

Agencia de
Aprendizaje
a lo largo
de la vida

DISEÑO UX/UI

Clase 18

Grillas



Les damos la bienvenida

Vamos a comenzar a grabar la clase

Clase 17

Práctica Figma

- La plataforma
- Principios básicos
- Comunidad en Figma
- Exportar e importar archivos
- Componentes y variables
- Auto-Layout
- Prototipado funcional

Clase 18

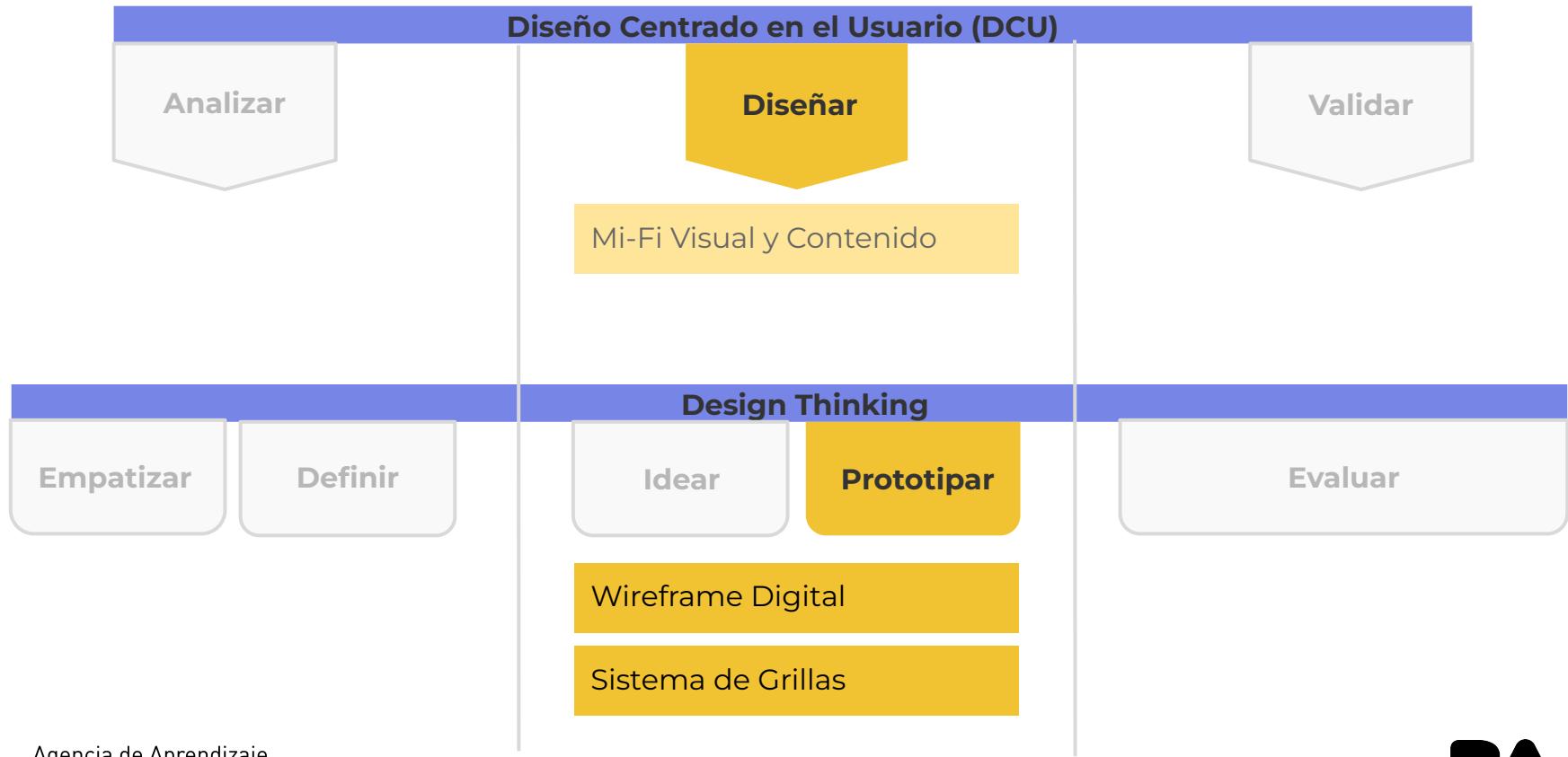
Sistema de grillas

- Resolución
- Diseño modular
- Aplicación de grillas
- ***Tarea para el Proyecto Final***

Clase 19

Estándares y Guidelines

- Leyes UX (guías de estilo)
- Guidelines de Android y IOS
- ***Tarea para el Proyecto Final***

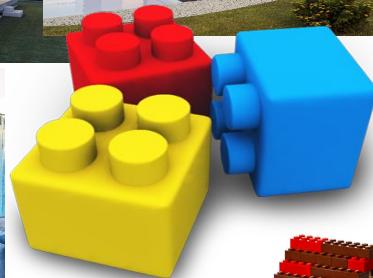


¿Qué es Diseño modular?

El diseño modular es un enfoque donde se **subdivide un sistema en partes más pequeñas llamadas módulos**, que pueden ser creadas independientemente y luego utilizadas en diferentes sistemas.

Esta filosofía puede aplicarse en prácticamente todas las ramas del diseño, aunque es adoptada especialmente en arquitectura y diseño industrial.

En diseño web, la **modularidad consiste en el uso de bloques cuadrados o rectangulares, alineados a una grilla**, para presentar distintos tipos de contenido.



Diseño Web modular

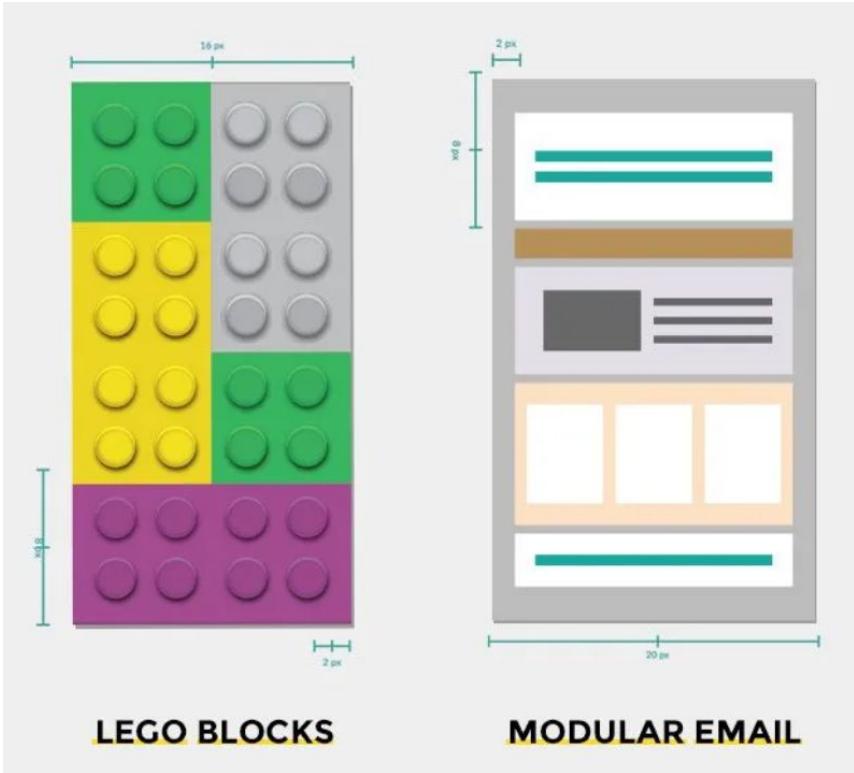
En los diseños modulares, **la pantalla se divide horizontalmente en columnas de igual ancho y verticalmente en filas de igual alto**, opcionalmente con una separación (también de medida fija) entre ellas. Cada módulo, bloque o widget de contenido tendrá un ancho equivalente a una o más columnas. Esto tiene su origen en la aparición de los **dispositivos móviles**, dado que era mucho más complicado adaptar una página web como unidad que **ajustar los diferentes módulos a las dimensiones de cada dispositivo**.

Y es que con el diseño web modular los elementos del diseño **cambian su ubicación, se vuelven más pequeños o incluso desaparecen, en función del tipo de dispositivo desde el cual esté accediendo el usuario**.

Por otra parte, otra de las ventajas del diseño web modular es que posibilita un **mayor dinamismo** en el diseño web, dado que los diseñadores web pueden **modificar con mayor facilidad la posición de los elementos**.

Asimismo, el diseño modular, conlleva a la **reutilización**, lo que significa que se pueden usar de manera consecutiva un mayor número de elementos de diseño, como pueden ser las imágenes de las páginas, **optimizando el trabajo de los diseñadores**.

Tan simple como jugar con legos





¿Qué es una grilla?

Es un **elemento sistémico, organizador y estructurante del espacio gráfico**.

Esto significa que la grilla, también llamada cuadrícula o retícula, es básicamente **una serie de líneas verticales y horizontales que dividen una página en columnas, secciones y módulos**, lo que permite a los diseñadores **administrar el espacio** para poblarlo con diferentes contenidos.

Origen de las grillas

Históricamente las grillas están estrechamente relacionadas con el **nacimiento de la tipografía y por supuesto de la imprenta**, pero desde mucho antes se utilizaban en manuscritos para ordenar los textos y que finalmente el “usuario” pudiera leer fácilmente.

Con la revolución industrial esto fue mucho más desarrollado, ya que el proceso llevó a que fuera necesario **comunicar muchos mensajes al mismo tiempo sin hacer que estos compitan**. Actualmente su uso sigue vigente en muchas áreas del diseño, como: **Diseño gráfico editorial y en Diseño UX/UI**.

Imprenta de tipos móviles (1449)

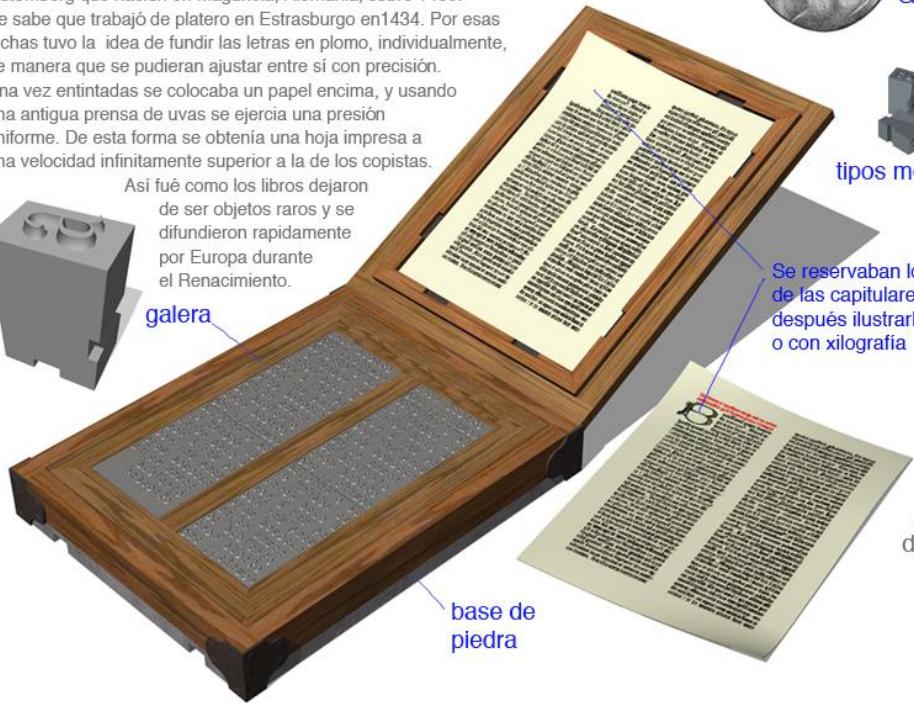
La técnica que precedió a la imprenta fué inventada por los chinos muchos siglos antes. Consistía en grabar a mano el texto y los dibujos sobre una tabla, que una vez terminada se empapaba con tinta. Luego se ponía encima el papel y se presionaba con un rodillo para entintarlo. Esta forma de imprimir se conocía como xilografía y fué utilizada en Europa durante la Edad Media. La imprenta fué inventada por Johannes Gutenberg que nació en Maguncia, Alemania, sobre 1400.

Se sabe que trabajó de platero en Estrasburgo en 1434. Por esas fechas tuvo la idea de fundir las letras en plomo, individualmente, de manera que se pudieran ajustar entre sí con precisión.

Una vez entintadas se colocaba un papel encima, y usando una antigua prensa de uvas se ejercía una presión uniforme. De esta forma se obtenía una hoja impresa a una velocidad infinitamente superior a la de los copistas.

Así fué como los libros dejaron de ser objetos raros y se difundieron rápidamente por Europa durante el Renacimiento.

galera



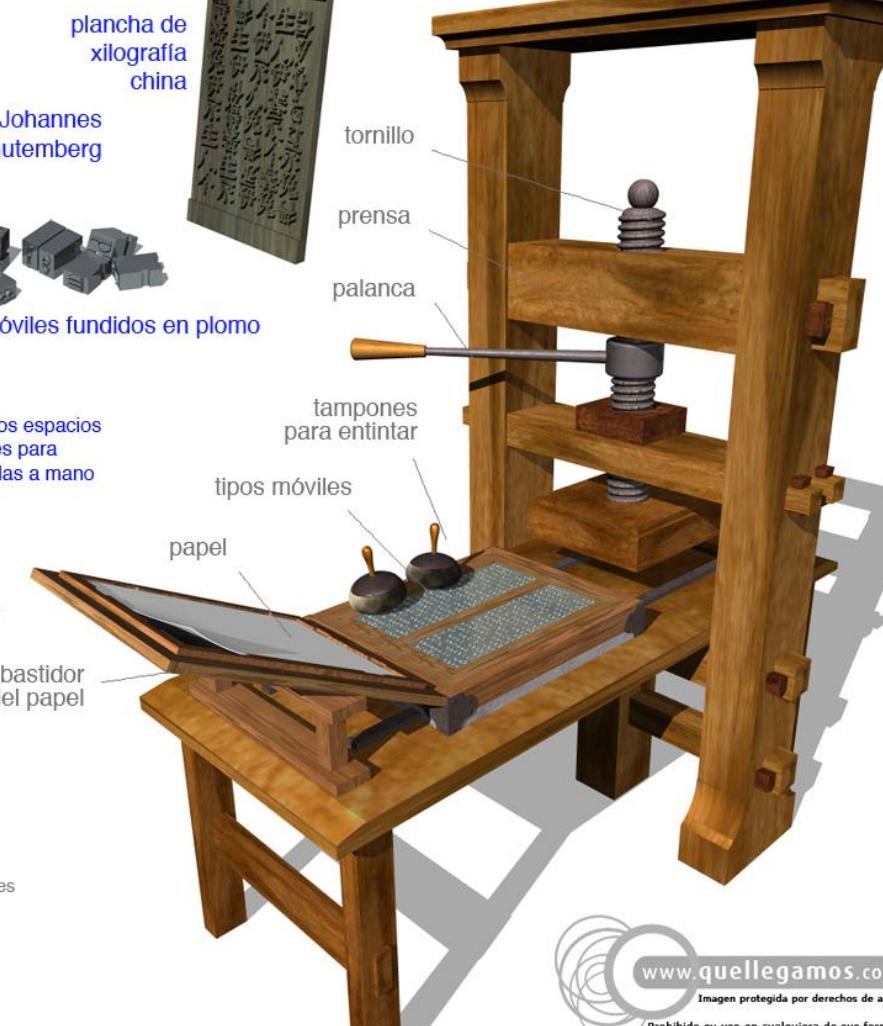
plancha de xilografía china



Johannes Gutenberg



tipos móviles fundidos en plomo



Hasta 1449 y años anteriores, los libros eran difundidos a través de las copias manuscritas de monjes y frailes dedicados exclusivamente al rezo y a la réplica de ejemplares por encargo del propio clero o de reyes y nobles. A pesar de lo que se cree, no todos los monjes copistas sabían leer y escribir. Realizaban la función de copistas, imitadores de signos que en muchas ocasiones no entendían, lo cual era fundamental para copiar libros prohibidos que hablases de medicina interna o de sexo. Las ilustraciones y las mayúsculas eran producto decorativo y artístico del propio copista, que decoraba cada ejemplar que realizaba según su gusto o visión.

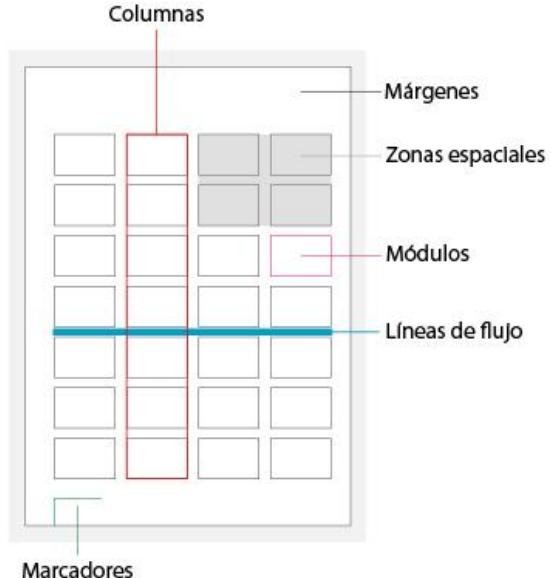
¿Qué es el diseño editorial?

Se ha definido como una rama del diseño que busca la calidad en la narrativa visual en los textos y se presenta en medios tales como periódicos, revistas, folletos, etc.

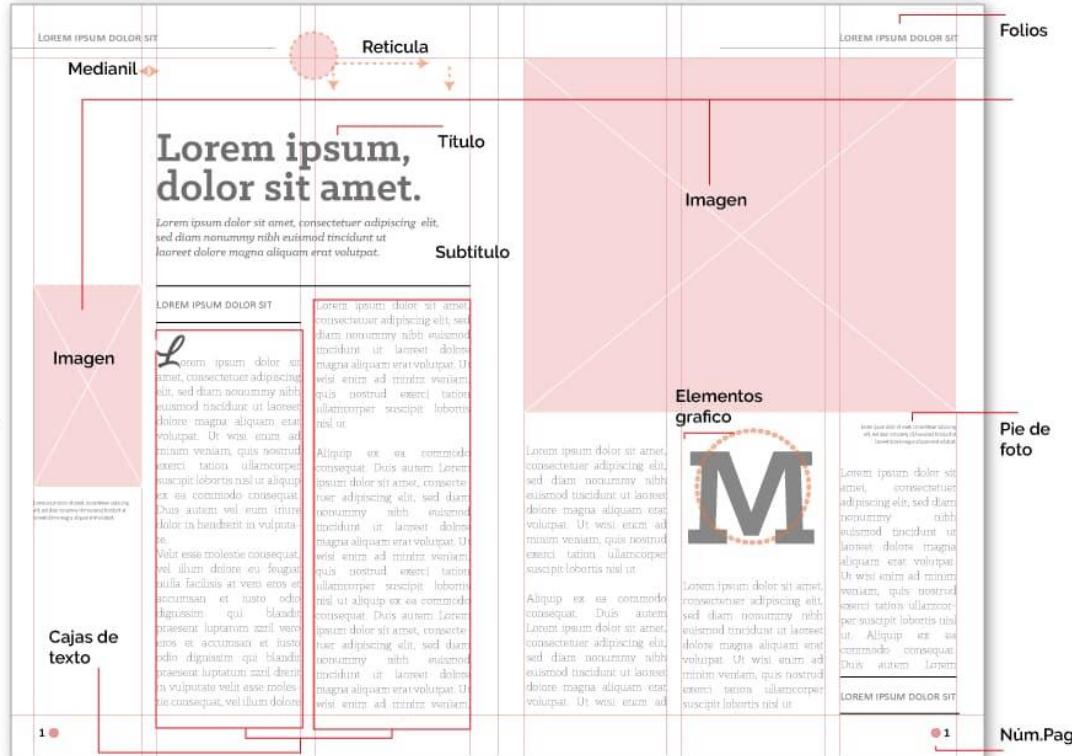
Siempre se debe tener en cuenta que la lectura sea fluida. La **jerarquía** es de lo más importante, saber cómo guiar al lector dentro de la publicación

¿Qué quiero que lea primero?

¿Qué quiero que lea primero?



Maquetación





*El diseño editorial es el **marco a través del que una historia se lee e interpreta**. Consiste tanto en la **arquitectura global** de la publicación como en el tratamiento específico de la historia...*



Autor/as/es: Martin Venezky

Grillas en UX/UI

Puede llegar a ser difícil imaginar una grilla en la diagramación de productos digitales, ya que operan en **múltiples dispositivos y tamaños de pantalla**, pero lo cierto es que **las grillas llegan para salvar nuestros diseños del desorden y el caos, ayudando al ojo humano a seguir un ritmo, sostener la jerarquía del contenido y le dicen a nuestro cerebro donde esperar que se encuentren los elementos.**

Crean consistencia incluso en el diseño responsivo entre dispositivos de diferentes tamaños, contribuyendo a la proporción de los elementos en una página y que finalmente todo siga una **estructura de lectura que agrade al ojo.**

Grillas

Mientras se desarrolla el proceso de prototipado debemos considerar la grilla.

La más popular actualmente está compuesta de **12 columnas (web)** ya que muchos frameworks de desarrollo web utilizan esta estructura, y porque el número 12 es fácil de **dividir en espacios más pequeños como 9, 8, 6, 4, 3, 2, 1 (Mobile)**

Es importante construir una grilla bien trabajada y que pueda desenvolverse bien en **múltiples dispositivos**, con el fin de facilitar que todos los sistemas y flujos conversen entre sí, no solo en tipografía, color y forma, sino también en el **invisible camino que sigue el ojo humano en la lectura**.

Si miramos un diseño y sentimos que **algo está raro**, es posible que sea una **grilla mal trabajada** o contenidos que se ubicaron mal en la estructura definida.

La importancia de lo invisible

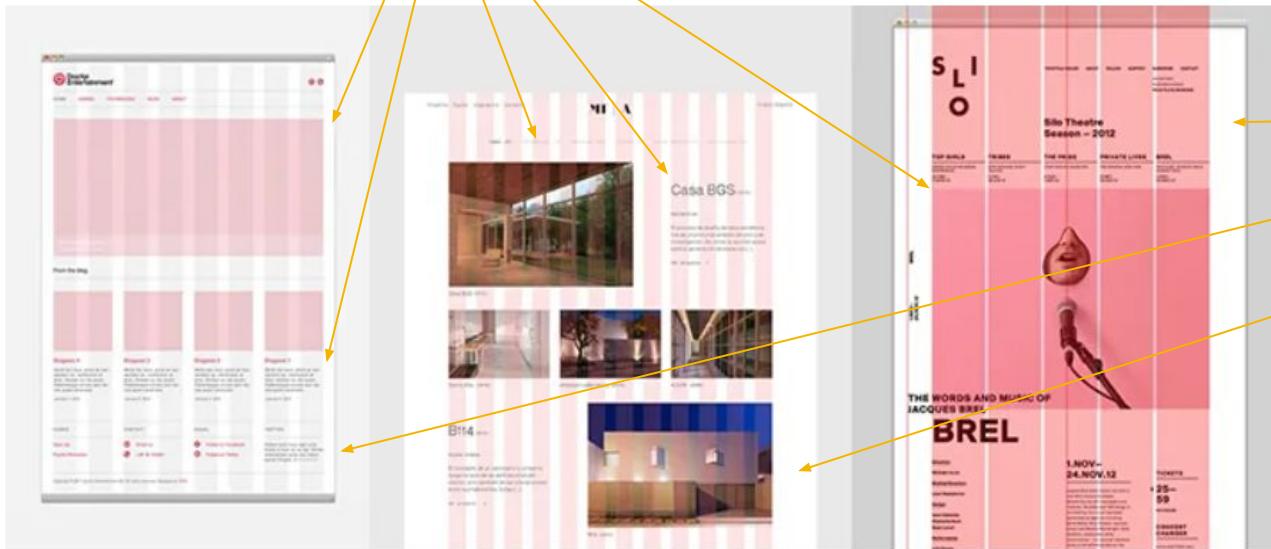
Es muy importante trabajar con atención el **aire** que se le da a los contenidos ya que este no solo permite **descansar la vista**, sino que da ritmo al contenido y **sostiene la jerarquía** que hayamos definido.

Prestar atención a los **márgenes horizontales** y a que **todo en el sistema de grilla debería tener el mismo aire y espaciado**, por lo que hay que prestar atención a la estructura que estamos construyendo.

No hay nada más incómodo y poco agradable a la vista que una acumulación de elementos, donde no hay orden, sentido, ni espacio para respirar.

Como se puede apreciar en las imágenes, los módulos se ordenan utilizando la Grilla: las cajas de texto y fotografías empiezan y terminan dentro de las estructuras formadas por las columnas y calles de la misma.

Páginas web y aplicaciones

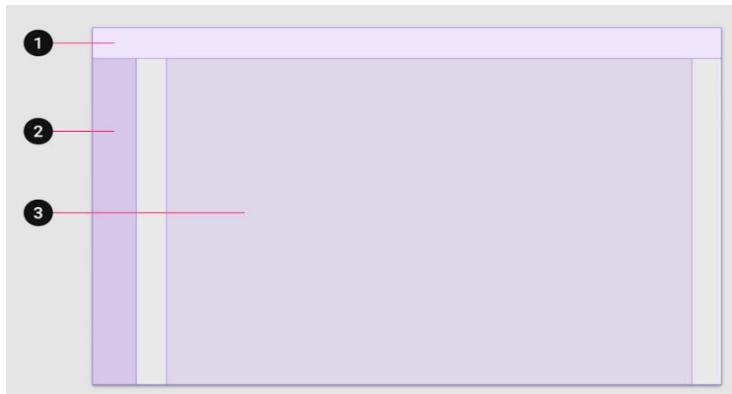


Siempre dejando libres los márgenes.

Actualmente se utiliza muchas retículas en las páginas web y aplicaciones, para generar una mejor experiencia de usuario. Su uso combinado con el diseño UI / UX ayuda a que las páginas web y aplicaciones sean más legibles.

Comprender el diseño

En el diseño se utilizan elementos y espacios uniformes para fomentar la coherencia entre plataformas, entornos y tamaños de pantalla.

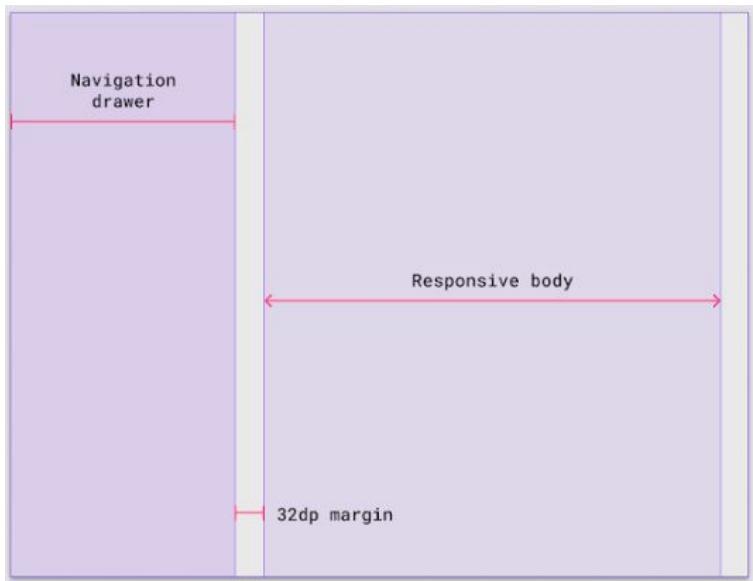


1 Encabezado 2 Navegación 3 Cuerpo

Las áreas de diseño son la base de las experiencias interactivas. Son los bloques de construcción de un diseño y están compuestos por elementos y componentes que comparten una función similar.

Las áreas de diseño también pueden agrupar contenedores más pequeños.

Body y Menú



Ejemplo de Body y Menú

La región del BODY se utiliza para mostrar la mayor parte del contenido de una aplicación.

Por lo general, contiene componentes como **listas, tarjetas, botones e imágenes**.

La región del BODY utiliza valores de escala para tres parámetros:

- Dimensiones verticales y horizontales**
- Número de columnas**
- Márgenes.**

El menú de navegación contiene componentes y elementos de navegación, como el cajón de navegación o el riel de navegación.

Ayuda a los usuarios a navegar entre destinos en una aplicación o acceder a acciones importantes.

Columnas, calles y márgenes



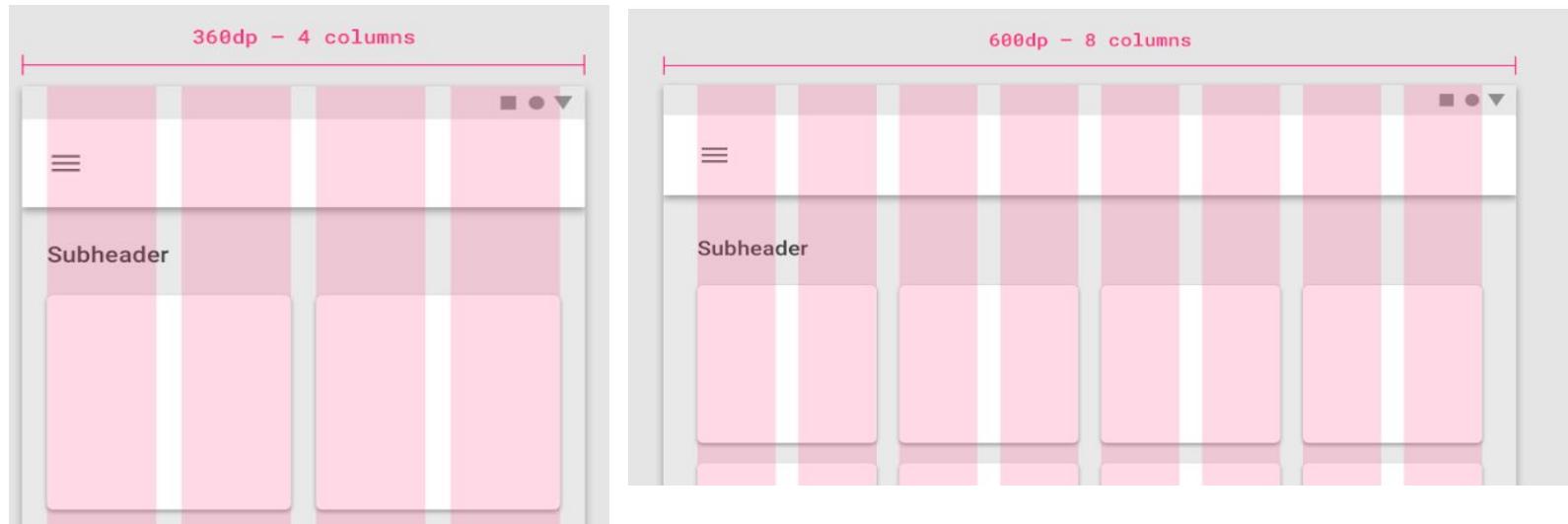
1 Columna 2 Calles 3 Márgenes

Las columnas nos sirven para colocar áreas que luego pueden ser imágenes, videos o textos según la necesidad de nuestros elementos con los que se deba trabajar.

Esto puede ir dependiendo según nuestra piezas a diseñar.

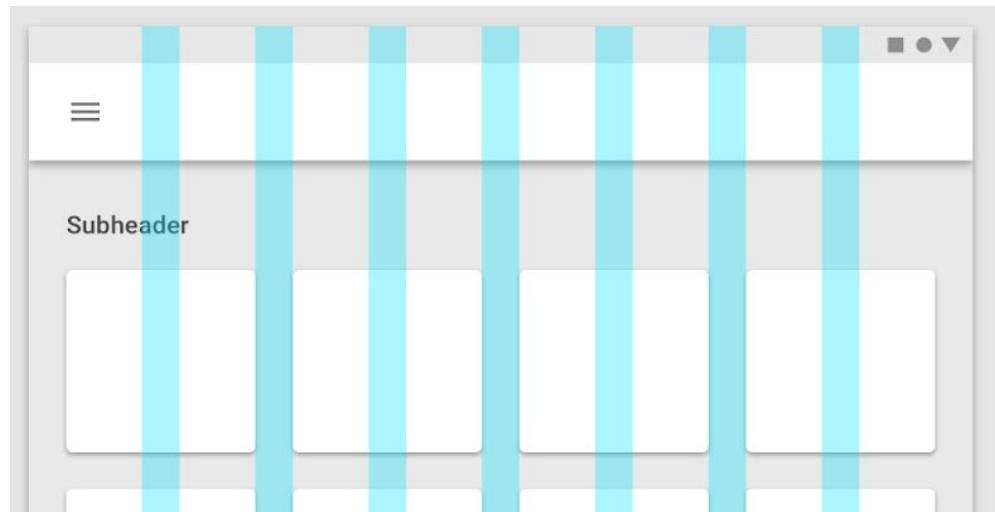
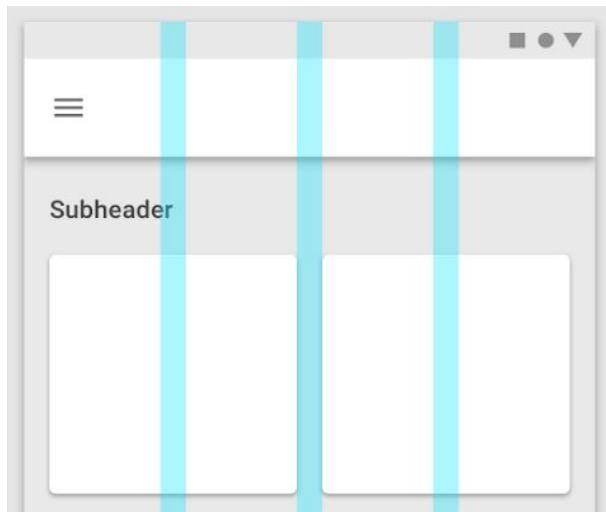
Vamos a ver distintas aplicaciones con algunos ejemplos.

Columnas



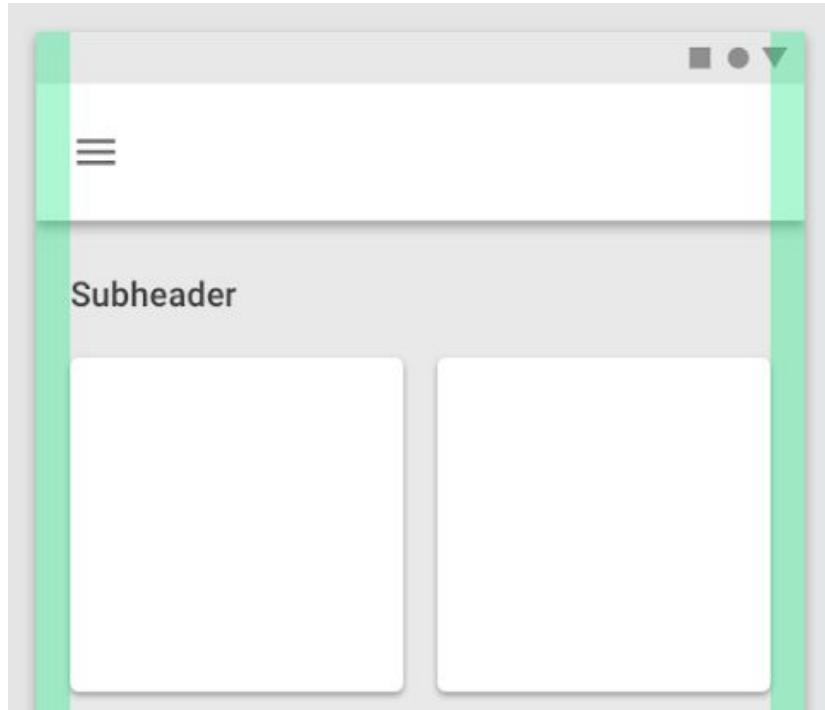
En el diseño se utilizan elementos y espacios uniformes para fomentar la coherencia entre plataformas, entornos y tamaños de pantalla.

Columnas



Las **calles** es el espacio entre columnas que ayuda a separar el contenido. Los anchos de las calles son valores fijos en cada rango de punto de corte. Para adaptarse mejor a un tamaño de pantalla dado, los anchos pueden cambiar según nuestra propuesta de diseño.

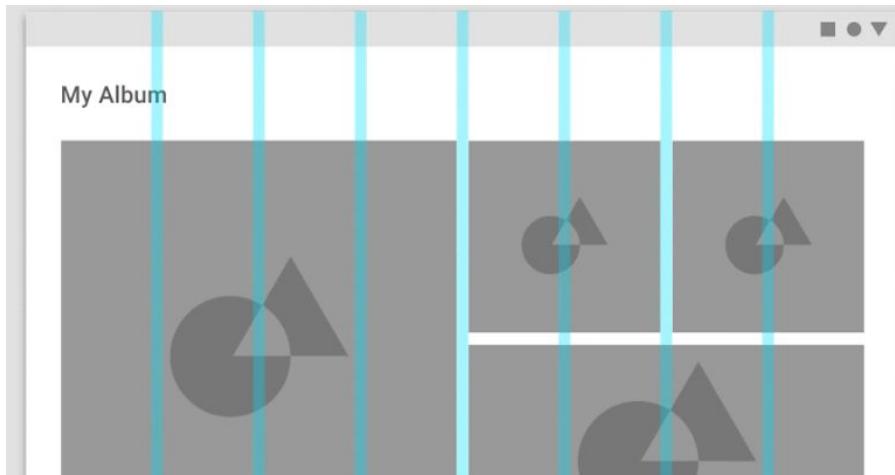
Márgenes



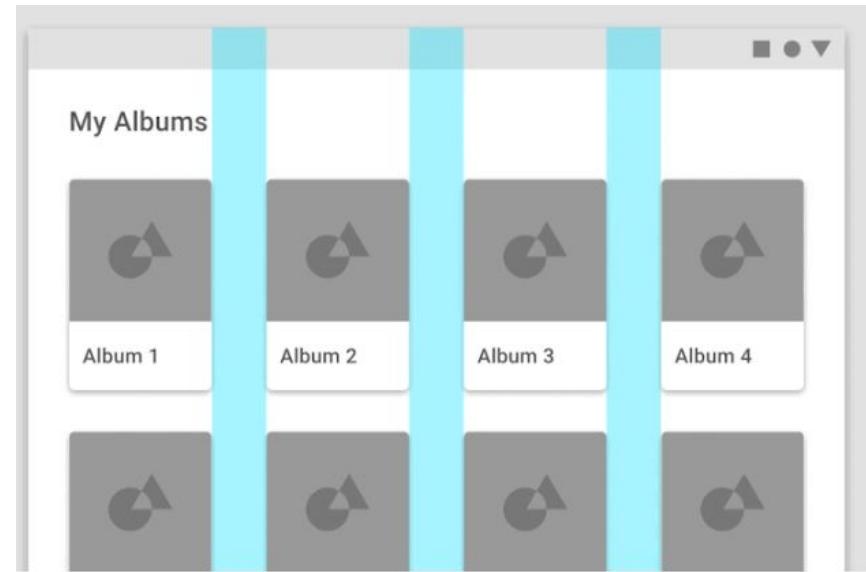
Los **márgenes** son el espacio entre el contenido y los bordes izquierdo y derecho de la pantalla. Los anchos de margen se definen según el patrón de diseño.

Los márgenes nos ayudan a dar la sensación de equilibrio visual ya que si pegamos los elementos al borde es lo que se suele decir que el diseño se cae, como si estuviera saliendo de la pantalla y dificulta la lectura a los usuarios.

Sobre las calles

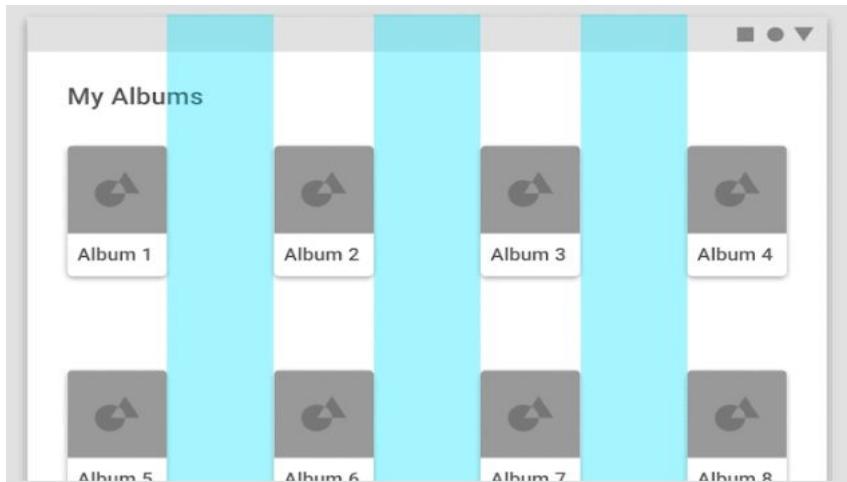


En este ejemplo podemos ver como las **calles** son el soporte de las columnas y las distintas áreas donde luego podemos ubicar los elementos con los que vamos a trabajar.

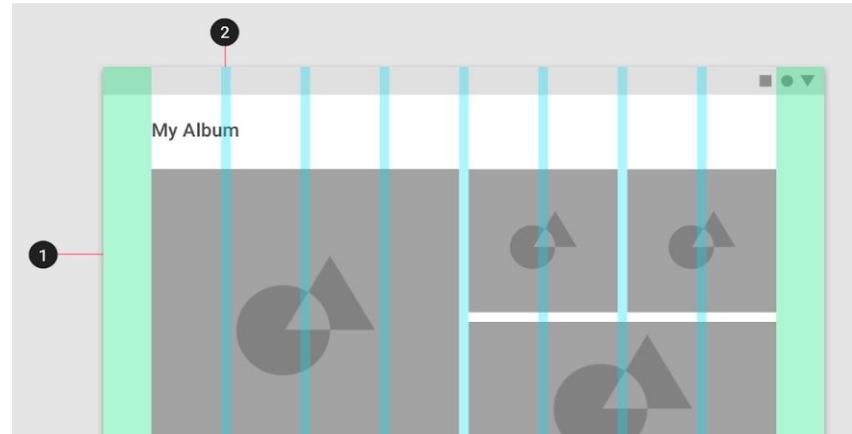


Veamos una distancia adecuada de las calles para que las áreas tomen posición en el marco general.

Sobre las calles

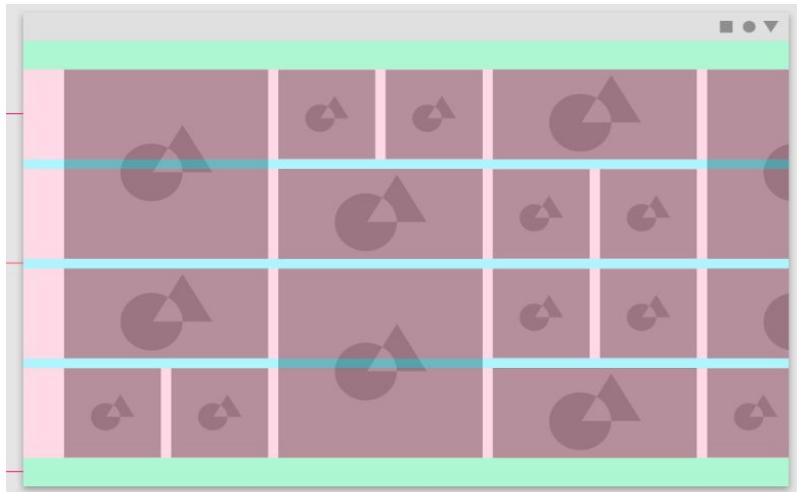


Vemos un **mal uso** de las calles donde es casi de la misma medida la calle que las columnas separando los elementos y quitándole protagonismo a los elementos.



Márgenes y calles vemos que no tienen la misma medida y mantiene el criterio de diseño.

Grilla, Calles y Márgenes Horizontales

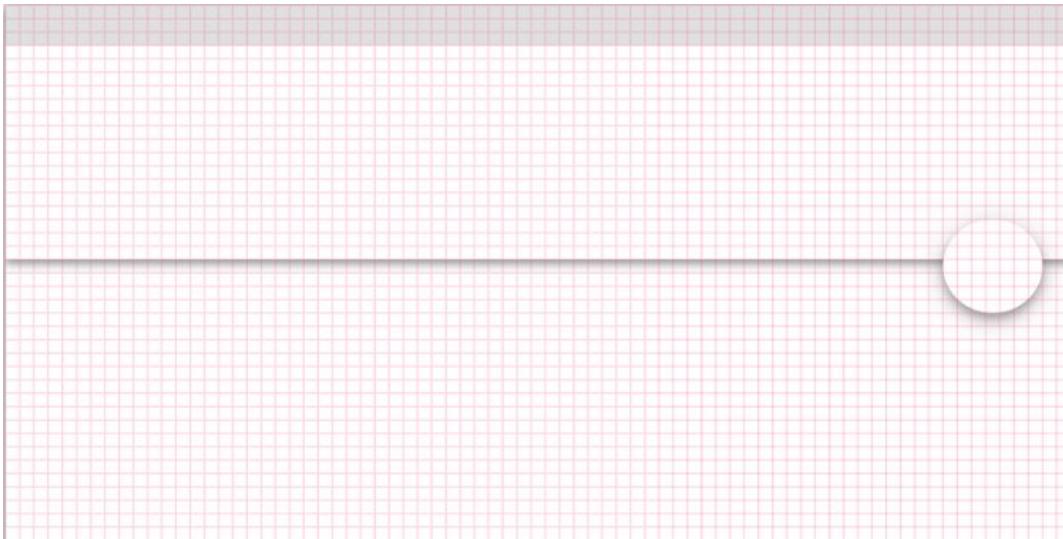


El planteo de la grilla en horizontal sigue los mismos parámetros que de manera vertical



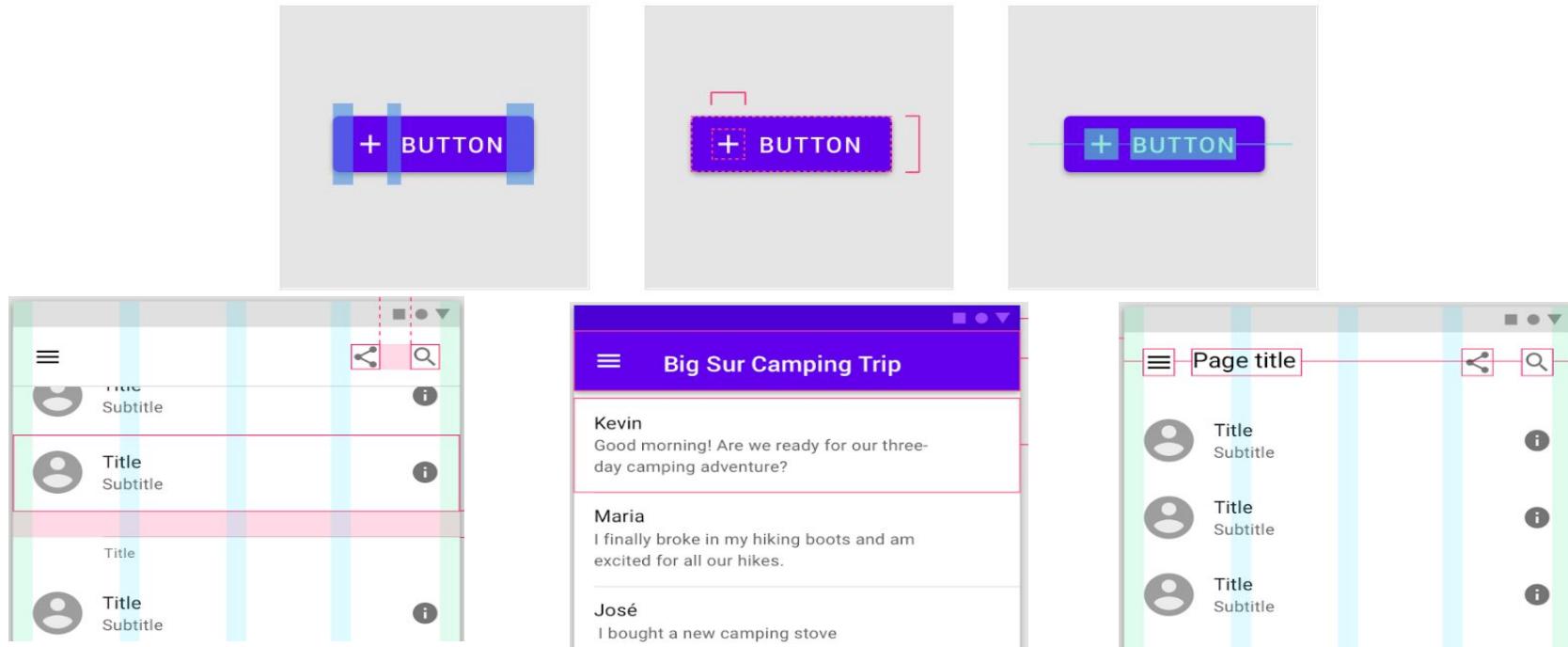
Las cuadrículas horizontales se pueden colocar para adaptarse a diferentes alturas, dejando espacio para las barras de aplicaciones u otras regiones de la interfaz de usuario en la parte superior.

Grilla de cuadrícula

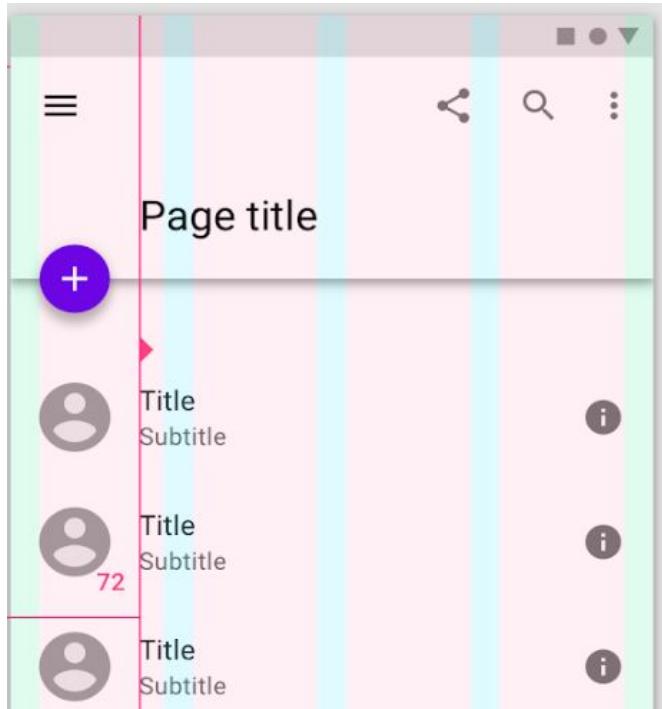


Una vez planteada la grilla general se puede hacer un sistema de retícula para contener iconos, botones y otros elementos para mantener la coherencia visual.

Alineación de los elementos

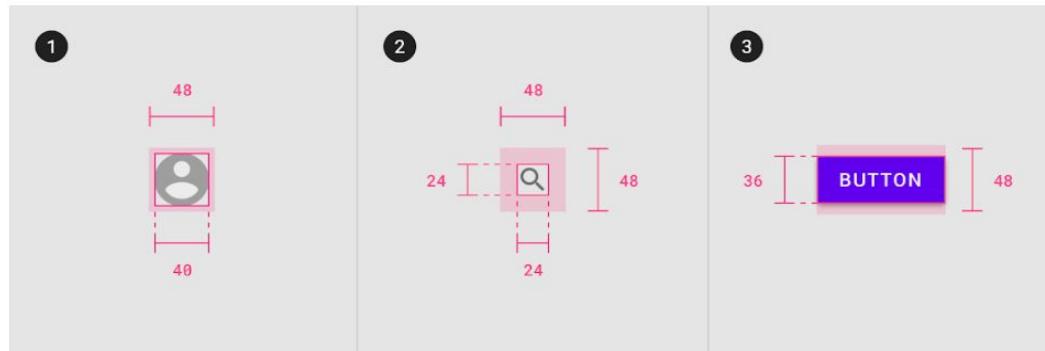
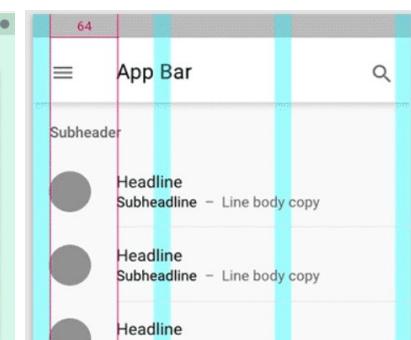


Alineación de los elementos

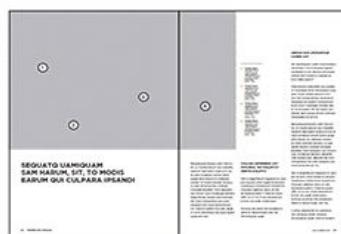
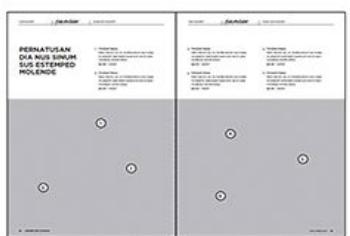
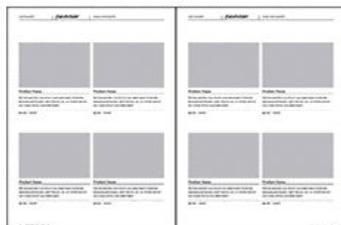
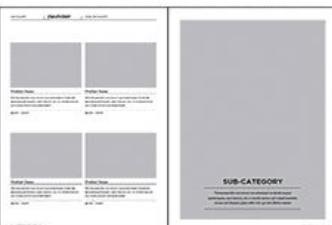
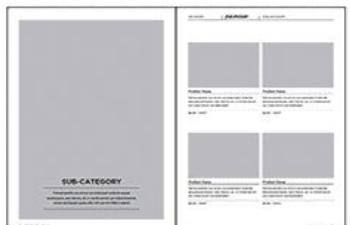
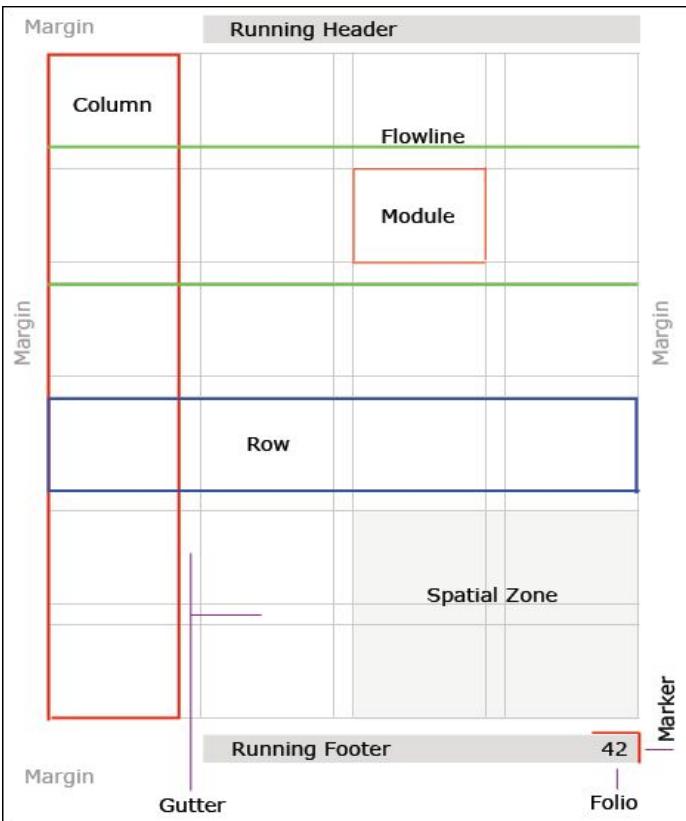


OVERVIEW		Accounts			:	
\$	ACCOUNTS	\$12,132.49			:	
Checking 1234 \$ 2,215.13						
		Home Savings	5678	\$ 8,676.88	
		Car Savings	9012	\$ 987.48	
		Vacation	1891	\$ 253.00	
		Clothes	0640	\$ 64.56	
		Food Funds	8406	\$ 18.66	

Alerts	
Heads up, you've used up 90% of your Shopping budget for this month.	=
You've spent \$120 on Restaurants this week	=
You've spent \$24 in ATM fees this month	=
Your checking account is 4% higher than this time last month	=



Alineación de los elementos



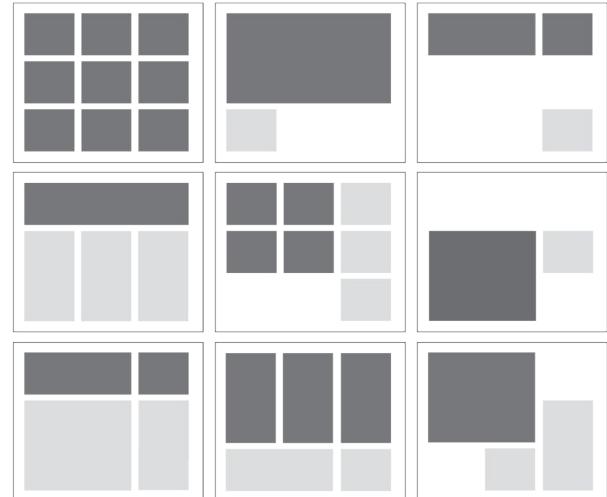
Ejemplos de distintos tipos de maquetación y grilla

USE ODD NUMBERED GRIDS
TO ACHIEVE ASYMMETRIC LAYOUTS

The section contains three wireframe examples of asymmetric layouts:

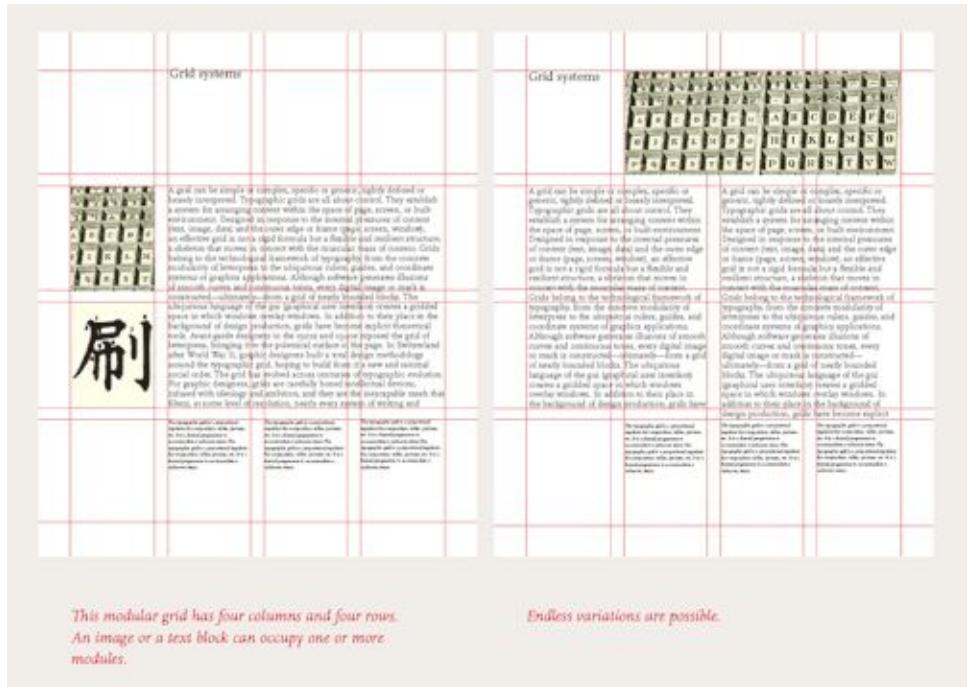
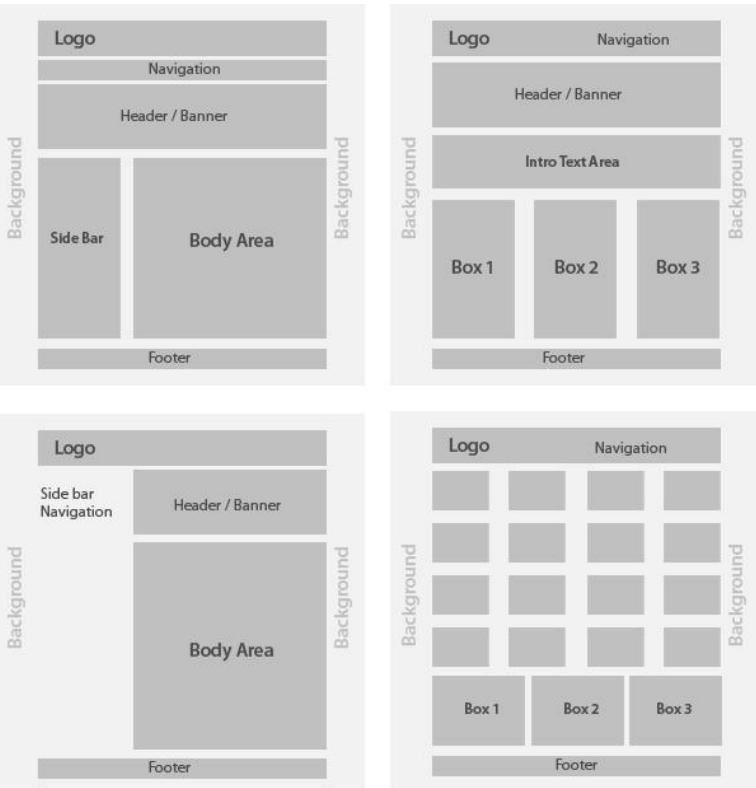
- 7 column grid:** A layout with 7 columns of varying widths. The first column is very narrow, followed by a wider column, then a narrow one, and so on. It features a large central column with a double border.
- 5 column grid:** A layout with 5 columns. The first column is the widest, followed by two medium-width columns, then two narrower ones. It includes a large central column with a double border.
- 3 column grid:** A layout with 3 columns of varying widths. The first column is the widest, followed by two narrower columns. It includes a large central column with a double border.

Each example has placeholder text and a title "Geneti quis denihilitus".

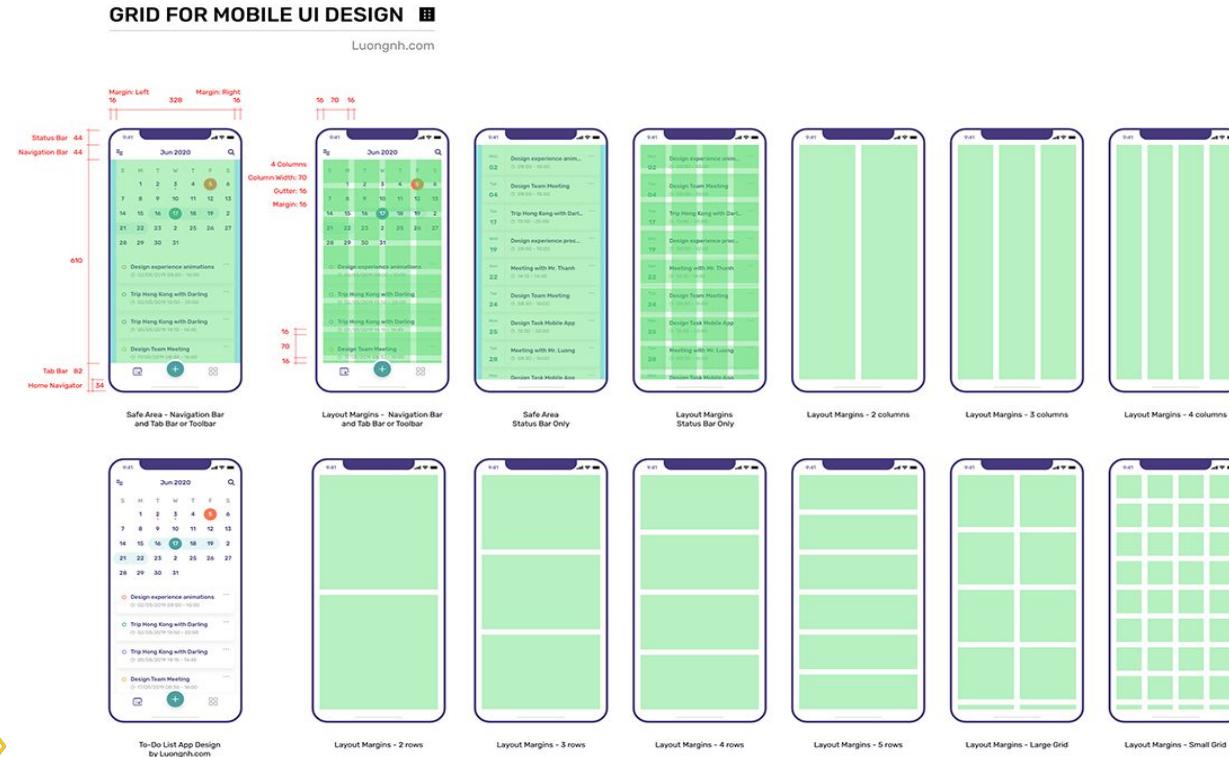


John P. Corrigan

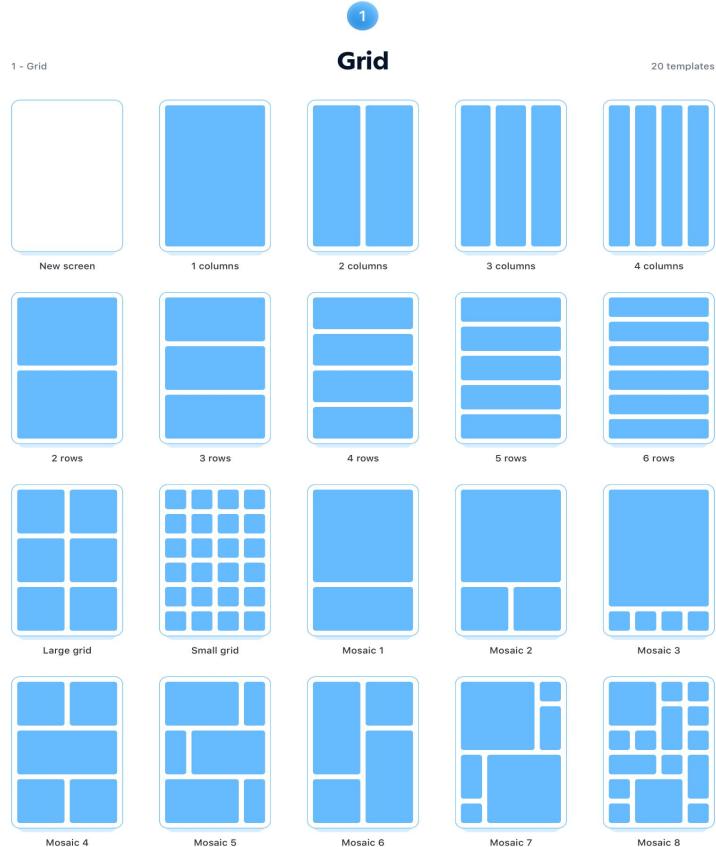
Ejemplos de distintos tipos de maquetación y grilla



Ejemplos de maquetación y grilla en APP



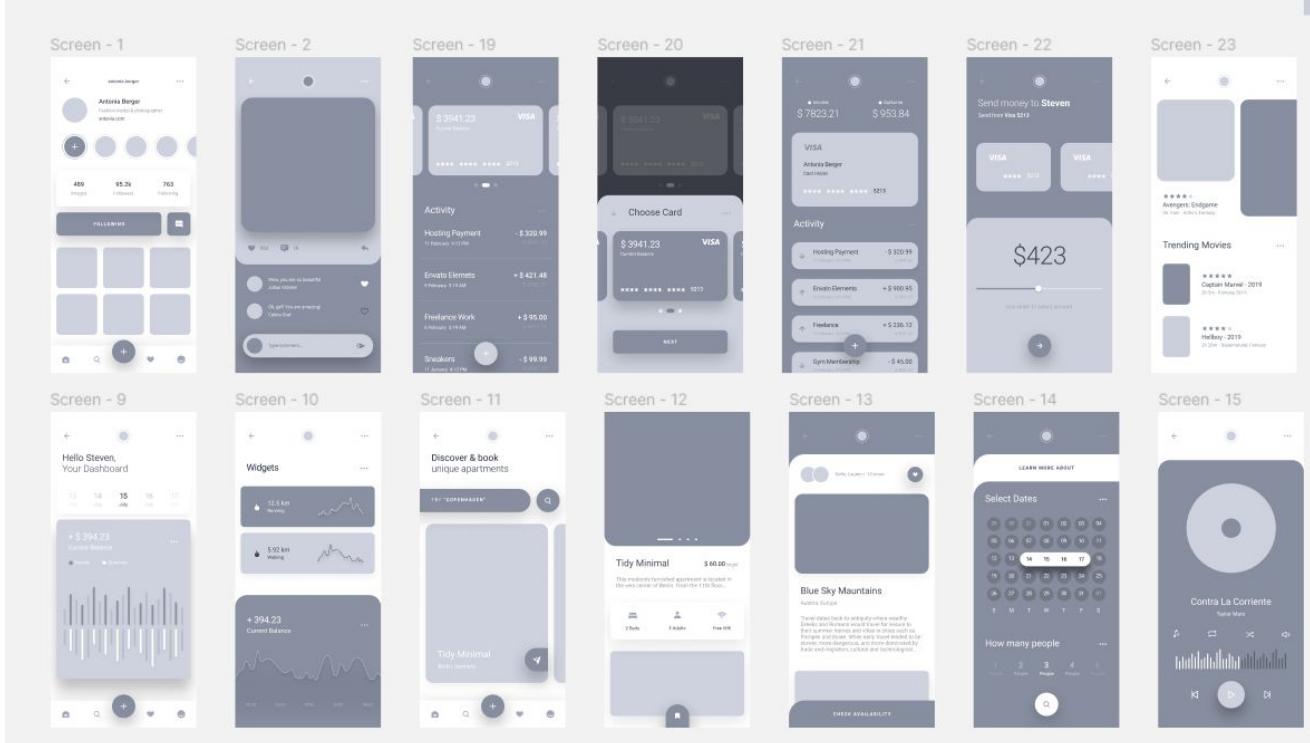
Ejemplos de maquetación y grilla en APP



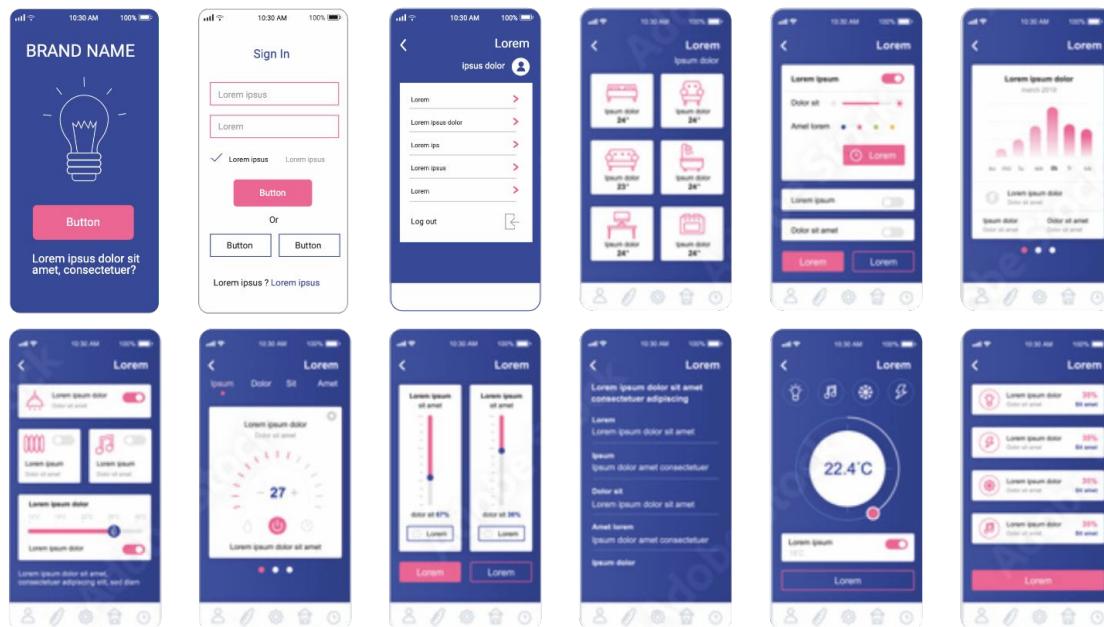
Ejemplos de maquetación y grilla en APP



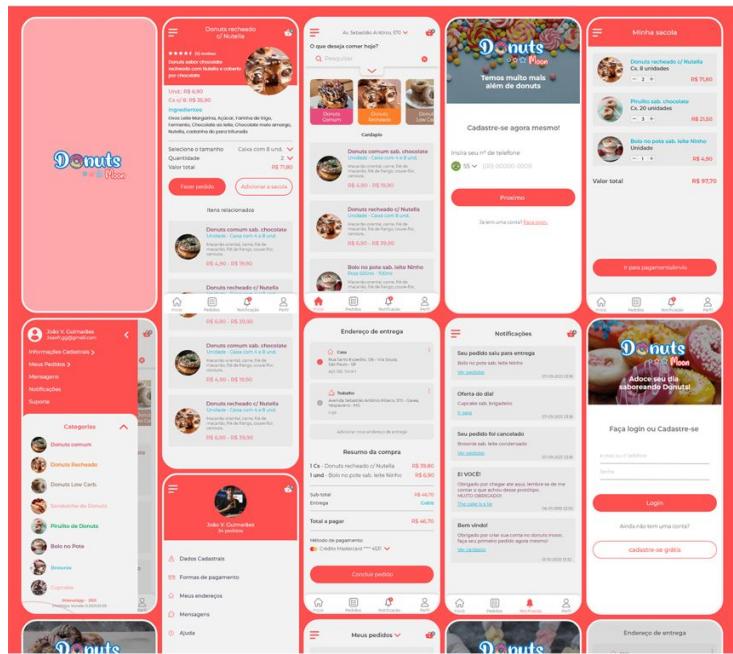
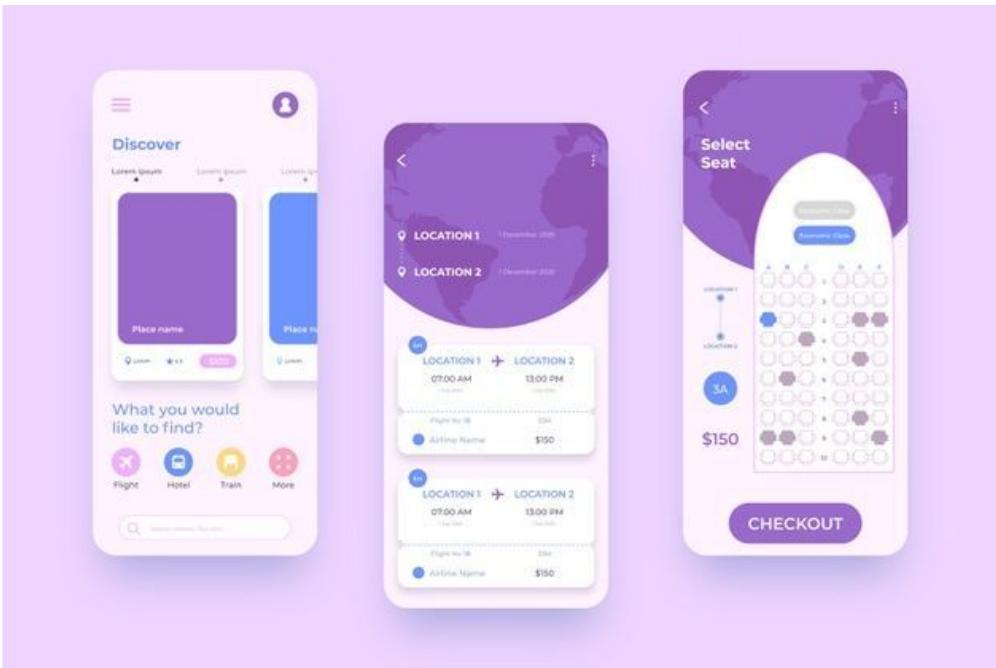
Prototipos



Prototipos



Prototipos



Creando grillas

paso a paso



The screenshot shows the Figma interface with a design canvas. On the left, there is a vertical bar labeled "Nueva Grilla Ejemplo" containing several pink vertical bars. In the center, a blue-bordered frame is selected and labeled "Nuevo frame - Android Large". The frame's dimensions are shown as "360 x 800" at the bottom. The right side of the screen displays the "Inspector" panel, which includes sections for "Frame", "Auto layout", "Layout grid" (with a red box highlighting the "+" button), "Layer", "Fill", "Stroke", and "Effects". The "Frame" section shows coordinates X: -332, Y: 2452; width W: 360, height H: 800; rotation R: 0°; and a checked "Clip content" option.

Luego de crear un nuevo frame con el tamaño del dispositivo correcto, agregamos una Layout grid



The screenshot shows the Figma interface with a design canvas. On the left, there's a vertical stack of four pink rectangular components labeled "Nueva Grilla Ejemplo". In the center, a blue-bordered frame is selected and labeled "Nuevo frame - Android Large". Inside this frame, a grid component is visible, outlined in red. The "Grid" panel on the right shows settings for the grid size (8px) and color (#00FFD1). The frame properties panel indicates a width of 360 and height of 800. The top navigation bar includes "Design", "Prototype", and "Inspect" tabs.

Nueva Grilla Ejemplo

Nuevo frame - Android Large

Frame X -332 Y 2452 W 360 H 800 ↗ 0° Clip content

Auto layout

Layout grid Grid 8px

Size 8 Color #00FFD1 10%

Layer Pass through 100%

Fill FFFFFF 100%

Stroke

360 × 800

Cambiamos su tamaño y color si lo deseamos



Nueva Grilla Ejemplo

Nuevo frame - Android Large

360 x 800

Design Prototype Inspect

Frame X: -332 Y: 2452 W: 360 H: 800 Rotation: 0° Clip content

Auto layout

Layout grid Grid 8px

Layer Pass through 100%

Fill FFFFFF 100%

Stroke

Cambiamos a Columns y colocamos de 1 - 4 columnas

The screenshot shows the Figma design interface with a layout grid configuration. On the left, there's a vertical stack of four light red rectangular components. In the center, a light blue rectangular frame is selected, labeled "Nuevo frame - Android Large". To the right of the frame is the "Design" tab, followed by "Prototype" and "Inspect". Below these tabs is a toolbar with various icons. The main workspace shows a layout grid with 4 columns. A context menu for the grid is open, titled "Columns", with the following settings:

- Count: 4
- Type: Stretch
- Gutter: 8
- Color: #00FFD1
- Width: Auto
- Margin: 16

The "Margin" field is highlighted with a red box. The "Gutter" field is also highlighted with a red box. The "Margin" value is set to 16, and the "Gutter" value is set to 8.

Cambiamos los valores de los márgenes y las calles



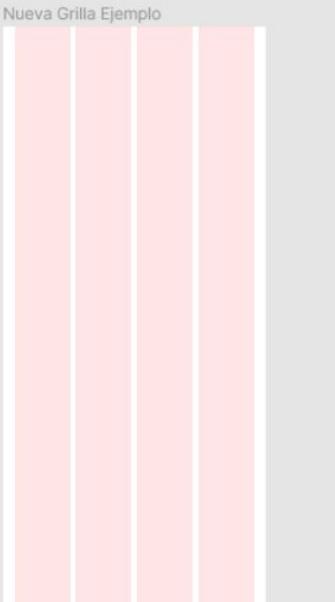
Share



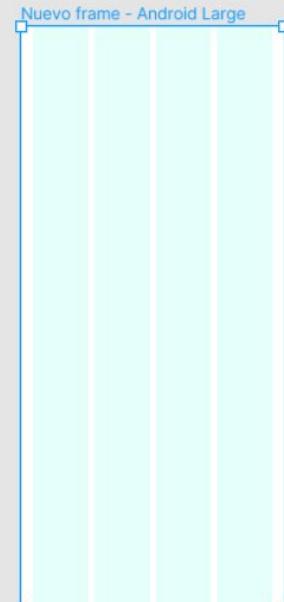
A?

49% ▾

Nueva Grilla Ejemplo



Nuevo frame - Android Large



360 × 800

Design Prototype Inspect



Frame ▾



X -332 Y 2452

W 360 H 800

L 0° R 0

 Clip content

Auto layout

Layout grid



Grid Styles

Search

Create style

grid-4-android

nueva grilla

FFFFFF 100%

Stroke

En este paso podemos crear un sistema de grillas, para poder usar nuevamente la grilla creada en próximas pantallas.

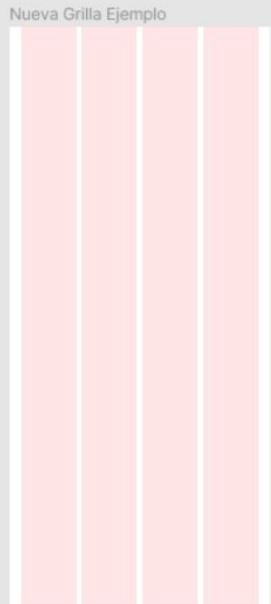


Share

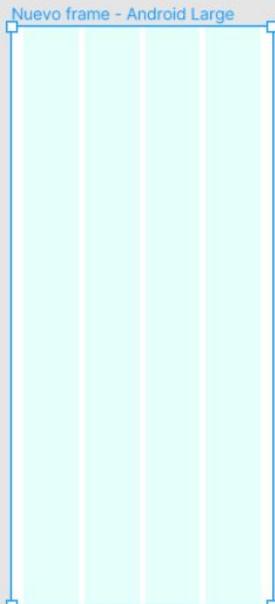


49% ▾

Nueva Grilla Ejemplo



Nuevo frame - Android Large



360 × 800

Design Prototype Inspect



Frame ▾



X -332 Y 2452

W 360 H 800

L 0° R 0

 Clip content

Auto layout

Grilla Android

Grid Styles



Search

grid-4-android

nueva grilla

Grilla Android

Stroke

Effects

Cuando aparece en las opciones significa que todo fue creado correctamente.

Tarea para el Proyecto

Para continuar con el **Proyecto Final** que estamos desarrollando:

Agregar al diseño de pantallas las **Grillas** y ordenar los elementos de cada pantalla de acuerdo a estas, cuidando de que si ampliamos la imagen sea **pixel perfect**.

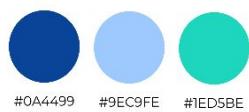
Para ello realizaremos las siguientes tareas:

- Elegir el sistema de grillas que necesita mi diseño, **1, 2, 3 o 4 columnas máximo.**
- **Márgenes** de 16 dp para Android y 18 dp para IOS.
- **Mínimo de Calles** de 8 dp para Android y 11 dp para IOS
- (si necesito más grande deben ser múltiplos de esa medida).
- Medida recomendada para los **elementos que pueden ser tocados por los usuarios:**
- 48 dp para Android y 44 dp para IOS.
- Los **elementos más pequeños** deben medir como mínimo 24 dp x 24dp.

Aclaración: Recordar utilizar la **Grilla de Columnas para el orden vertical y la Grilla de Cuadrícula para el orden horizontal.**

Ejemplo de entrega

Colores



Tipografías

Roboto

Title 1

Title 2

Title 3

Subtitle

Button

Text 1

Text 2

Text 3

Iconos



Navigation Bars



Avatar



Mapa



Tab Bar



Input



Card



Card detalle



Calendario Turnos

Septiembre						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	1	2

Botones



14:00 HS

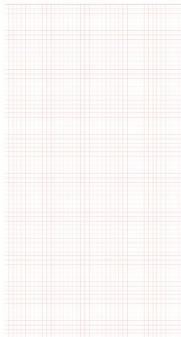


14:00 HS

PEDIR TURNO

PEDIR TURNO

Grillas



No te olvides de dar el presente

Recordá:

- Revisar la Cartelera de Novedades.
- Hacer tus consultas en el Foro.

Todo en el Aula Virtual.

**Muchas gracias por tu atención.
Nos vemos pronto**