

# FUNDAMENTOS DE DISEÑO UI

# ÍNDICE

- **Principios del diseño UI**
- **Leyes de Gestalt**
- **Diseño en pantallas**
- **Layout y grids**

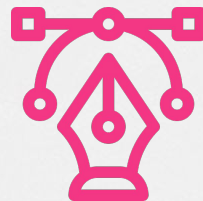
# DISEÑO UI



**Definición  
e  
Investigación**



**Ideación**

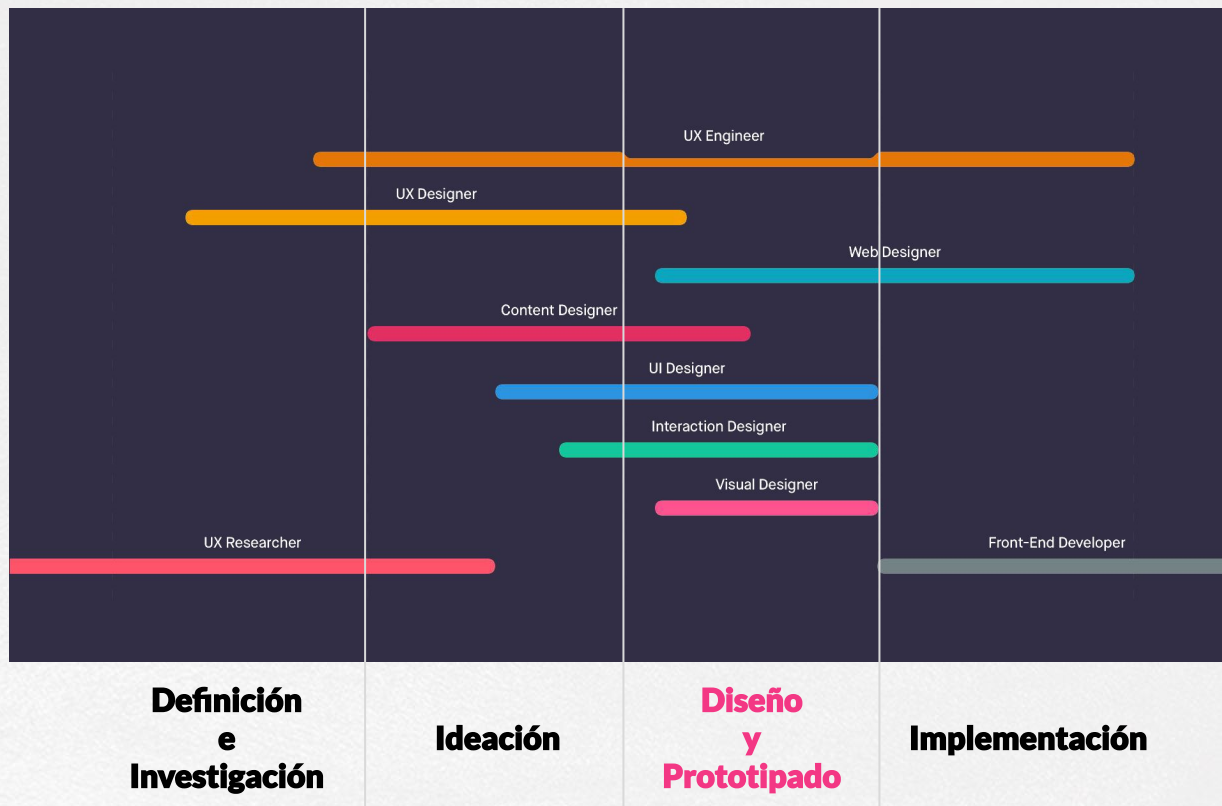


**Diseño  
y  
Prototipado**

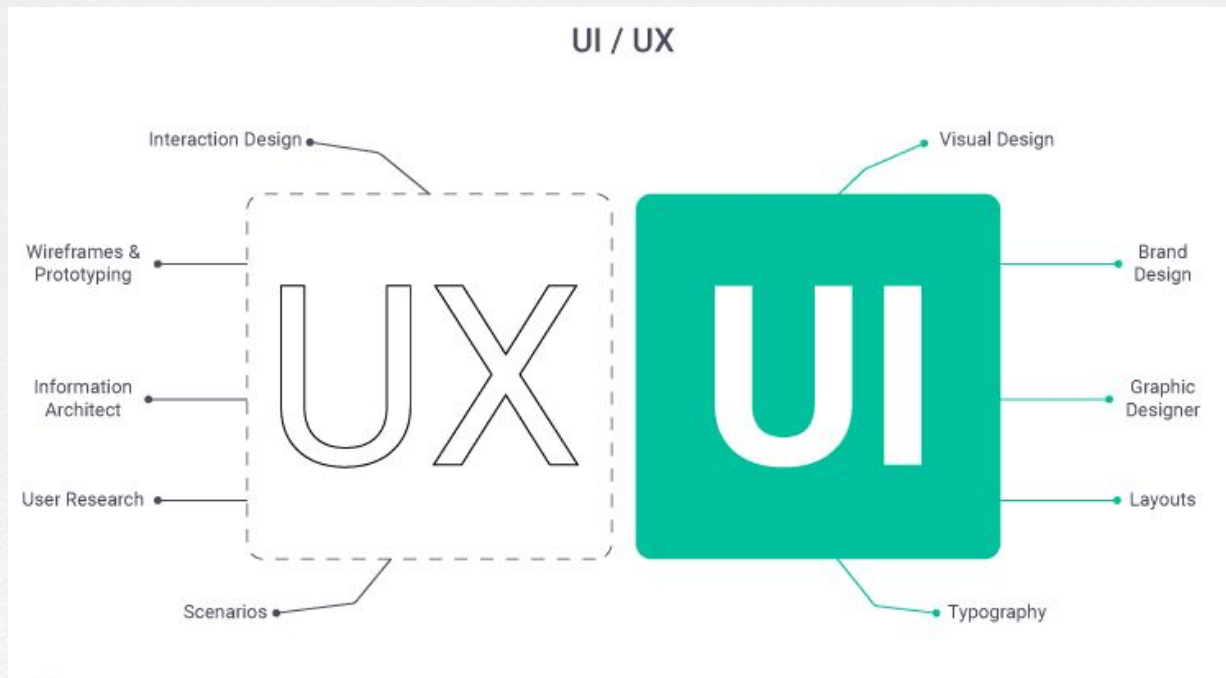


**Implementación**

# DISEÑO UI



# DISEÑO UI





# PRINCIPIOS DEL DISEÑO UI

Claridad

Eficiencia

Consistencia

Belleza

# PRINCIPIOS DEL DISEÑO UI

Claridad

Eficiencia

Consistencia

Belleza

## LEYES DE GESTALT



**El todo es más que la  
suma de las partes**





## LEYES DE GESTALT - APARICIÓN



Los elementos que distinguimos van “apareciendo” a lo largo del tiempo

## LEYES DE GESTALT - APARICIÓN



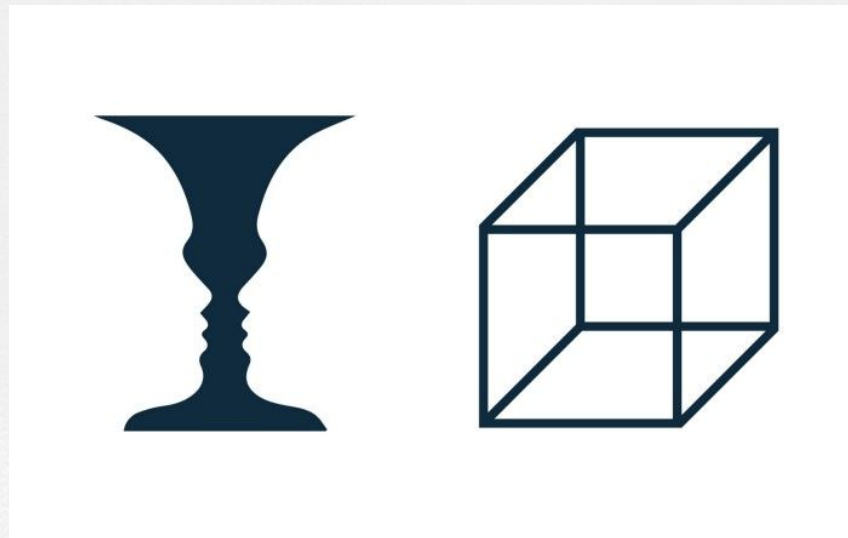
Los elementos que distinguimos van “apareciendo” a lo largo del tiempo

## LEYES DE GESTALT - **PREGNANCIA**



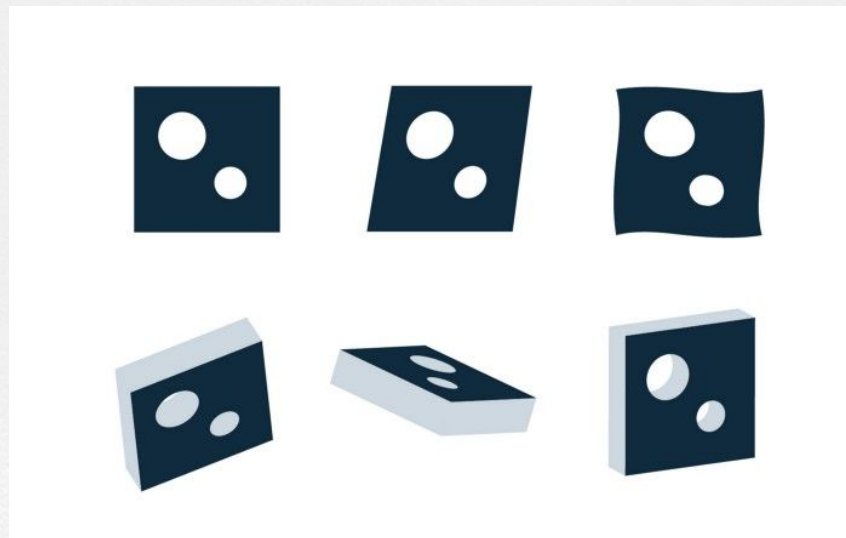
Reconocemos objetos cuando hay partes que faltan

## LEYES DE GESTALT - **FIGURA Y FONDO**



El cerebro es capaz de interpretar objetos de distintas formas, pero nunca a la vez

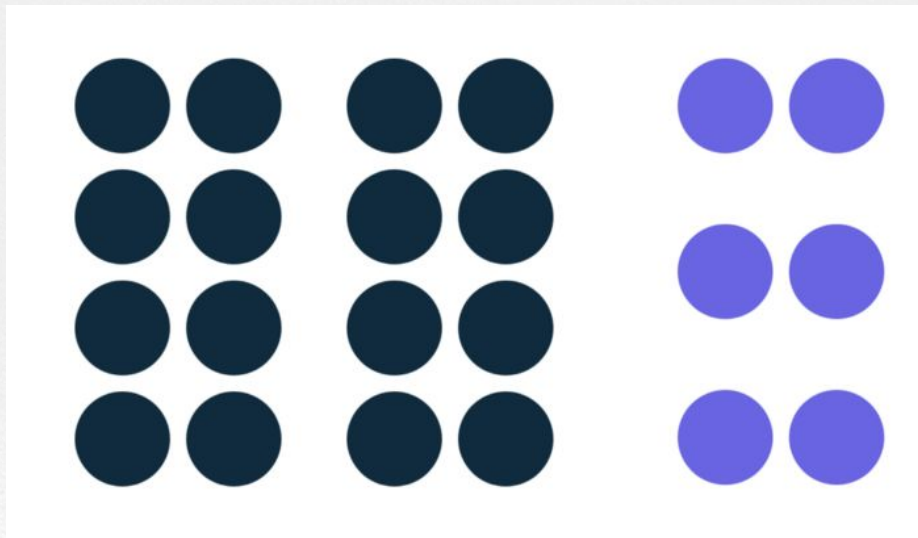
## LEYES DE GESTALT - INVARIANZA



Reconocemos objetos independientemente de su rotación, traslación o escalado

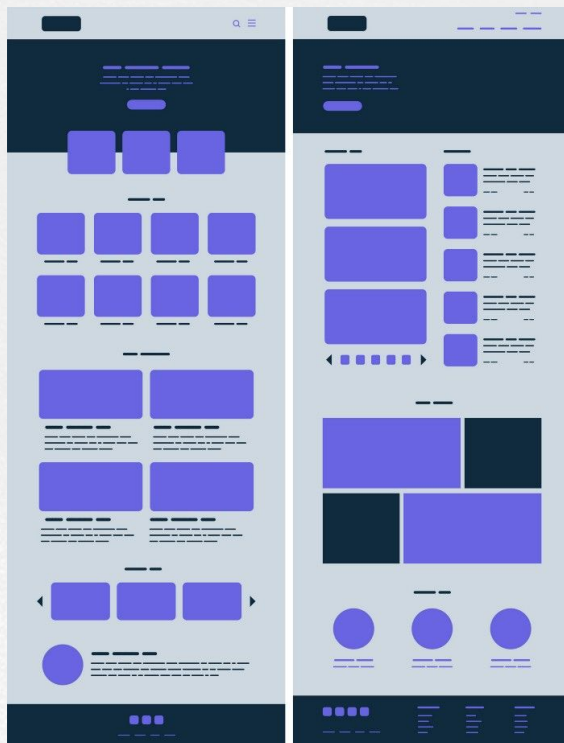


## LEYES DE GESTALT - PROXIMIDAD



Los elementos próximos entre sí, y distanciados del resto, son percibidos conjuntamente

## LEYES DE GESTALT - PROXIMIDAD

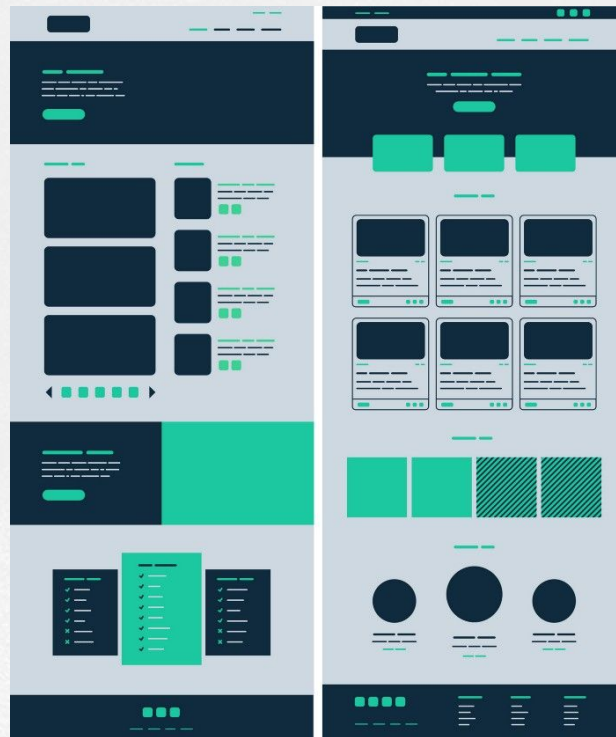


## LEYES DE GESTALT - SEMEJANZA

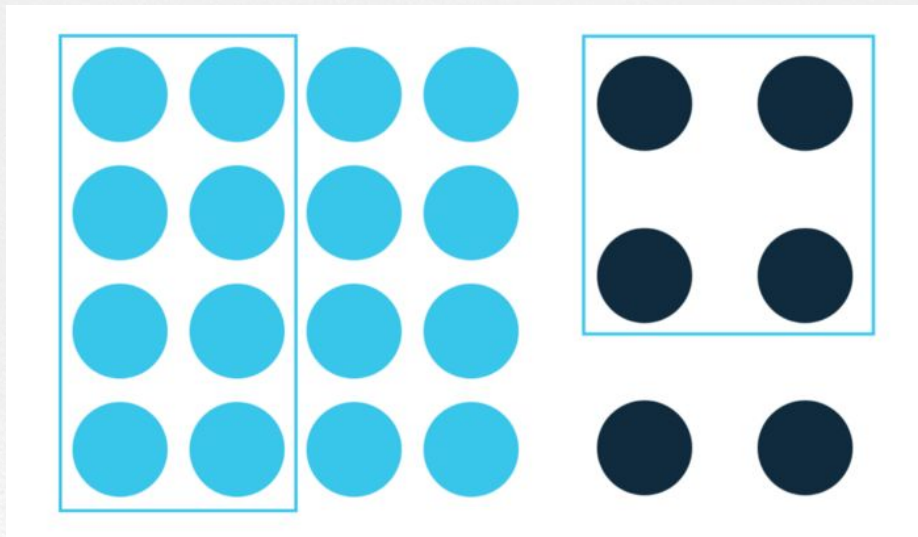


Los elementos que comparten características visuales tienden a ser agrupados

# LEYES DE GESTALT - SEMEJANZA



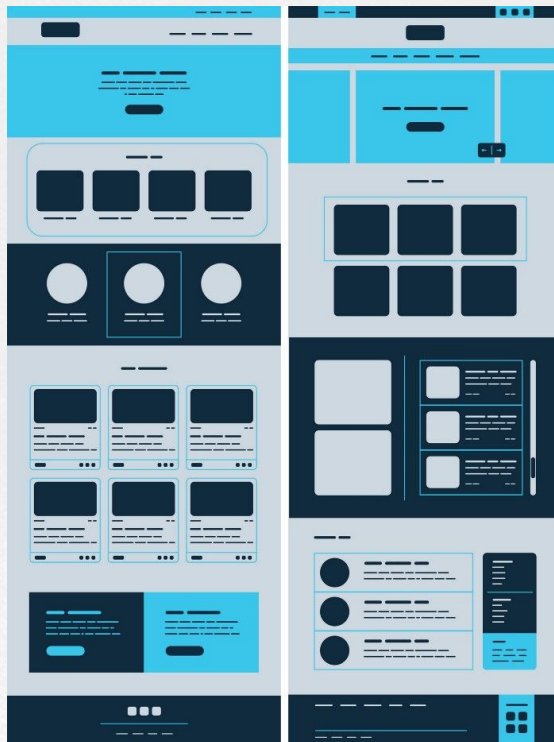
## LEYES DE GESTALT - REGIÓN COMÚN



Elementos encerrados en una misma región son percibidos como grupo



# LEYES DE GESTALT - REGIÓN COMÚN



## LEYES DE GESTALT - CIERRE



Un conjunto de elementos es percibido como grupo al construir una forma reconocida

## LEYES DE GESTALT - CIERRE



## LEYES DE GESTALT - **SIMETRÍA**



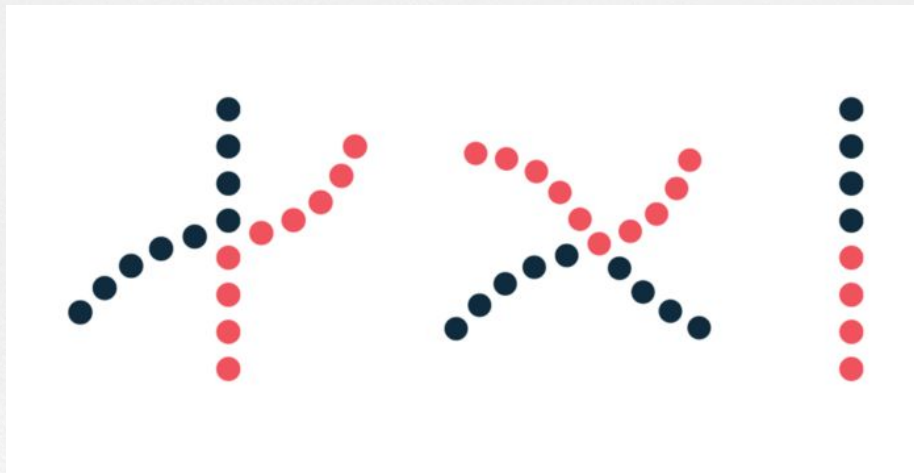
Elementos simétricos son percibidos como grupo a pesar de la distancia

# LEYES DE GESTALT - **SIMETRÍA**



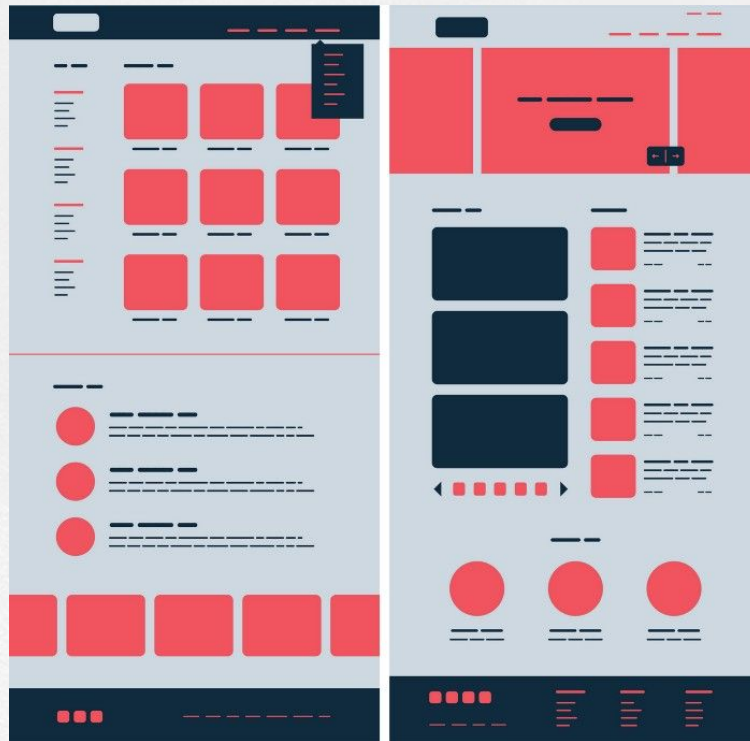


## LEYES DE GESTALT - CONTINUIDAD

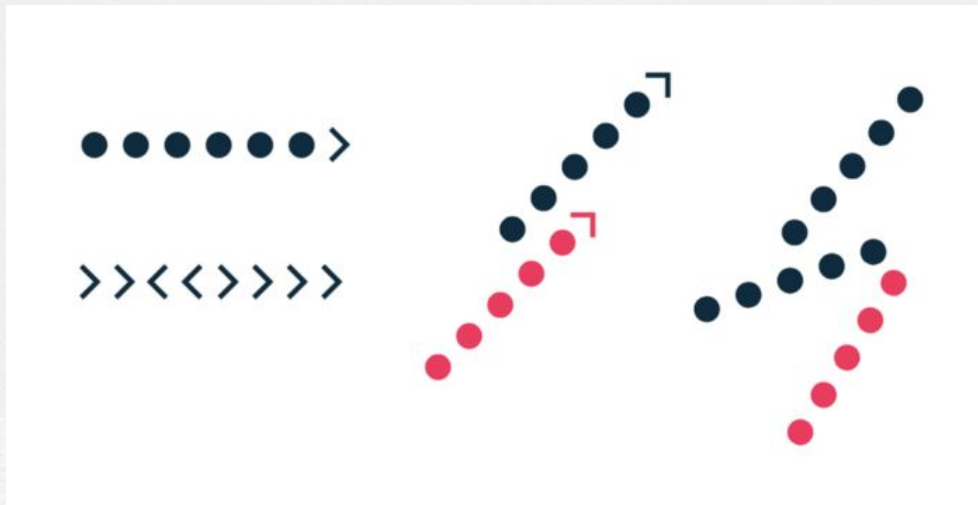


Nuestra atención visual tiende a seguir instintivamente la dirección espacial de los elementos

## LEYES DE GESTALT - CONTINUIDAD



## LEYES DE GESTALT - DIRECCIÓN COMÚN

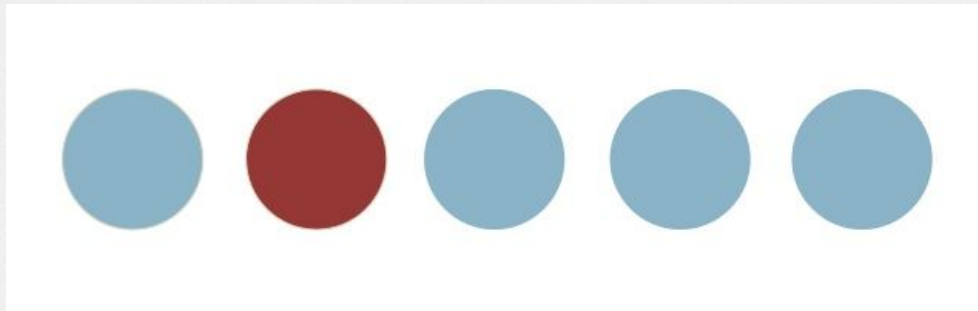


Tendemos a agrupar los elementos que poseen una dirección similar

## LEYES DE GESTALT - DIRECCIÓN COMÚN



## EFFECTO VON RESTORFF



Un elemento que destaca sobre el resto tiende a ser prestado con mayor atención y a ser más recordado

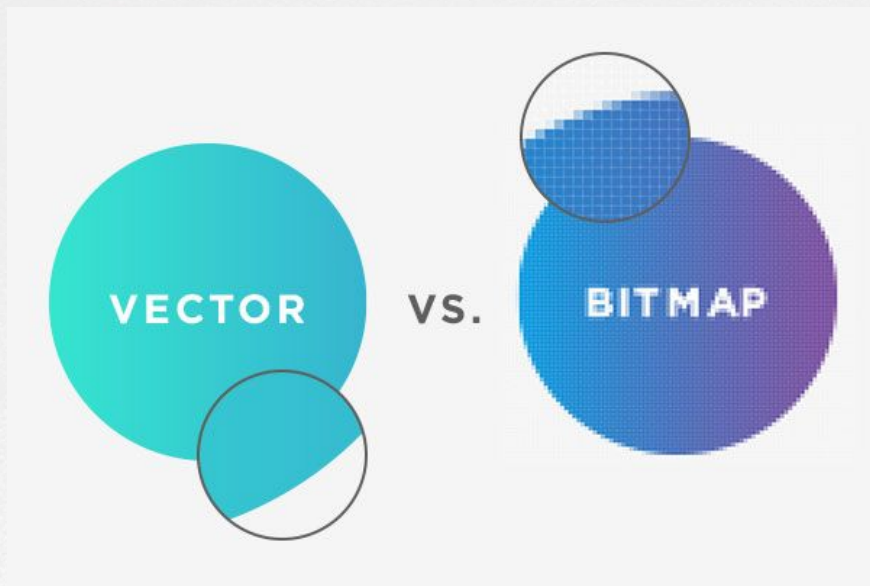


# EFFECTO VON RESTORFF

## Our plans

Premium	Executive	Basic	Enterprise
<b>\$259</b> per month	<b>\$189</b> per month	<b>\$79</b> per month	<b>Contact us</b>
Access to Platform Premium Content Referral Bonus 25% 24/7 support 5 free meetings	Access to Platform Premium Content Referral Bonus 15% 24/7 support	Access to Platform Premium Content Referral Bonus 25%	Access to Platform Premium Content Referral Bonus ~50% Unlimited free meetings ...and more!
<a href="#">Get started</a>	<a href="#">Get started</a>	<a href="#">Get started</a>	<a href="#">Get started</a>

# DISEÑANDO PARA PANTALLAS



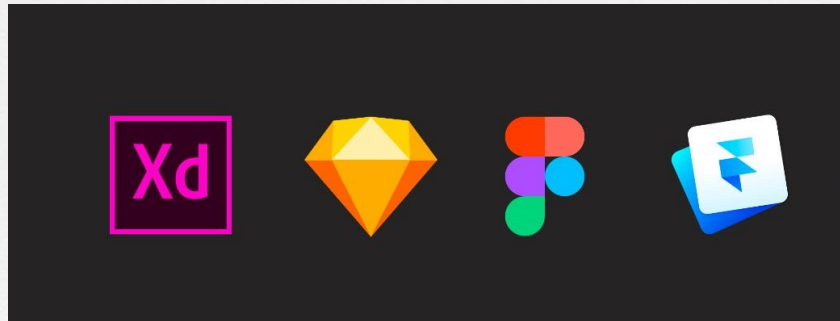
## Bitmap (jpg, png, gif, psd)

- Usado en fotografía e imprenta
- Basado en píxeles
- No son escalables

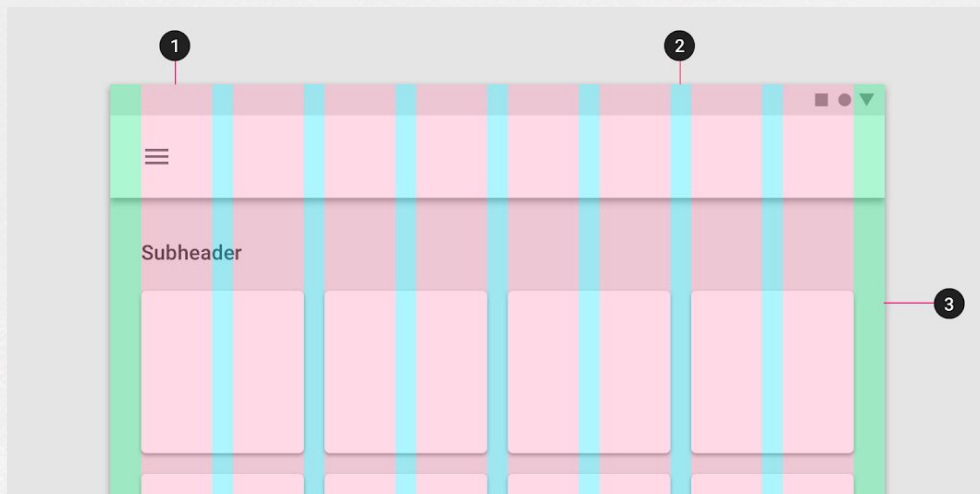
## Vector (svg, pdf, eps, ai)

- Usado en gráfico digital
- Basado en objetos
- Son escalables

# DISEÑANDO PARA PANTALLAS



# LAYOUT Y GRIDS



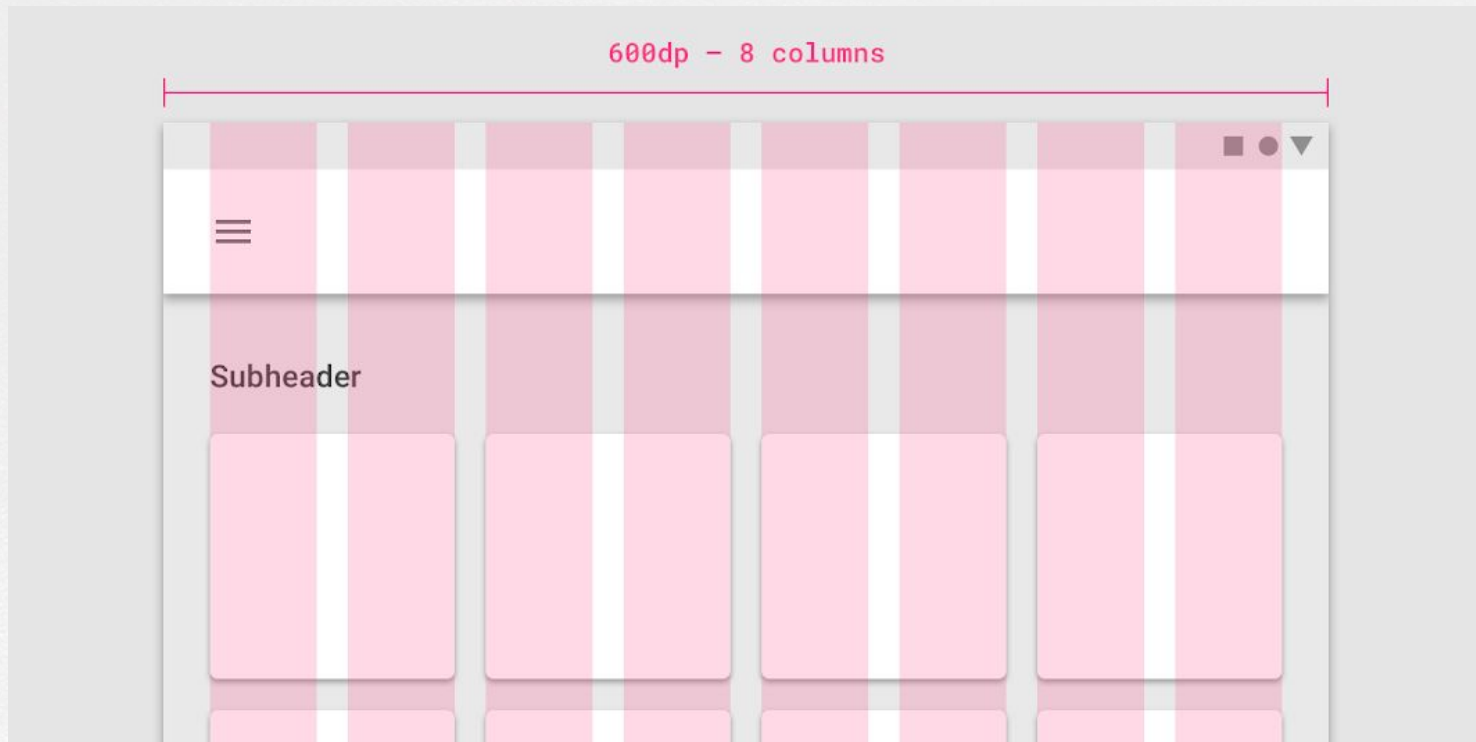
1.Columns

2.Gutters

3.Márgenes

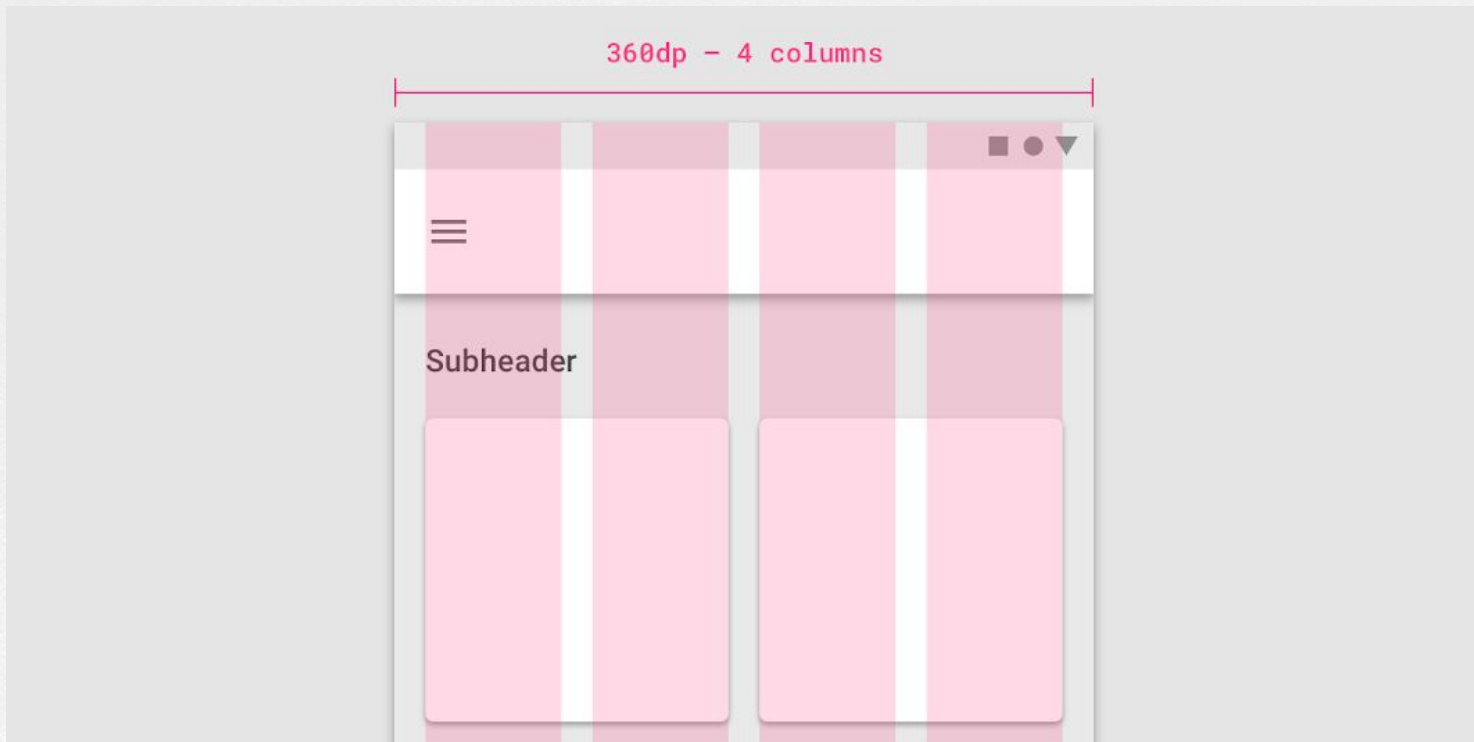
El layout determina el espacio de trabajo sobre el que diseñaremos, y lo dotaremos de elementos que actuarán de referencias para obtener un diseño consistente

# LAYOUT Y GRIDS

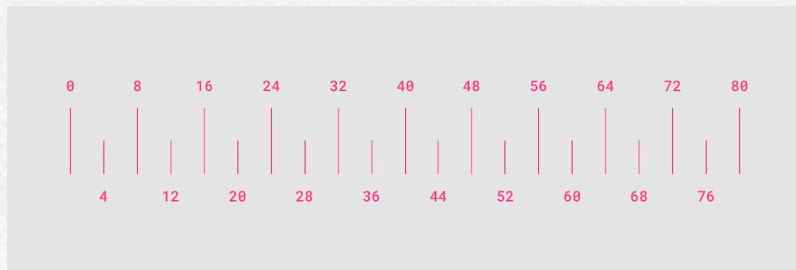




# LAYOUT Y GRIDS



# LAYOUT Y GRIDS



El grid es la rejilla que también actúa de referencia para elementos más pequeños

Material utiliza saltos principales de **8px**  
En elementos más pequeños como iconos o texto se puede utilizar saltos de **4px**