

Carolina Juárez Romero
Egresada de la UAM Xochimilco

PARA MUCHAS PERSONAS, LA PALABRA "INTERFAZ" ES MUY COMÚN Y CONOCIDA, aunque para otras resultará aún confusa o inclusive desconocida. Realicemos, por tanto, un breve análisis de este término.

La palabra tiende a utilizarse mucho en el área de diseño industrial, donde tiene que ver por la relación objeto-usuario (Mondelo y Gregori, 1999), pero actualmente "cruza" significados con acepciones propias del campo de la informática. Mas para poder hablar del tema me di a la tarea de investigar, por supuesto en primer término recurriendo a los avances tecnológicos.

Por medio de internet busque el significado de la palabra, lo cual me llevó a una primera sorpresa. En el buscador, la mayoría de las definiciones relacionan el término con la interfaz de las computadoras, en específico con la interfaz gráfica del *software* y posteriormente con la interfaz del *hardware* (teclado y *mouse*), mencionando que constituyen el medio de comunicarse con la computadora. Intenté igualmente recurrir a la búsqueda de bibliografía específica sobre el tema, y aunque no es tan fácil encontrarla, nuevamente lo que llamo mi atención fue observar que la información relativa a interfaz remite siempre al ámbito de la computación.

A continuación, revisando distintas definiciones intentaremos analizar la utilidad que el término tiene en el campo del diseño industrial. En cuanto a su uso en el área de Diseño Industrial, iniciemos revisando algunas definiciones que aportan diversos autores:

Bonsiepe (1999), define "interfaz" como el ámbito en el que se estructura la interacción entre usuario y producto para permitir acciones eficaces. "El diseño es, sobre todo, el proyecto de interfaz".

Mercovich (2004), indica que cuando uno usa una herramienta, o accede e interactúa con un sistema, suele haber "algo" entre uno mismo y el objeto de la interacción.

Imágenes Libros Vídeos Noticias Más ▾

Aproximadamente de 81,300 resultados (0.30 segundos)

Interfaz bioética



books.google.com.mx/books?isbn=97032...
Lizbeth Sagols - 2006 - Vista previa

El código PBIP - 1. Operatividad en la in.

books.google.com.mx/books?isbn=848301895...
Ricard Mari Sagarra - 2006 - Vista previa - Más e...
La puesta en marcha de las normas de obligado cumplimiento del Convenio SOLAS, conocido como el código PBIP (agosto de 2002 y en vigor desde el 1 de julio de 2004), así como el desarrollo del...

Software - Página 216

books.google.com.mx/books?isbn=8484297934...
Algueras - 2002 - Vista previa

Fuente: <https://www.google.com.mx/#q=interfaz&tbm=bks>, visitado en el mes de febrero de 2014.

Este “algo” nos informa qué acciones son posibles, el estado actual del objeto y los cambios producidos, y nos permite actuar con o sobre el sistema o la herramienta. Luego entonces, a ese “algo”, que es a la vez un límite y un espacio común entre ambas partes, se le llama interfaz.

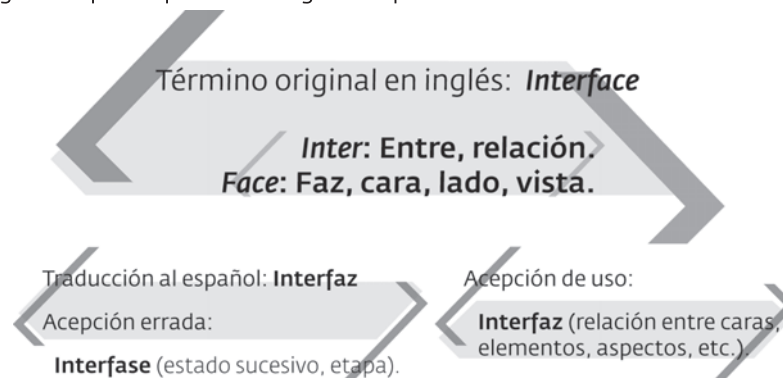
Laurel (1990), por su parte, apunta que una interfaz es una superficie de contacto que refleja las propiedades físicas de los que interactúan, las funciones a realizar y el balance de poder y control.

Después de revisar las definiciones anteriores, ahora es posible distinguir que existe una interfaz en cualquier objeto, utensilio, artefacto, herramienta, aparato o maquinaria, con la que interactuamos día a día. Lo que significa que todos los objetos poseen una interfaz, ya que esta la conforma su superficie. Nos encontramos, entonces, rodeados de interfaces: en casa: la taza, las llaves, la manija; en el trabajo: el lápiz, la calculadora, la engrapadora, la computadora; en el transcurso de un viaje: el volante, el pasamano, el asiento, etcétera.

Pero además de estas interfaces comunes, existen otras como las interfaces multisensoriales, hápticas o táctiles e inclusive las naturales.

En el área del Diseño es elemental considerar la interfaz sin dejar de lado la funcionalidad y sobre todo la comodidad o beneficio para el usuario; y es importante que desde la primera etapa de creación consideremos a nuestros posibles usuarios que son quienes interactúan con las interfaces.

En cuanto al uso de la palabra, revisemos también principalmente lo que se recomienda. Martha Helena Saravia, detectó que los encargados de traducciones y editores en las publicaciones latinoamericanas, por lo general pasan por alto la siguiente precisión:




Análisis del uso de la palabra “interfaz”.

Fuente: *Ergonomía de concepción. Su aplicación al diseño y otros procesos proyectuales*, de Martha Helena Saravia.

Y algo similar, e incluso con mayor autoridad, nos aporta el *Diccionario Panhispánico de Dudas* de la Real Academia Española:

Interfaz. La voz inglesa *interface*, que significa, en informática, 'conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes', se ha adaptado al español en la forma *interfaz*: «Su interfaz gráfica y capacidades de acceso a Internet facilitarán aún más el uso del PC» (*Vanguardia* [Esp.] 30.8.95). Su plural es *interfaces*. Aunque no es infrecuente su uso en masculino, debe emplearse en femenino, ya que esta palabra incluye en su forma el sustantivo femenino *faz*. Con este sentido, no debe usarse la forma *interfase*, que no responde ni a la pronunciación ni a la estructura semántica del étimo inglés, que se ha formado con el sustantivo *face*, cuyo equivalente español es *faz*, no *fase*. Tampoco se aconseja usar con este significado el término *interficie*.

Y es esta apreciación la que nos debería permitir utilizar de manera correcta la palabra interfaz, en nuestro lenguaje.

En conclusión: puesto que este concepto implica un uso cotidiano de la relación entre las cosas y las personas; este artículo pretende también difundir el correcto uso de la palabra "interfaz". Ella misma parte de la increíble manera que tenemos de relacionarnos con el mundo. 

Bibliografía

Bonsiepe, Gui. *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires: Infinito, 1999.

Real Academia Española. *Diccionario panhispánico de dudas*. 2005. Disponible en <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>

Laurel, Brenda; Mountford S. Joy (coords). *The art of human-computer interface design*. San Francisco, Cal: Addison-Wesley Publishing Company, 1990.

Mercovich, Eduardo. «Ponencia sobre Diseño de Interfaces y Usabilidad» 10 de feb de 2004 (SIGGRPH '99 en Buenos Aires, Argentina). Disponible en: <http://www.uhu.es/sevirtual/documentos/guias/diseño-de-interfaces.pdf>.

Mondelo, Pedro R. y Enrique Gregori. *Ergonomía 1. Fundamentos*. Barcelona: Mutua Universal, 1999.

Saravia Pinilla, Martha Helena. *Ergonomía de concepción*. Su aplicación al diseño y otros procesos proyectuales. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2006.