



Índice

1.4 Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

1.4.1 Agrupación de elementos

1.4.2 Jerarquía Visual

1.4.3 Espacio en Blanco

1.4.4 Presentación del Texto

1.5 Técnicas de Diseño

1.5.1 Card Sorting

(Categorización en Tarjetas)

1.5.2 Prototipado

1.5.3 Wireframe

Conclusión

Bibliografía

1.4 Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

1. Agrupación de elementos

Qué: Organización en bloques relacionados.

Cómo: Cercanía, alineación, color, cajas.

Ejemplos:

Formularios divididos en secciones (datos, pago, envío).

Supermercado online (Frutas, Carnes, Lácteos).

Apps con menú lateral (Inicio, Perfil, Configuración).



2. Jerarquía Visual



Qué: Mostrar qué es más importante.



Cómo: Tamaño, color, posición, contraste.



Ejemplos:

Título principal en un cartel más grande que el resto.

Noticias destacadas en portales web.

Botón **“Comprar”** resaltado en apps de ventas.



3. Espacio en Blanco



Qué: Áreas vacías que mejoran claridad.



Cómo: Márgenes, separaciones, diseño limpio.



Ejemplos:

Página de Google.

Revistas modernas con grandes márgenes.

Interfaz de Spotify/Apple Music.



4. Presentación del Texto



**Qué: Cómo se muestra
la información escrita.**



**Cómo: Tipografía
legible, tamaños,
contraste.**



Ejemplos:

Blogs con títulos grandes y párrafos cortos.

Libros digitales con buena interlínea.

Infografías con frases cortas y destacadas.

1.5 Técnicas de Diseño

5. Card Sorting (Categorización en Tarjetas)

Qué: Técnica para agrupar información.

Ejemplos:

- Universidad: *“Carreras, Noticias, Admisión”*.
- Tienda online: *“Electrónica, Moda, Hogar”*.
- Biblioteca digital: *“Historia, Ciencia, Literatura”*.

6. Prototipado

Qué: Versión preliminar de un producto.

Ejemplos:

- Boceto en papel de una app.
- Prototipo en Figma de un banco digital.
- Modelo 3D de un nuevo celular.

7. Wireframe

Qué: Esquema básico en baja fidelidad.

Ejemplos:

- Bosquejo de un ecommerce (logo, menú, productos).
- Wireframe de app de delivery (mapa, restaurantes, carrito).
- Red social en borrador (perfil, fotos, comentarios).

Conclusión

- La estructura y jerarquía visual en el diseño permiten interfaces claras y fáciles de usar. El uso de técnicas como la categorización en tarjetas, el prototipado y los wireframes ayudan a crear sistemas centrados en el usuario, reduciendo errores y mejorando la experiencia general.

Bibliografía

- - Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things.
- - Nielsen, J. (1994). Usability Engineering.
- - <https://uxdesign.cc>
- - <https://www.smashingmagazine.com>
- - <https://miro.com/es/wireframe/que-es-wireframe/>
- - <https://miro.com/es/investigacion-diseno/que-es-card-sorting/>
- - <https://www.hostinger.com/tutorials/software-prototyping>