



Las interfaz gráfica de usuario, mediadora de la hipercomunicación

MARTHA GUTIERREZ MIRANDA¹

¹ Universidad Autónoma de Querétaro. martha.gutierrez@uaq.mx

El estudio de la interfaz gráfica se han configurado como una de las áreas de investigación más importantes para el desarrollo de la sociedad de la información. El diseño de la interacción toma prestados muchos conceptos y modelos de disciplinas como la Ergonomía, Semiótica, Psicología, Inteligencia artificial y la Ciencia cognitiva, con el fin de re-estructurar dinámicas y conceptos en el marco de la comunicación mediada por tecnología, dónde la interfaz juega un papel preponderante. Scolari (2004) plantea la necesidad de hablar de las metáforas de la interfaz y no de las definiciones de la misma.

La interfaz de usuario es un medio de comunicación entre una persona usuaria de un sistema informático y este último. En un primer momento, se trataba sólo de menús e iconos en la computadora, algo puramente funcional, sin embargo actualmente, las interfaces se han re-concebido como interfaces gráficas de usuario que se basan en metáforas y se conciben y desarrollan como entornos donde coinciden el diseño de la interacción y el propio de la interfaz.

Para que una interfaz cumpla con sus funciones básicas de comunicación, interacción y funcionalidad debe ser diseñada para responder a las necesidades, a las preferencias de los diferentes tipos de usuarios y adaptarse a su nivel de experiencia técnica, es decir ir más allá de la simple comunicación y la interacción para adentrarse en la hipermediación, el diálogo y por ende la hipercomunicación.