


# Introducción a la Presentación de la Información



Universidad Veracruzana


- Definición y su importancia en interfaces de usuario
- Cómo influye en la experiencia del usuario
- Objetivo de la presentación



Ejercicio: Observa una aplicación que uses frecuentemente. ¿Cómo organiza la información?

# Principio de Jerarquía Visual


- Uso del tamaño, color y tipografía para destacar elementos
- Priorizar la información más relevante
- Organización clara y estructurada



Ejercicio: Reorganiza la pantalla de inicio de una app priorizando los elementos clave.

# Uso del Espacio en el Diseño

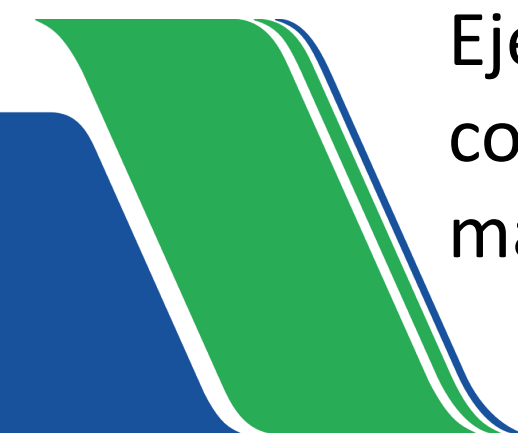
- Importancia de los espacios en blanco
- Evitar sobrecargar la interfaz con información innecesaria
- Crear equilibrio visual



Ejercicio: Rediseña una pantalla con exceso de información utilizando mejor el espacio.

# Tipografía y Legibilidad

- Elección de fuentes adecuadas para una mejor lectura
- Uso de tamaños y pesos adecuados
- Contraste entre texto y fondo



Ejercicio: Compara diferentes combinaciones de tipografías y elige la más legible.

# Uso del Color para la Presentación de Información

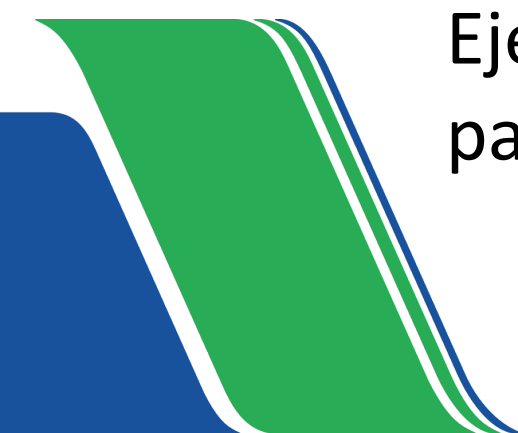
- Diferenciar información con colores
- Evitar el uso excesivo de colores
- Accesibilidad en combinaciones de colores

Ejercicio: Rediseña una pantalla usando una paleta de colores bien definida.



# Organización de Datos y Tablas

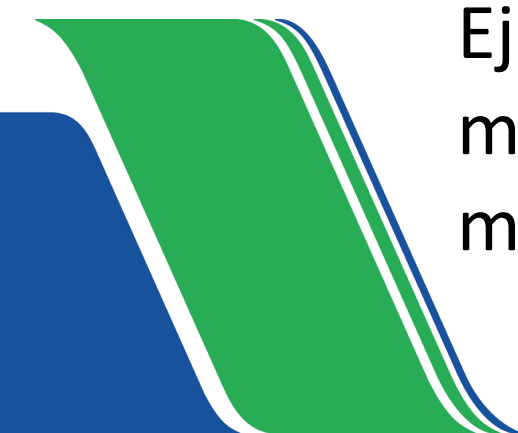
- Presentación clara de información numérica y categórica
- Uso de tablas, gráficos e iconografía
- Minimizar la carga cognitiva del usuario



Ejercicio: Reorganiza una tabla de datos para que sea más comprensible.

# Consistencia en la Presentación

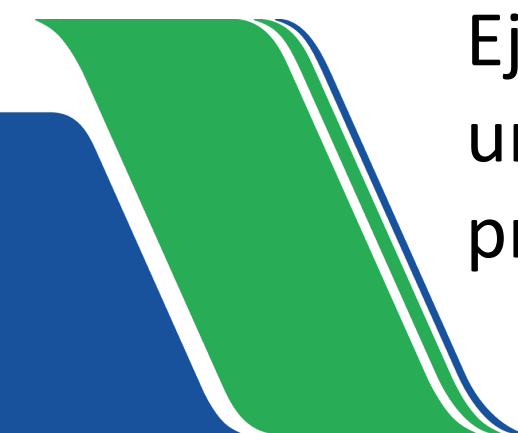
- Mantener estilos homogéneos en toda la interfaz
- Uso de patrones y convenciones establecidos
- Evitar cambios abruptos en el diseño



Ejercicio: Identifica una app que no mantenga consistencia y sugiere mejoras.

# Conclusión

- Resumen de los principios aprendidos
- Importancia de una buena presentación de la información
- Herramientas y recursos para mejorar la organización de datos en interfaces



Ejercicio Final: Diseña una interfaz para una aplicación ficticia aplicando estos principios.