

## **Síntesis o Bitácora del Aprendizaje**

**Tema:** DCU – Construcción de Alternativas de Diseño

**Fecha:** 5 de Abril de 2021

**Contenido:** 4.1 Producir soluciones de diseño 4.1.1 Idear soluciones de Diseño 4.1.2 Técnicas para idear y organizar ideas (brainstorming, diagramas de afinidad, card sorting) 4.2 El Diseño y Estructura Visual de las Interfaces Gráficas de Usuario (2 semanas) 4.2.1 Organización del contenido y elementos de la IU 4.2.1.1 Jerarquización 4.2.1.2 Estructura del contenido 4.2.1.3 Agrupamiento de elementos: Leyes de Gestalt 4.2.1.4 El espacio en blanco entre elementos (separar, estructurar y resaltar) 4.2.2 Los Colores y el Diseño 4.2.2.1 Teoría del Color 4.2.2.2 Combinaciones y contraste de colores 4.2.2.3 Psicología del color 4.2.3 Guías para el diseño de los controles de entrada 4.2.4 Lineamientos para la Presentación de la información 4.3 Prototipado del Diseño 4.3.1 Importancia del Prototipado 4.3.2 Tipos de Prototipado 4.3.1.1 Funcionales y no funcionales 4.3.1.2 Baja y alta fidelidad 4.3.1.3 Vertical y Horizontal 4.3.1.4 Mago de Oz (Wizard of Oz) 4.3.3 Evolución del Diseño 4.3.4 Evaluación del Prototipo

### **Temas que resultaron fáciles:**

Técnicas para idear y organizar ideas (brainstorming, diagramas de afinidad, card sorting)

### **Temas que resultaron difíciles:**

Agrupación de elementos: Leyes de Gestalt

Los Colores y el Diseño

**Comentarios:** El desarrollo de prototipos fue de gran utilidad para llevar lo trabajado en fases anteriores a algo funcional y que se pueda mostrar a un usuario.

Fernando Cutire