

INVESTIGACION

KEVIN ROJAS
KEVIN GONZALEZ

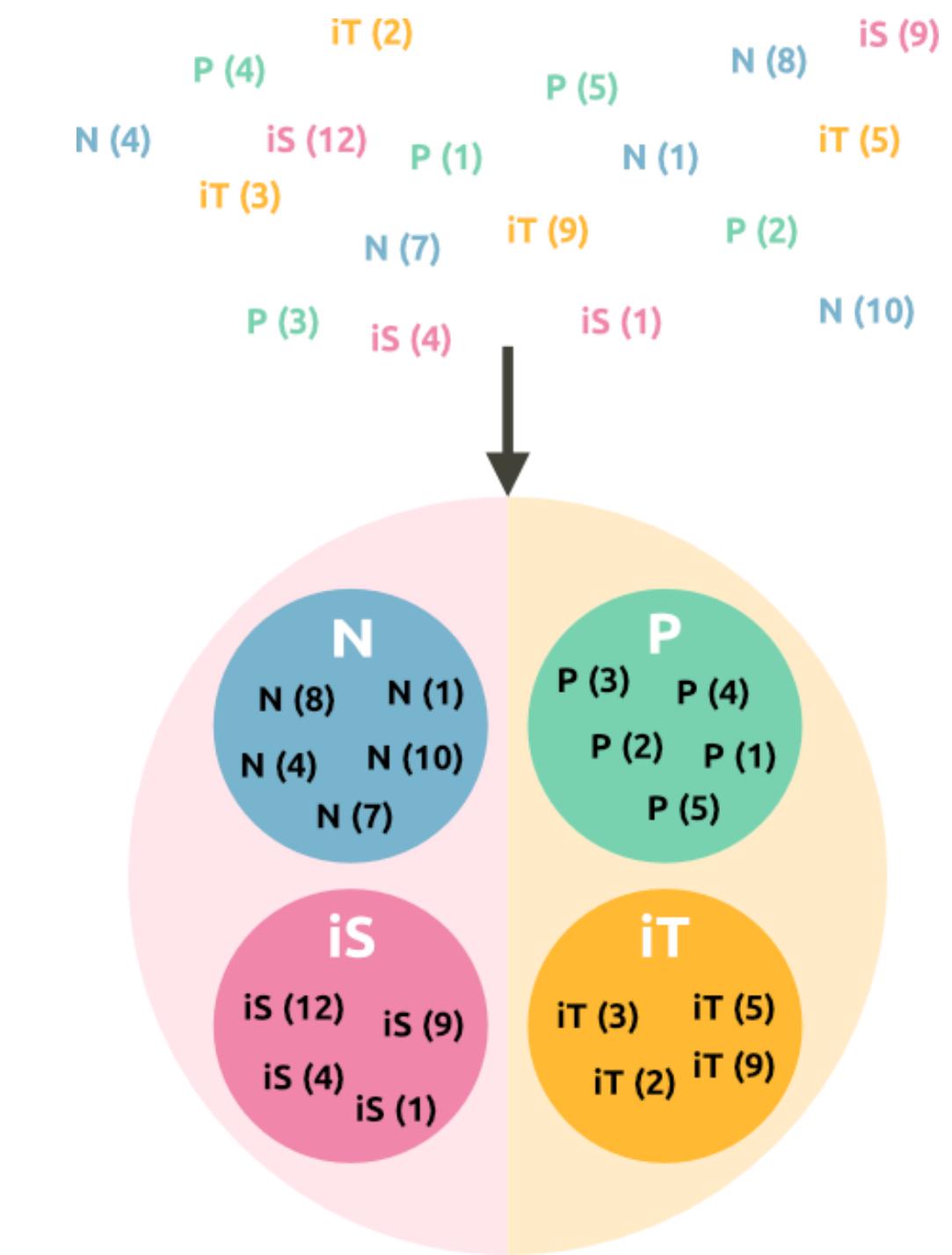


Estructura y Jerarquía visual en el diseño

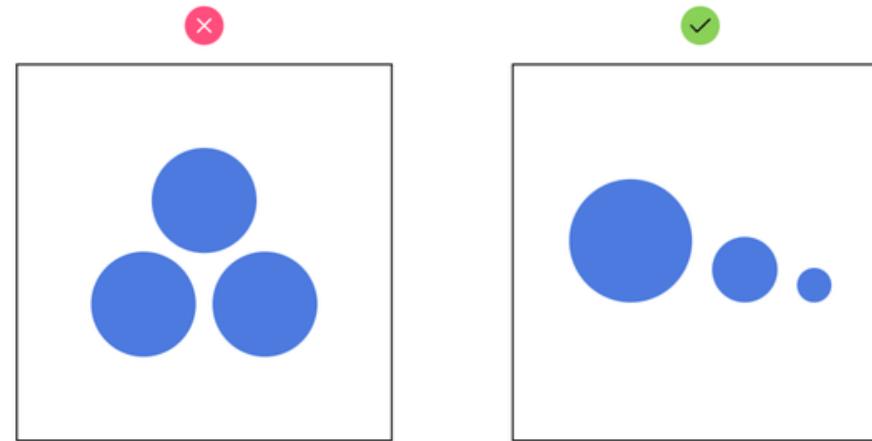
Agrupación de elementos

Es una agrupación de elementos de un mismo tipo, que nos facilita la comprensión y la organización de cualquier información. Los conjuntos tienen su propia identidad, la cual depende del tipo de elemento que se utilice y de sus valores numéricos.

Del mismo modo que una misma persona se relaciona de diferentes maneras según quien tenga delante, un mismo elemento que se relaciona dentro de diferentes conjuntos, cobra un sentido distinto en cada caso.



Jerarquía visual



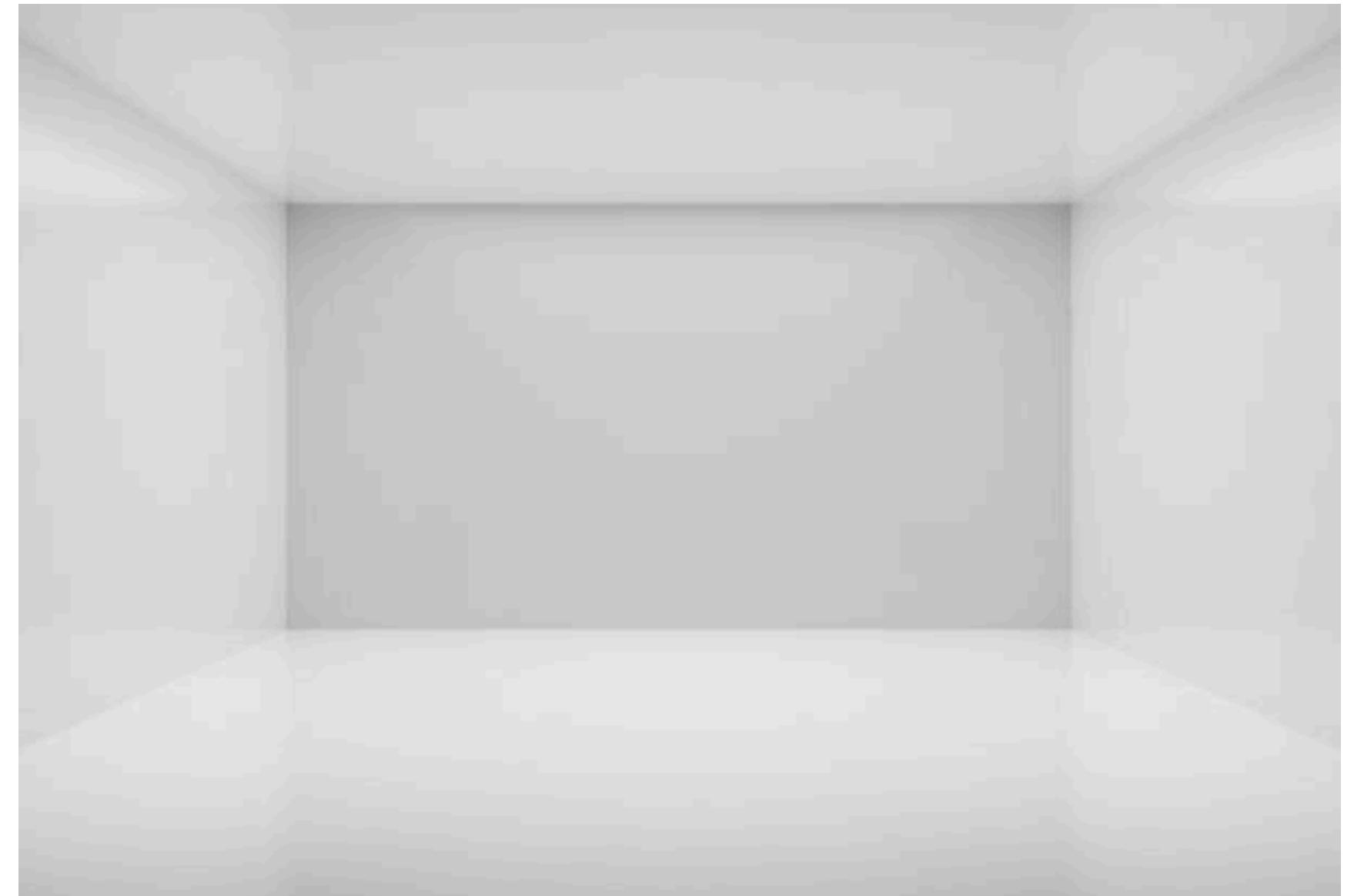
es la forma de organizar los elementos de un diseño según su importancia para guiar la atención del espectador y facilitar la comprensión de la información. Se logra mediante técnicas como el tamaño, el color, el contraste, la tipografía, el espacio en blanco, la alineación, la proximidad y los patrones de lectura, para crear una estructura clara que dirija al usuario intuitivamente a la información clave y a las acciones deseadas.



Espacio en blanco

se refiere a cualquier espacio en blanco o vacío que rodea a todos los demás elementos de una composición de diseño. Es el espacio entre el texto, las imágenes, los botones y otros objetos que el usuario puede ver en una página o pantalla.

En este ejemplo, todas las áreas sin texto o imagen se consideran espacio en blanco: También llamado espacio negativo, el espacio en blanco puede ser clasificado de acuerdo a su tamaño y uso en un diseño concreto.



Presentación de texto

Es una forma de ofrecer y mostrar información de datos y resultados de una investigación.^[1] Generalmente es utilizado como un apoyo y/o una ayuda-memoria, para expresar los resultados de una investigación, pues con la presentación se puede disponer de un contenido multimedia (es decir cualquier apoyo visual o auditivo) que proporcione una referencia sobre la temática tratada, y que ayude a entender y explicar los resultados a los que se desea hacer.



Técnicas empleadas en el diseño



Card sorting



Prototipado



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam

Card sorting

también conocido en español como clasificación u ordenación de tarjetas, es una herramienta de diseño UX centrada en el usuario utilizada para comprender y evaluar la arquitectura de información de un sitio web o aplicación. Durante una sesión de card sorting, los participantes organizan temas en categorías que tienen sentido para ellos, lo que ayuda a los diseñadores a entender las expectativas y modelos mentales de sus usuarios. Este ejercicio suele realizarse antes de crear el mapa del sitio o la estructura del menú, ya que ayuda a diseñar la arquitectura de información desde la perspectiva del usuario.



User #1

Living	Bedroom
Armchairs	Beds
Sofas	Wardrobes
Bookcase	Drawers
TV cabinet	Shoe cabinet
Chairs	
Pouffes	

User #2

Furnitures	Armchairs
Beds	Chairs
Wardrobes	Armchairs
Bookcase	Sofas
TV cabinet	Pouffes
Shoe cabinet	
Drawers	

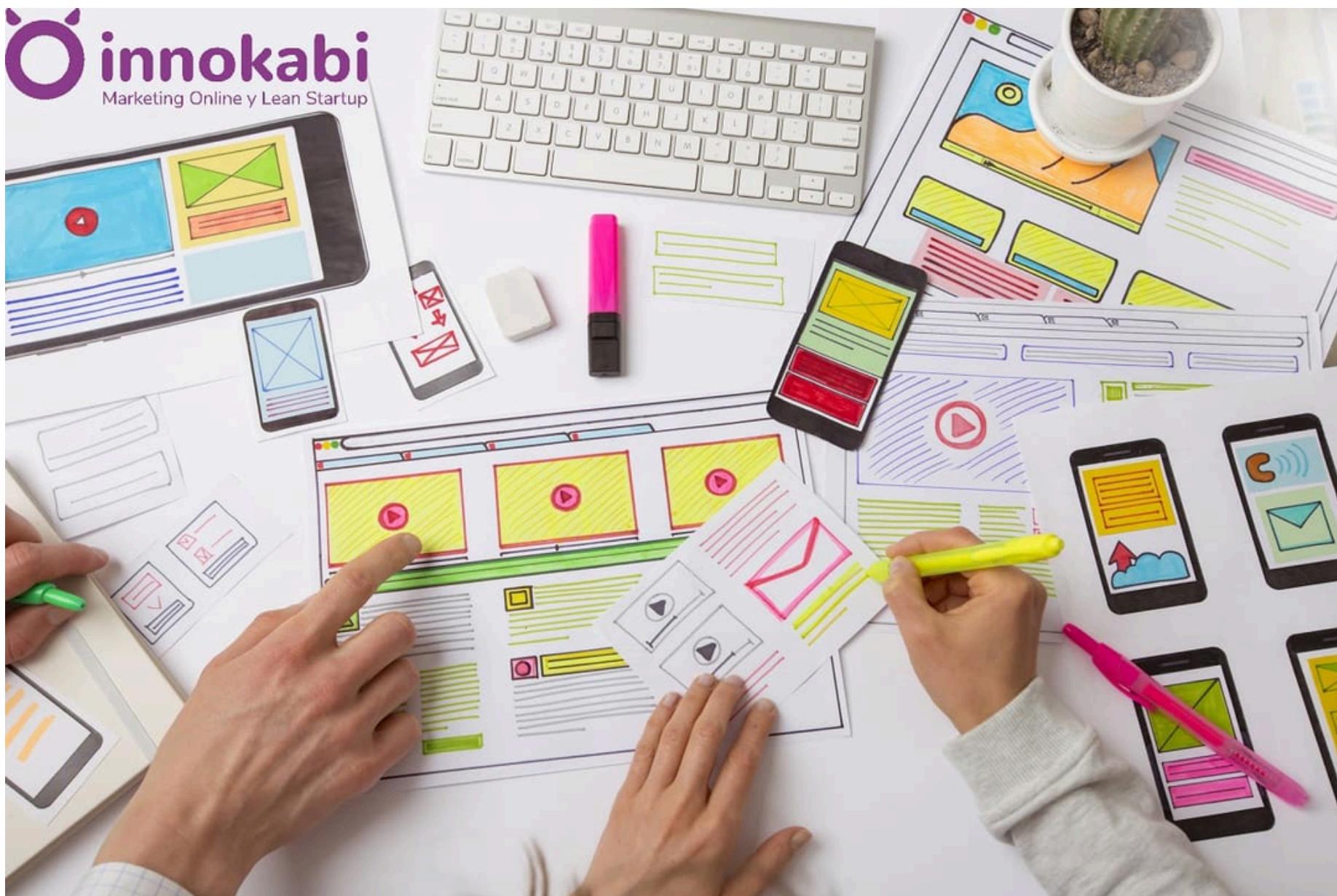


PROTOTIPADO

El prototipado es una versión inicial de la idea de un producto o servicio. El prototipado nos permite probar, evaluar y validar si efectivamente la idea que tenemos en mente cumple los objetivos de la empresa y de los usuarios. Gracias a este prototipo podremos validar esas ideas que tenemos de productos o servicios pero que no sabemos cómo reflejarlas ni cómo llevarlas a un terreno palpable.

El prototipo nos ayuda a tener una herramienta física con la que poder validar que esa idea tiene sentido, si existe un mercado y si es demandada por los usuarios.

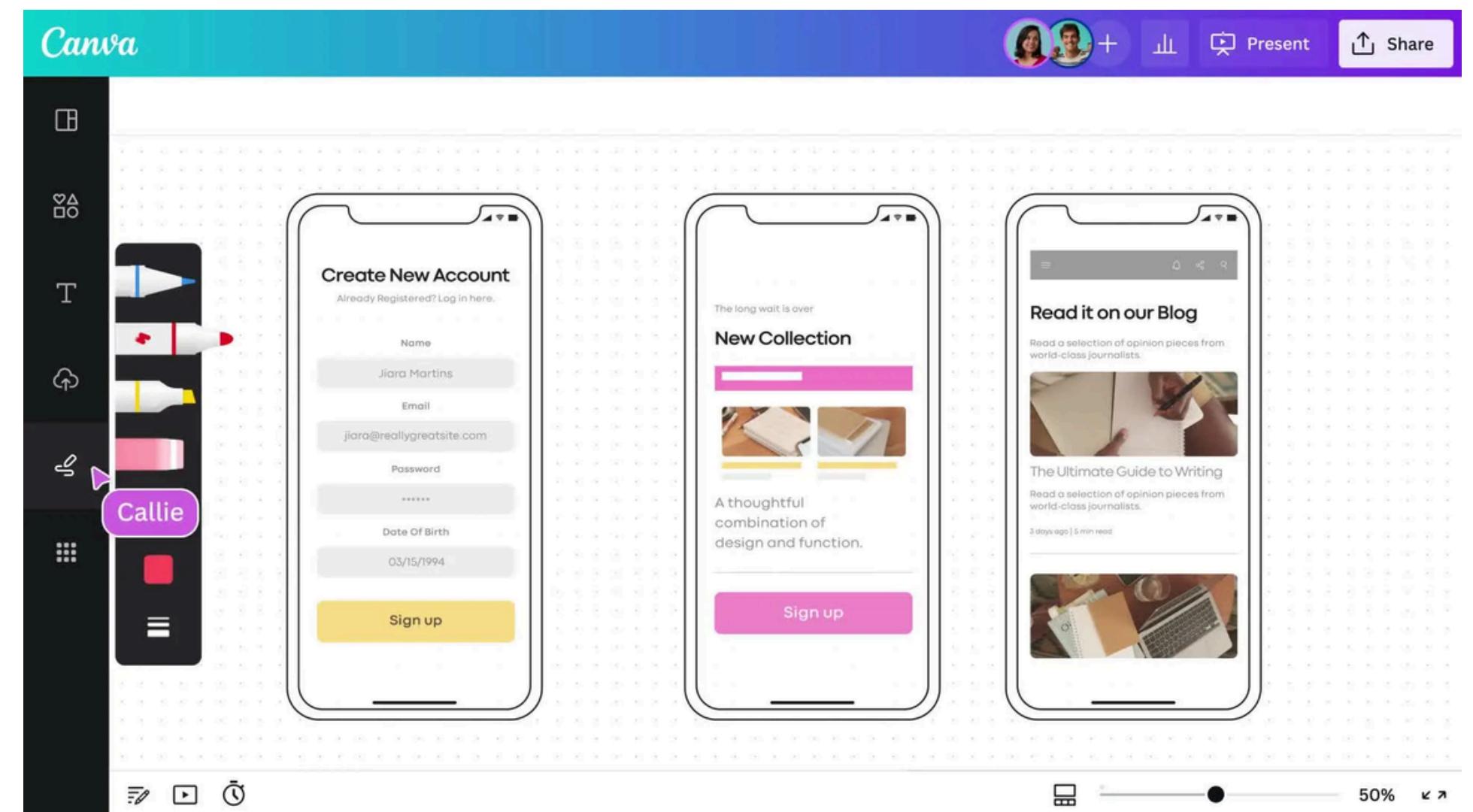
Por otro lado, también nos sirve para estimar costes y timings. Es decir, tú tienes un prototipo y acudirás a un equipo de desarrollo con él. El equipo de desarrollo te dirá cuál será el alcance del producto, ya que lo ven de una manera más realista.



WIREFRAMES

El wireframing es un proceso de alto nivel. Los diseñadores de experiencia de usuario (UX) suelen utilizarlo para trazar el diseño y la disposición de su trabajo sin entrar en demasiados detalles. Es la primera etapa del proceso de diseño, antes de que se amplíe para añadir más detalles.

Los wireframes pueden utilizarse para comunicar la estructura general de una página o aplicación de forma simplificada y crear diseños coherentes que satisfagan las necesidades del usuario. Utiliza una herramienta para hacer wireframes para crear fácilmente uno para tus próximos diseños o proyectos.



Thank you