

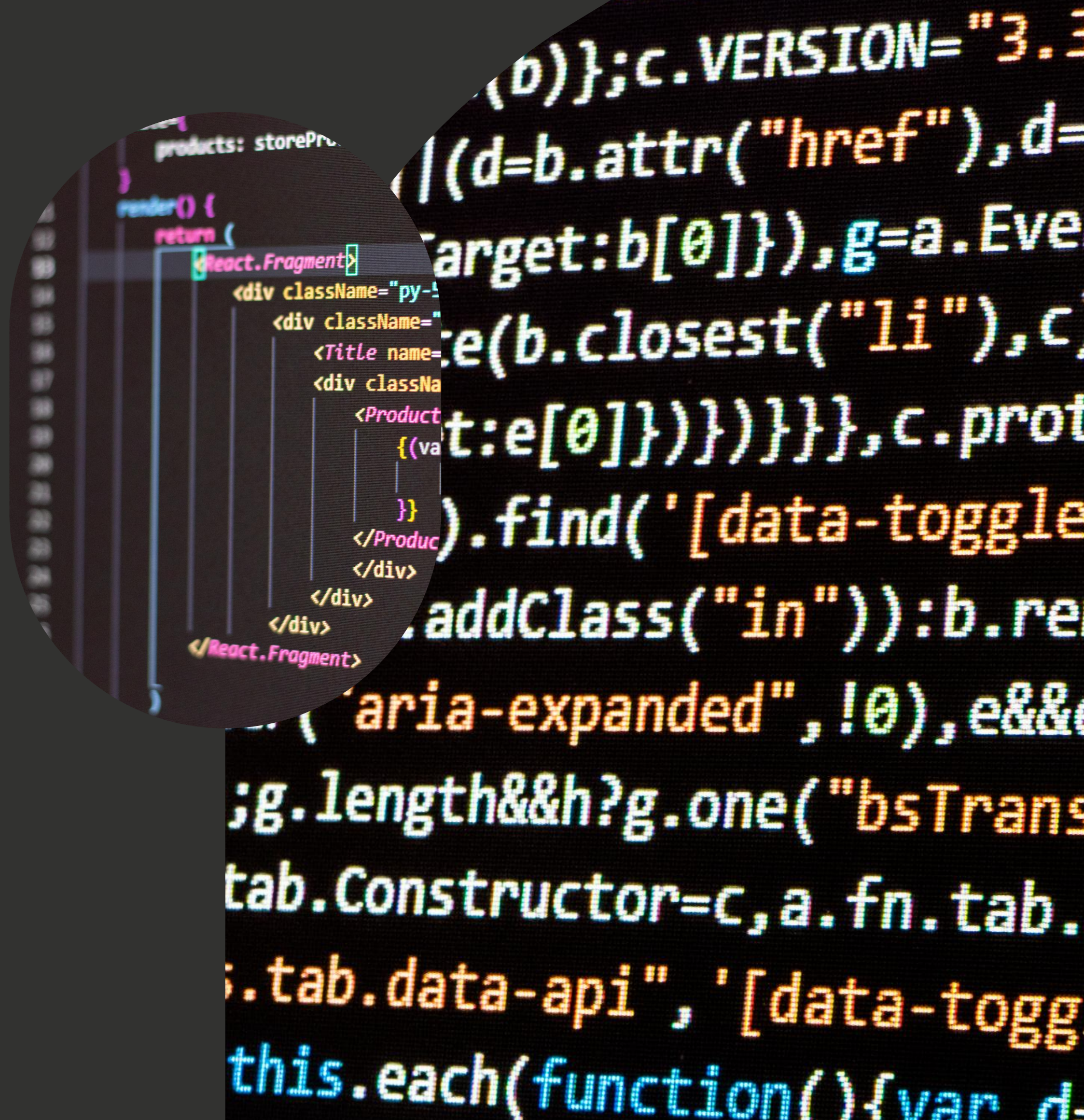
Investigación #1

Diseño de una aplicación

Estructura, jerarquía visual y técnicas empleadas en el diseño

Integrantes:

Francisco Hernández,
Roderick Muñoz



ÍNDICE

- **Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño**
 - Agrupación de elementos
 - Jerarquía Visual
 - Espacio en Blanco
 - Presentación del texto
- **Técnicas empleadas en el diseño**
 - Categorización en Tarjetas (Card Sorting)
 - Prototipado
 - Wireframe





Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

- Agrupación de elementos
- Jerarquía Visual
- Espacio en Blanco
- Presentación del texto



Agrupación de elementos

Se refiere a la práctica de organizar y estructurar contenido relacionado en bloques lógicos, tanto visualmente como en el código.

formas de agrupación:

- Por similitud.
- Por continuidad.
- Por conexión visual.

Esto facilita la comprensión, el diseño y la interacción con el sitio web o aplicación.

Jerarquía visual

¿Qué es la jerarquía visual?

Organizar los elementos de una página de modo que el usuario entienda qué es lo más importante, qué debe ver primero y cómo recorrer la información. Es básicamente darle orden de prioridad a la vista.

¿Cómo se logra la jerarquía visual?

- Tamaño.
- Color y contraste.
- Ubicación en la página.
- Movimiento o animación.
- Iconos e imágenes.

POR ÚLTIMO ESTO DE ACÁ ARRIBA

DESPUÉS ESTO.

**PRIMERO VAS
A LEER ESTO**

DESPUÉS VAS A LEER ESTO DE ACÁ.

Espacio en blanco

Es la área vacía entre elementos de la interfaz (textos, imágenes, botones, secciones).

- Microespacio → pequeños márgenes, paddings, separación entre letras, líneas de texto o iconos.
- Macroespacio → grandes áreas vacías que separan secciones completas de la página.

Funciones del espacio en blanco:

- Mejora la legibilidad.
- Agrupa o separa elementos.
- Genera equilibrio y estética.

Presentación del texto

se refiere a la manera en que el contenido escrito se organiza y se muestra para que sea claro, legible y jerárquico.



```
state={
  products: storeProducts
}
render() {
  return (
    <React.Fragment>
      <div className="p">
        <div className="
          <Title na
          <div clas
            <Prodi
              {
            }
          </Prodi
        </div>
      </div>
    </React.Fragment>
  )
}
```

Técnicas empleadas en el diseño

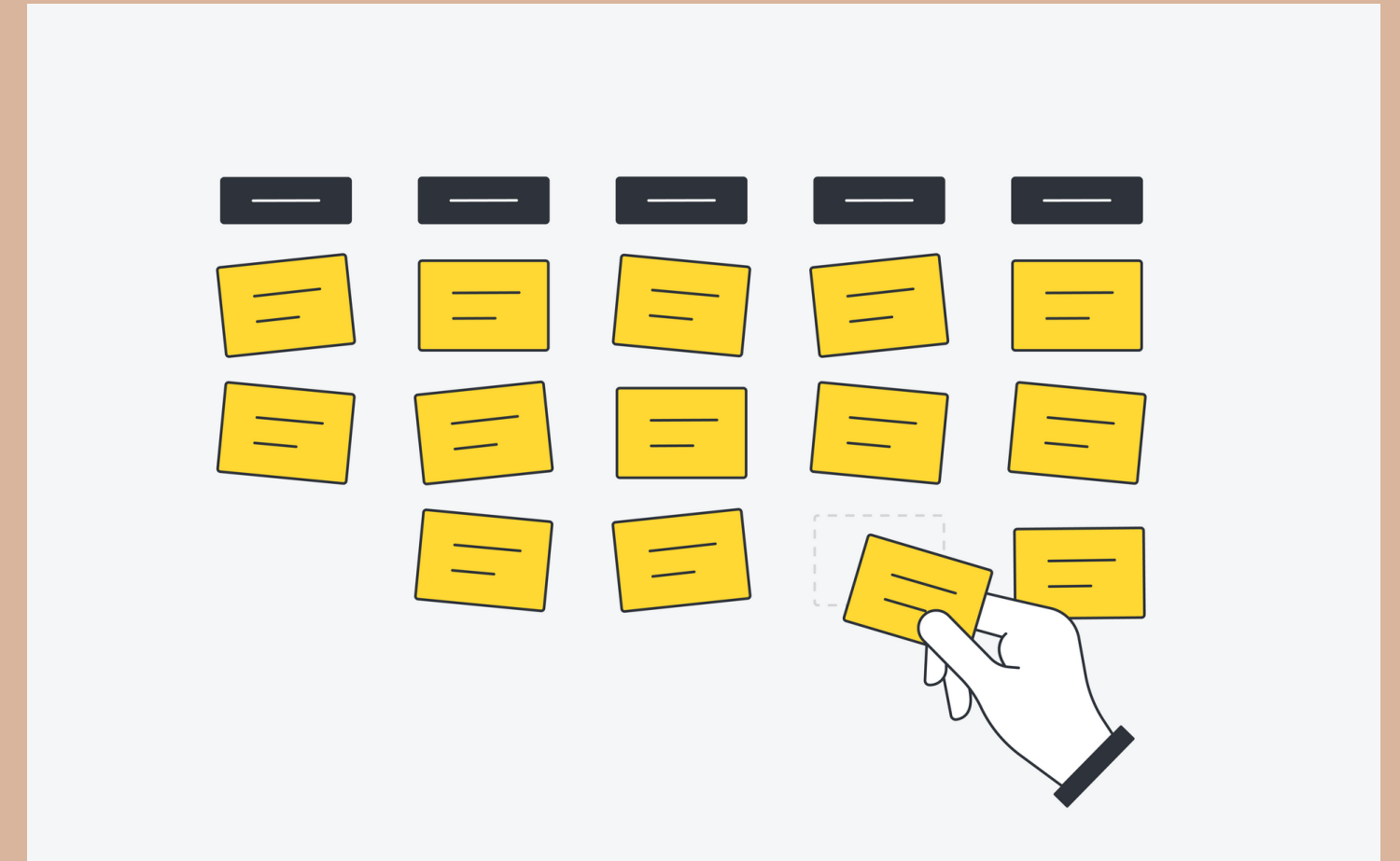
- Card Sorting
- Prototipado
- Wireframe

Card Sorting

El card sorting es una técnica de investigación en UX que ayuda a organizar la información de una aplicación según la forma en que los usuarios la entienden. Consiste en entregar a los participantes tarjetas con temas o funciones y pedirles que las agrupen de manera lógica.

Esto permite:

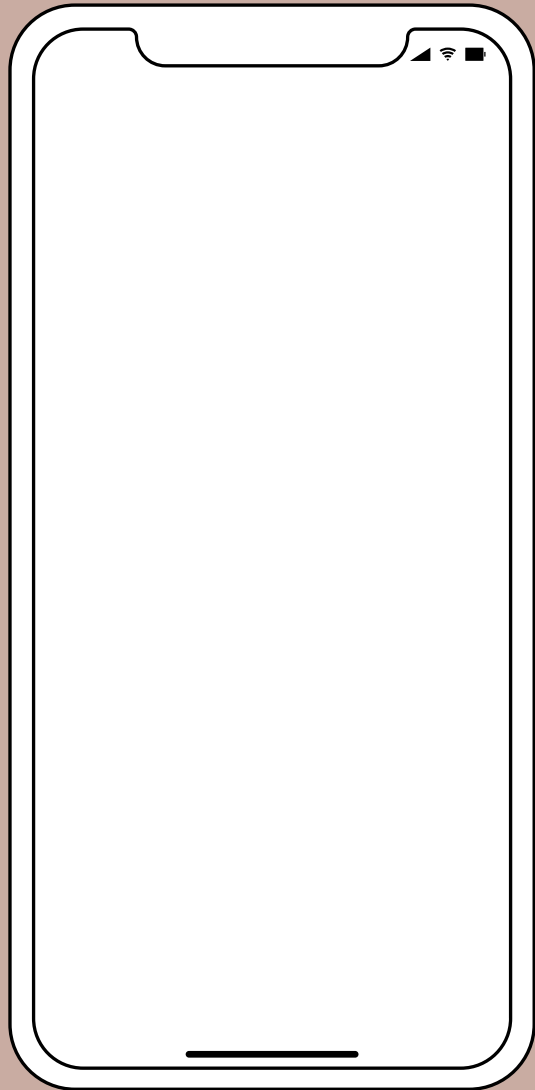
- Diseñar menús y categorías más intuitivas.
- Comprender cómo los usuarios esperan encontrar la información.
- Mejorar la usabilidad y la navegación de la app.



Prototipado

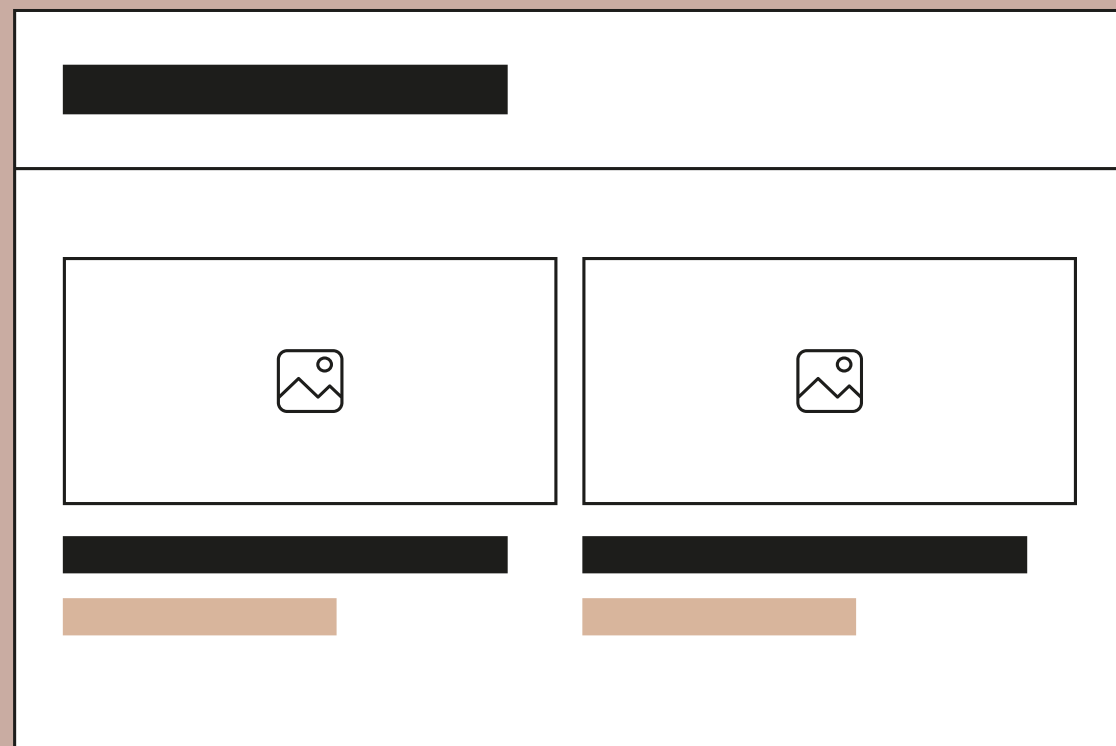
El prototipado es una etapa clave en el diseño de aplicaciones, ya que consiste en construir representaciones visuales y funcionales de la app antes de su desarrollo final. A través de bocetos, wireframes o prototipos interactivos, los diseñadores pueden simular la experiencia de uso y evaluar cómo los usuarios interactuarán con la interfaz.





Wireframes

Los wireframes son representaciones visuales simples que muestran la estructura de una aplicación. Permiten definir la ubicación de menús, botones, imágenes y contenidos antes de aplicar diseño gráfico. Son útiles para planificar la navegación, probar diferentes distribuciones y asegurar que la experiencia del usuario sea clara desde las primeras etapas del proyecto.



Conclusión

El uso de técnicas como el card sorting, los wireframes y el prototipado permite diseñar aplicaciones centradas en el usuario. Estas herramientas no solo ayudan a organizar la información de manera intuitiva, sino que también permiten establecer una estructura clara y una jerarquía visual coherente, donde los elementos más importantes destacan y guían al usuario en su recorrido por la app.

En conjunto, estas prácticas facilitan la planificación de la interfaz, la validación temprana de ideas y la construcción de experiencias digitales más usables, eficientes y alineadas con las necesidades reales de los usuarios.

Bibliografía

- Nielsen, J. (1994). Card sorting: How to organize information for usability. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/card-sorting/>
- Garrett, J. J. (2011). The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond (2.ª ed.). New Riders.
- Gothelf, J. (2013). Lean UX: Applying lean principles to improve user experience. O'Reilly Media.
- Kosslyn, S. M. (2006). Graph design for the eye and mind. Oxford University Press.
- Saffer, D. (2010). Designing for interaction: Creating smart applications and clever devices (2.ª ed.). New Riders.
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia, A. (2020). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design (3.ª ed.). O'Reilly Media.
- OpenAI. (2025). ChatGPT (versión GPT-5) [LLM]. <https://chat.openai.com/>

Muchas gracias

