Engineer

Interfaz de usuario

Parte de un programa que una persona ve y utiliza

Qué es

UI son las siglas de user interface, interfaz de usuario: las pantallas, los menús, los campos, los botones, los mensajes y los sonidos mediante los que una persona indica a un programa qué hacer y averigua qué ha hecho. También comprende las reglas que hay detrás: desde dónde se puede acceder a cada control, qué ocurre al hacer clic y qué dice el programa cuando algo sale mal.

El glosario del NIST adopta la perspectiva más amplia al definir una interfaz de usuario como «los medios físicos o lógicos mediante los que los usuarios interactúan con un sistema, dispositivo o proceso». La parte física es el teclado, la pantalla táctil o el mando de un dispositivo. La parte lógica es todo lo que se dibuja o imprime en respuesta: una ventana con menús, un indicador que espera un comando escrito o una voz que pide un número. Una interfaz gráfica, una línea de comandos y un menú hablado son interfaces de usuario, y un programa suele tener más de una.

En la web, WCAG da nombre a la unidad básica. Un *componente de la interfaz de usuario* es «una parte del contenido que los usuarios perciben como un único control para una función concreta». Sus notas cuentan los componentes según lo que la persona percibe como un control, no según cómo se programaron. Un solo elemento programático puede, por tanto, contener varios componentes. El propio estándar pone como ejemplo un control para desplazarse por el contenido por líneas, por páginas o hasta cualquier punto: cada forma de desplazamiento necesita su propio nombre y cuenta como un componente distinto. Se incluyen los elementos de formularios, los enlaces y los controles creados mediante scripts.

Lo acompañan dos términos próximos. *UX*, experiencia de usuario, abarca la cuestión más amplia de cómo es utilizar el producto de principio a fin: si se completa la tarea, cuánto tarda y cómo se gestionan los errores. La UI es la parte de esa experiencia que se puede señalar en una pantalla. Un *sistema de diseño* es un conjunto compartido de componentes, tokens y reglas con el que un equipo construye su interfaz, para que dos pantallas creadas por dos personas en dos meses distintos sigan pareciendo un único producto y se comporten como tal.

Utilice el concepto en una decisión

Aplique «¿Qué es una interfaz de usuario?» a una decisión real. Podemos ayudarle a relacionar el concepto con el sistema que está construyendo o comprando. Interfaces que cargan rápido, funcionan en el teléfono y se comportan igual en los navegadores que utilizan sus clientes.

Explore nuestros servicios Póngase en contacto →

Compruebe los supuestos detrás del término

Utilice la explicación y los trabajos enlazados para formular preguntas sobre su proyecto. Podemos examinar los supuestos con usted antes de elegir una herramienta. Dirección del desarrollo integral de mapas GIS — cartografía integral, de la base de datos al navegador

Dirección del desarrollo integral de mapas GIS Póngase en contacto →

Por qué importa

El valor de un programa llega a las personas a través de su interfaz o no llega. Para la mayoría de los usuarios, una función que solo encuentra quien ya sabe dónde está equivale a una función que nunca se publicó. Esta carencia rara vez aparece en una batería de pruebas, porque todas las funciones operan correctamente; aparece en las preguntas al soporte y en los formularios abandonados.

La coherencia se aprende una vez y se reutiliza. Las personas trasladan lo aprendido de una pantalla a la siguiente. El criterio de conformidad 3.2.4 de WCAG 2.2, Identificación coherente, exige identificar de forma coherente los componentes que tienen la misma función dentro de un conjunto de páginas web. Su documento explicativo da una razón sencilla: si la misma función lleva etiquetas distintas en dos lugares, las personas pueden suponer que hacen cosas diferentes o perder tiempo averiguando que no es así.

Los errores forman parte de la interfaz. Todo formulario recibe datos incorrectos y su respuesta es una decisión de diseño tan importante como su disposición visual. El criterio 3.3.1, Identificación de errores, exige que un error detectado identifique el campo y describa el problema mediante texto. El criterio 3.3.3, Sugerencias ante errores, va más allá: cuando el programa sabe cómo corregir datos incorrectos detectados automáticamente, ofrece sugerencias,

salvo que hacerlo ponga en peligro la seguridad o la finalidad del contenido. El ejemplo de su documento explicativo es un campo que espera el nombre de un mes: si alguien escribe «12», se le ofrece la lista de valores admitidos o la pregunta «¿Se refiere a diciembre?».

Todo control debe poder explicarse también al software. El criterio 4.1.2, Nombre, función, valor, exige que los programas puedan determinar el nombre y la función de cada componente de la interfaz, incluidos los creados mediante scripts, y que se les comuniquen los cambios de estado. Un control que solo parece un control en pantalla es invisible para la tecnología de apoyo de la que muchas personas dependen para acceder a él.

Cómo se aplica en la práctica

El caso más claro es una plataforma marítima en la que se diseñaron de principio a fin la UI y la UX del producto. Muestra profesionales, empresas, barcos, empleos y reseñas, y debía albergar datos marítimos reales con suficiente densidad sin convertirse en un bloque de información abrumador. Unas pocas decisiones sostuvieron el diseño. Las cuadrículas de los directorios alternan entre tarjetas y tablas, y la aplicación recuerda la vista elegida. Los formularios muestran sus requisitos encima del campo como una lista que se actualiza al escribir: cada regla se vuelve verde al cumplirse y permanece ámbar mientras no se cumple, para orientar durante la escritura en vez de corregir después del envío. Las rutas de navegación de tipo «migas de pan» y la disposición de dos columnas se repiten en cada página de entidad, de modo que pantallas distintas se perciben como un mismo producto. Los errores conducen a algún sitio: una redirección en lugar de un callejón sin salida. La página relaciona directamente el diseño con la confianza: en una plataforma que las personas usan para sus carreras profesionales, un aspecto descuidado reduciría su confianza en los datos, y con razón.

La dimensión comercial se ve con especial claridad en las 200 mejoras de UI y UX para una aplicación cartográfica GIS. La interfaz había ganado potencia y complejidad, con buenas funciones tras interacciones torpes. En vez de hacer suposiciones, el trabajo partió de comentarios y datos de uso, produjo una lista de 200 cambios concretos, los ordenó por impacto y trabajó con el equipo en los más importantes hasta publicarlos como funciones reales. La interfaz pasó a ser notablemente más fácil de usar y el trabajo contribuyó a multiplicar por diez los ingresos.

Mantener una interfaz coherente con el tiempo es un problema distinto, abordado en un sistema de diseño «Liquid Glass» de iOS 26. El lenguaje visual utiliza paneles translúcidos con desenfoque del fondo, sombras superpuestas, un toque de refracción y animaciones de resorte, construidos con utilidades de Tailwind. Cada pantalla se compone de un inventario fijo de componentes, entre ellos Card, Label, Button, GlassIconButton y DirectoryGrid. Las reglas de análisis rechazan las insignias o chips hechos a mano e indican el componente canónico, y la documentación presenta errores concretos junto con sus soluciones. La coherencia deja de depender de quien revise el cambio ese día y pasa a estar a cargo de las herramientas.

Dónde surgen los problemas

- **El color transmite el significado por sí solo.** Un campo con contorno verde si es válido y rojo si no lo es no comunica nada a quien no distingue esos colores. El documento explicativo de Uso del color menciona precisamente este caso y pide una segunda señal visual. Una palabra, un icono o un cambio de forma junto al color cumplen esa función.
- **Algo dibujado como un control no es un control.** Una caja con estilo y un manejador de clics parece un botón a quien usa el ratón, pero no existe para quien utiliza el teclado o un lector de pantalla. Los controles propios de la plataforma ya tienen función, foco y comportamiento de teclado; una imitación debe reconstruirlo todo a mano, pieza por pieza.
- **Cada pantalla reinventa sus componentes.** Cada vista nueva recibe sus propios botones, insignias y tarjetas, todos algo distintos, hasta que un cambio obliga a editar cinco versiones de lo mismo. Un inventario único de componentes, impuesto por un analizador en lugar de por la memoria, evita esa divergencia.
- **Los errores llegan tarde y lejos de su causa.** Un formulario que acepta todo y después muestra arriba un bloque rojo con la lista de errores obliga a buscar los campos. Identificar el campo, describir el problema a su lado con palabras y sugerir una corrección convierte la misma comprobación en orientación.
- **La interfaz se diseña para el escritorio de quien la construye.** Un monitor grande, un ratón, buena vista y una conexión rápida describen a quien la hizo, no a las personas que la utilizarán. Un teléfono sostenido con una mano, una página ampliada o un teclado sin ratón revelan problemas que nunca se ven desde ese escritorio.

Lecturas adicionales

- Glosario del NIST CSRC: interfaz de usuario — la definición de una línea de NIST SP 800-152, que abarca los medios físicos y lógicos de interacción con un sistema.
- WCAG 2.2: componente de la interfaz de usuario — la definición según el control percibido, con notas sobre la relación entre componentes y los elementos que los implementan.
- Explicación del criterio 3.2.4: Identificación coherente — por qué los componentes con la misma función deben llevar el mismo nombre en todo un sitio y para qué componentes repetidos resulta más importante.
- Explicación del criterio 3.3.3: Sugerencias ante errores — qué debe decir un formulario cuando sabe cómo corregir datos incorrectos, con ejemplos desarrollados.
- Explicación del criterio 1.4.1: Uso del color — cuándo puede el color transmitir significado y cuándo hace falta una segunda señal visual.

Glosario

Elija según sus restricciones reales

Describa el flujo de trabajo, las interfaces existentes y los usuarios que necesitan el cambio. Podemos definir una entrega comprobable y un traspaso que permita a su equipo mantener lo entregado.

Vea cuánto cuesta Póngase en contacto →

Haga práctica la terminología

Pregunte cómo se aplica «¿Qué es una interfaz de usuario?» a su organización. Basta un ejemplo concreto de su sistema actual para iniciar la conversación.

Explore nuestros servicios

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Copenhague, Dinamarca

Llévese esta página

Tarjeta de contacto

Creado con esmero y cariño por D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Derechos de autor © 2025 – actualidad · Engineer ApS · Todos los derechos reservados.

Impreso desde https://engineer.company/es/glossary/ui/