

«Talento Tech»

Diseño UI

Clase 03





Clase 3: Sistema de Grilla

Índice

1. La disposición equilibrada de elementos
2. Columnas, calles y márgenes
3. Sistema de grilla: columnas y cuadrículas
4. Reflexión Final
5. Ejercicios
6. Materiales y Recursos Adicionales
7. Preguntas para Reflexionar
8. Próximos Pasos

Objetivos de la Clase.

- Comprender la importancia de una disposición equilibrada en el diseño visual
- Explorar principios como la alineación, el contraste y la jerarquía visual
- Analizar Columnas, Calles y Márgenes
- Realizar ejercicios prácticos

La disposición equilibrada de elementos

Introducción a la Composición

La composición es un aspecto fundamental en el diseño visual, ya que se refiere a la manera en que los elementos se organizan en una página o espacio. Una disposición equilibrada no solo hace que un diseño sea estéticamente agradable, sino que también mejora la usabilidad y la comprensión del contenido. Cuando los elementos están bien distribuidos, el espectador puede navegar por la información de manera más intuitiva, lo que facilita la comunicación del mensaje.

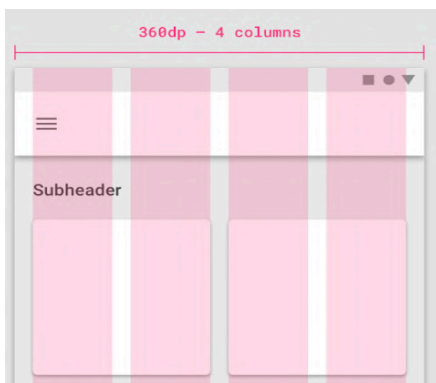
La disposición equilibrada se puede lograr a través de diferentes técnicas, como el uso de simetría, asimetría y la regla de los tercios. Cada una de estas técnicas tiene su propio impacto en la percepción del diseño. Por ejemplo, un diseño simétrico puede transmitir estabilidad y orden, mientras que un diseño asimétrico puede generar dinamismo y movimiento.

Principios de Diseño

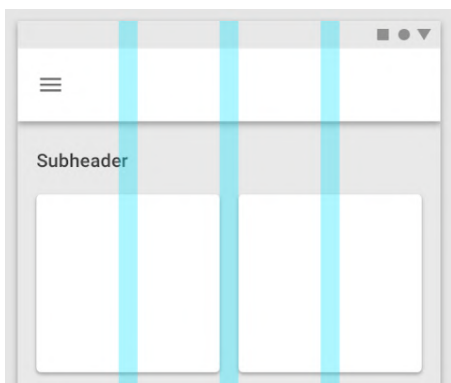
- **Alineación:** se refiere a la disposición de los elementos en relación unos con otros. Una buena alineación crea una conexión visual y organiza el contenido de manera que sea más fácil de seguir. Ayuda a que el diseño se vea más ordenado y profesional.
- **Contraste:** es fundamental para destacar elementos importantes y crear interés visual. Podés utilizar diferencias en color, tamaño, forma o textura para hacer que ciertos elementos resalten. Por ejemplo, un texto oscuro sobre un fondo claro es más legible y atrae la atención.

- **Jerarquía Visual:** organiza los elementos de un diseño según su importancia. Esto se puede lograr mediante el uso de diferentes tamaños, colores y tipografías. Un título grande y destacado atraerá más atención que un texto más pequeño, guiando al espectador a través del contenido de manera lógica.
 - **Espacio en Blanco:** o espacio negativo, es el área vacía alrededor de los elementos. No solo ayuda a evitar que un diseño se vea abarrotado, sino que también permite que los elementos respiren y se destaquen. Un uso adecuado del espacio en blanco puede mejorar la legibilidad y la estética general.
 - **Repetición:** La repetición implica usar elementos similares a lo largo de un diseño para crear cohesión y unidad. Esto puede incluir el uso de colores, formas o tipografías consistentes. La repetición ayuda a que el diseño se sienta más organizado y profesional.
 - **Proporción y Escala:** se refieren a la relación de tamaño entre los diferentes elementos del diseño. Jugar con la escala puede crear interés visual y enfatizar ciertos elementos. Por ejemplo, un elemento grande puede atraer la atención, mientras que uno más pequeño puede servir como un detalle.
 - **Balance:** se refiere a la distribución visual del peso de los elementos en un diseño. Puede ser simétrico (donde los elementos están distribuidos de manera uniforme) o asimétrico (donde los elementos están distribuidos de manera que crean un sentido de equilibrio sin ser idénticos). Un buen balance ayuda a que el diseño se sienta estable y armonioso.
-

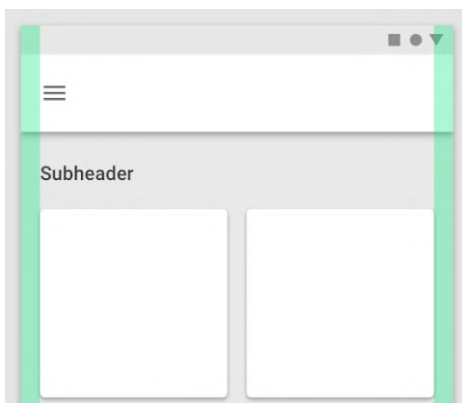
Columnas, calles y márgenes



Columnas: son divisiones verticales en un diseño que ayudan a organizar el contenido. Al utilizar columnas, puedes estructurar la información de manera que sea más fácil de leer y seguir. Por ejemplo, en un diseño de revista, las columnas permiten que el texto fluya de manera ordenada y que el lector pueda escanear la información rápidamente. Las columnas también pueden ayudar a crear un ritmo visual en la página.



Calles: son los espacios en blanco que se encuentran entre las columnas. Actúan como separadores y ayudan a que el contenido no se sienta abarrotado. Las calles son importantes porque proporcionan un respiro visual, lo que facilita la lectura y la comprensión del contenido. Un buen uso de las calles puede mejorar la estética general del diseño y hacer que se vea más limpio y organizado.

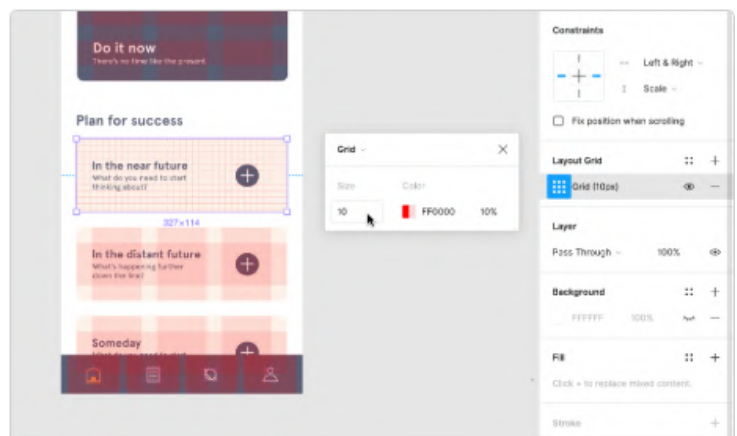


Márgenes: son los espacios en blanco que rodean el contenido en los bordes de una página o diseño. Al igual que las calles, los márgenes ayudan a crear un espacio visual que evita que el contenido se sienta apretado. Los márgenes también son importantes para la impresión, ya que aseguran que no se corte información en los bordes. Un margen adecuado puede hacer que el diseño se vea más profesional y equilibrado.

En resumen, las columnas, calles y márgenes son elementos clave en el diseño que ayudan a organizar el contenido, mejorar la legibilidad y crear una composición visualmente atractiva. Al prestar atención a estos aspectos, puedes lograr un diseño más efectivo y agradable

Sistema de grilla: columnas y cuadrículas

Un sistema de grilla es una estructura que utiliza líneas verticales y horizontales para dividir el espacio en secciones más pequeñas. Esto permite a los/as diseñadores alinear elementos de manera ordenada y crear una jerarquía visual clara. Las grillas son especialmente útiles en el diseño de páginas web, revistas, carteles y cualquier otro tipo de material visual.



Las grillas ayudan al ojo humano a seguir un ritmo, apoyan la jerarquía del contenido y le dicen nuestro cerebro donde esperar que se encuentren las cosas, ayudando a crear consistencia incluso en el diseño responsivo entre dispositivos de diferentes tamaños, contribuyendo a la proporción de los elementos entre una página y que finalmente todo siga una estructura de lectura que agrade al ojo.

Columnas y cuadrícula

Columnas

Las columnas son divisiones verticales dentro de la grilla. Dependiendo del diseño, puedes tener un número variable de columnas (por ejemplo, 2, 3, 4 o más). Las columnas ayudan a organizar el contenido en secciones que son fáciles de leer y seguir. Al utilizar columnas, puedes distribuir texto, imágenes y otros elementos de manera equilibrada, lo que mejora la experiencia del usuario.

Cuadrículas

Las cuadrículas son una extensión del concepto de columnas. **En lugar de solo tener líneas verticales, las cuadrículas incluyen tanto líneas verticales como horizontales**, creando una serie de celdas o bloques. Esto permite una mayor flexibilidad en la disposición de los elementos, ya que puedes alinear contenido no solo en columnas, sino también en filas. Las cuadrículas son especialmente útiles para diseños más complejos, donde se necesita un mayor control sobre la disposición de los elementos.

Beneficios del Sistema de Grilla

- **Consistencia:** Ayuda a mantener un diseño coherente a lo largo de diferentes páginas o secciones.
- **Facilidad de lectura:** Mejora la legibilidad al organizar el contenido de manera clara.
- **Flexibilidad:** Permite experimentar con diferentes disposiciones sin perder la estructura general.
- **Ahorro de tiempo:** Facilita el proceso de diseño al proporcionar una guía visual.



El sistema de grilla, con sus columnas y cuadrículas, es una herramienta poderosa para cualquier diseñador. Al utilizarlo, puedes crear composiciones más efectivas y atractivas, asegurando que tu contenido se presente de la mejor manera posible.

Sistema de Grilla en Figma



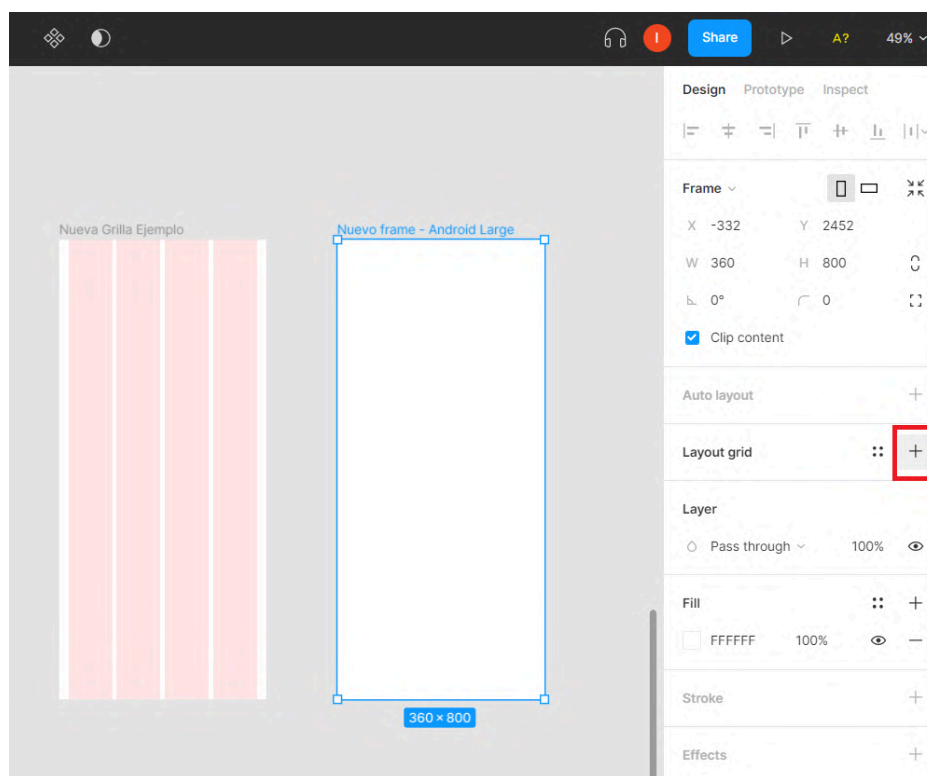
A continuación abordaremos una guía paso a paso para crear un sistema de grilla en Figma

Paso 1: **Crear un nuevo archivo**

1. Abrió Figma y creá un nuevo archivo o proyecto.
2. Seleccioná el marco (Frame) donde desees aplicar la grilla. Podés usar un marco existente o crear uno nuevo.

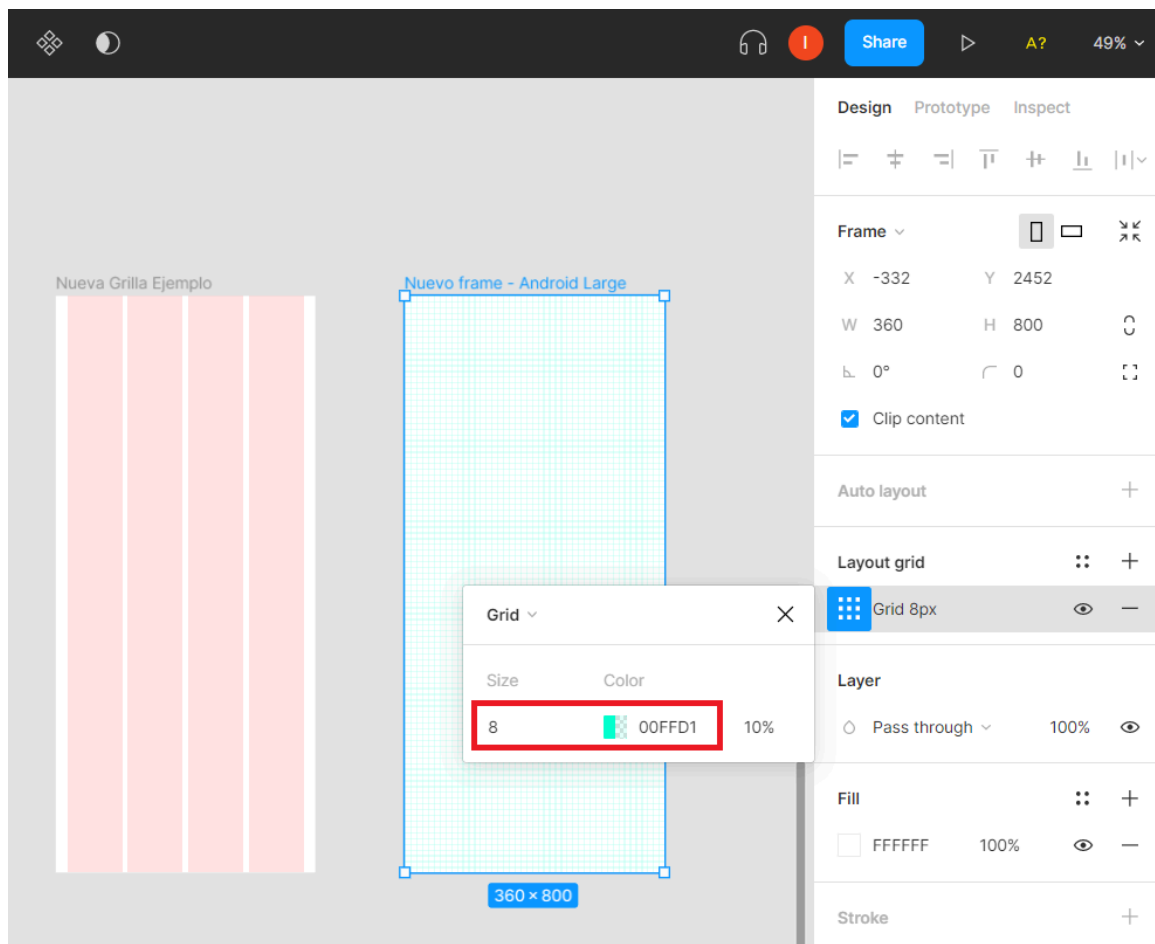
Paso 2: Configurar el marco

1. Seleccioná el marco en el que deseas trabajar.
2. En el panel de la derecha, buscá la sección de "Layout Grid" (Grilla de diseño).
3. Hacé clic en el icono de "+" para añadir una nueva grilla.

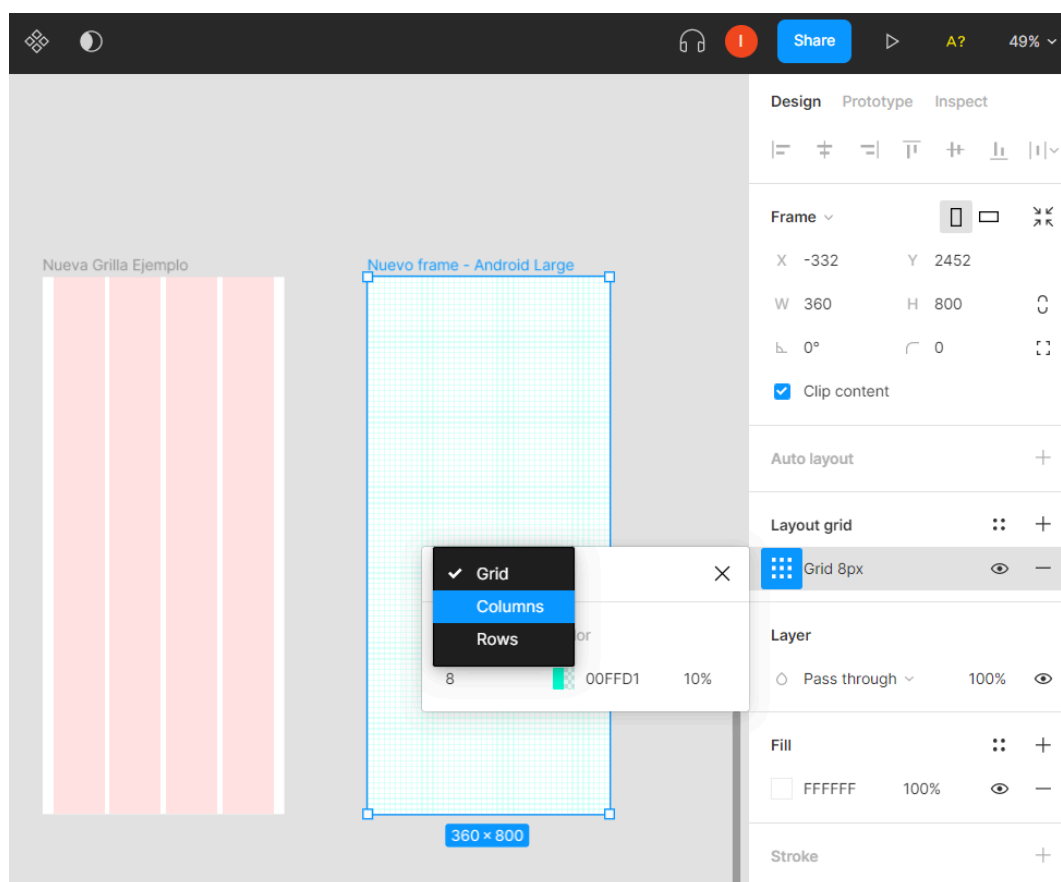


Paso 3: Elegir el tipo de grilla

1. Una vez que hayas añadido la grilla, verás que aparece una cuadrícula por defecto.
2. Hacé clic en el tipo de grilla (que por defecto es "Grid") para cambiarlo a "Columns" (Columnas) o "Rows" (Filas) según lo que necesites.
3. Si elegís "Columns", podrás ajustar el número de columnas, el ancho y el espacio entre ellas.

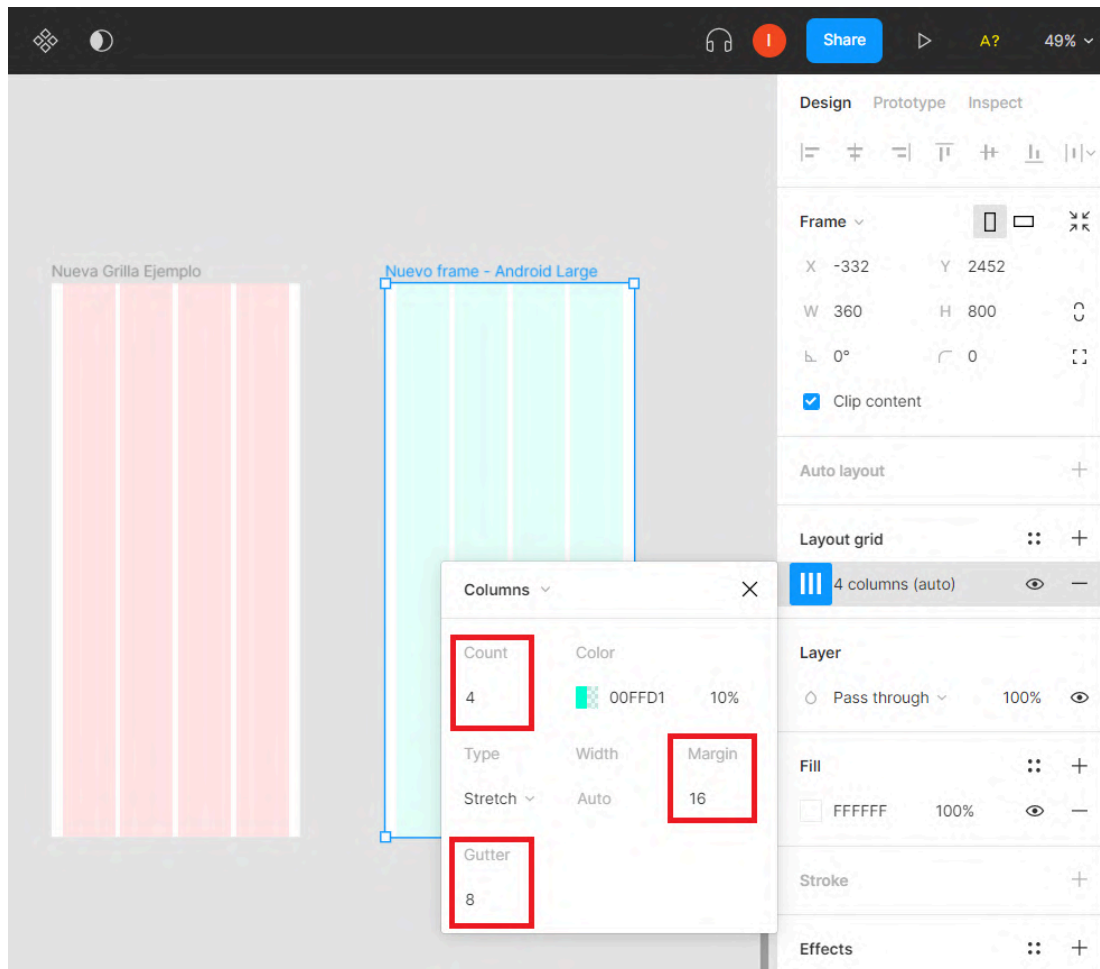


Paso 4: Ajustar las propiedades de la grilla



1. En el panel de propiedades de la grilla, podés ajustar:

- Count: El número de columnas que desees.
- Gutter: El espacio entre las columnas.
- Margin: El margen exterior de la grilla.
- Width: El ancho total de la grilla.



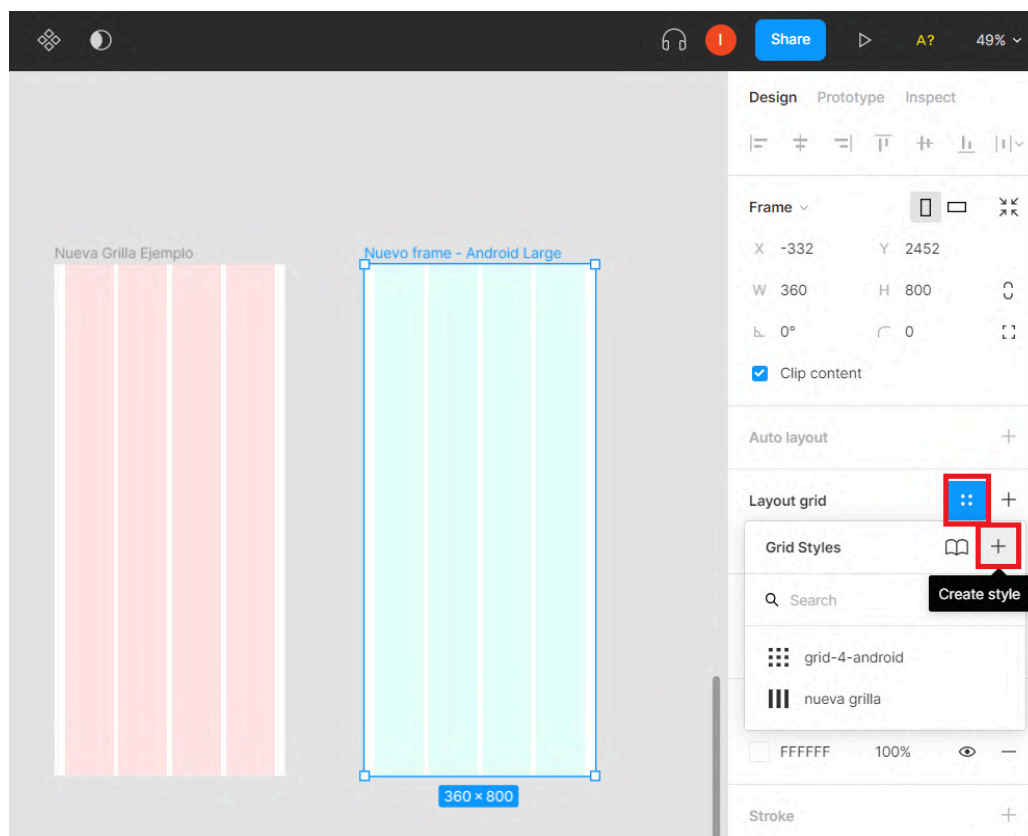
2. Si deseas una cuadrícula, podés añadir otra grilla y seleccionar "Grid" para tener una cuadrícula de celdas.

Paso 5: Personalizar la apariencia

1. Podés cambiar el color y la opacidad de las líneas de la grilla para que se adapten mejor a tu diseño.
2. Para hacerlo, seleccioná la grilla y ajustá las propiedades de color y opacidad en el panel de la derecha.

Paso 6: Usar la grilla en tu diseño

1. Ahora que tenés tu grilla configurada, podés comenzar a añadir elementos (textos, imágenes, botones, etc.) y alinearlos con las columnas y filas de la grilla.
2. Utilizá las guías de la grilla para asegurarte de que todo esté alineado.



Revisión de conceptos (Figma)

Count: Es el número de columnas: 4, 8 ó 12.

Color: El color que queramos darle a las columnas.

Type: Es el tipo, generalmente usamos Stretch o Center (tiene también a la derecha o a la izquierda).

Width: Es el ancho de la columna, será automático.

Margin: Es el espacio exterior (16 ó 24).

Gutter: Es el espaciado entre las columnas (16 ó 24).

***Rows** → Serían las filas horizontales. Se pueden ir añadiendo los sistemas que queramos a nivel capas.

***Grid** → Sería la cuadrícula. Y simplemente se indica el tamaño.

Estándares

Si no quieres crear un conflicto entre diseñadores y desarrolladores, lo ideal es que te ajustes a los **estándares definidos por Android** con el [Material Design](#)

Te adelantamos algunos:

- Sistema de grillas **4 columnas máximo**.
- Márgenes de **16 dp** (Android)
- Mínimo de **Calles de 8 dp** (Android)
(si necesito más grande deben ser múltiplos de esa medida).
- **Medida recomendada para los elementos** que pueden ser tocados por los usuarios: **48 dp** (Android)
- Los **elementos más pequeños** deben medir como **mínimo 24 dp x 24dp**.



Por último ¿qué son los DP?

Los DP (Density Independent Pixels) también llamados píxeles de densidad independiente, son **unidades de medida** que se utilizan para diseñar interfaces de usuario (UI) de manera flexible y uniforme en diferentes pantallas.

Es decir, los DP son una herramienta que permite a los/as diseñadores y desarrolladores comunicarse de manera más sencilla, ya que **definen un tamaño independiente del factor multiplicador de cada dispositivo**.

En Android, **un DP equivale a un píxel en una pantalla con una densidad de píxeles de 160**. Para calcular los DP se utiliza la fórmula: $dp = (\text{ancho en píxeles} * 160) / \text{densidad de la pantalla}$.

Reflexión Final

Al finalizar la clase, es fundamental que reconozcan cómo una disposición equilibrada no solo mejora la estética de un diseño, sino que también facilita la comunicación del mensaje. Fomentar la práctica constante y la reflexión sobre sus propios trabajos les ayudará a internalizar estos conceptos y aplicarlos de manera efectiva en sus futuros proyectos.

Materiales y Recursos Adicionales

Para complementar los contenidos de esta clase, hemos seleccionado recursos útiles que te ayudarán a profundizar en los conceptos trabajados:

- **Gamma UX. La importancia de la jerarquía en el diseño de interfaces. 2021.**
<https://www.gammax.com/blog/la-importancia-de-la-jerarquia-en-el-diseño-de-interfaces/>
- **Filipiuk, M. UI Design Principles. (eBook)**
<https://michaelfilipiuk.gumroad.com//uiguide>
- **Campos, M. La importancia de las grillas en diseño web y UX. 2019.**
<https://medium.com/ux-ripley/la-importancia-de-las-grillas-en-diseño-web-y-ux-27abf06be8f>
- **“Sistemas de retículas” Josef Muller-Brockmann**
Este libro explica todo lo que necesitas para dominar correctamente las retículas: cómo componerlas, cómo distribuir cajas de texto e imágenes, etc.
- **“Diseñar con y sin retícula” Timothy Samara**
Planteado como un curso de maquetación, Diseñar con y sin retícula está dividido en dos partes: la primera analiza la retícula tradicional y su utilización, mientras que la segunda muestra cómo deconstruirla o, simplemente, cómo trabajar sin ella.
- **"No me hagas Pensar" Steve Krug**
Este libro es fundamental para entender los principios básicos de usabilidad en el diseño UX. Krug ofrece consejos prácticos para mejorar la experiencia de los usuarios de forma sencilla y efectiva.



Estos recursos están diseñados para reforzar los conceptos fundamentales y preparar el terreno para el trabajo práctico en el proyecto final. ¡Explóralos y llevá tu aprendizaje al siguiente nivel!

Preguntas para Reflexionar

- ¿Cómo afecta la disposición equilibrada de los elementos a la percepción general de un diseño?
 - ¿Qué papel juegan las columnas, calles y márgenes en la creación de un diseño visualmente atractivo?
 - ¿De qué manera el uso de un sistema de grilla puede facilitar el proceso de diseño?
 - - Piensa en cómo la estructura puede ayudar a organizar tus ideas y elementos visuales.
 - ¿Cómo puedes aplicar lo aprendido sobre la disposición equilibrada en tus proyectos futuros?
 - ¿Qué ejemplos de diseño equilibrado o desequilibrado has visto en tu entorno cotidiano?
-

Situación en TalentoLab



Talento⁷ Lab

La semana pasada, Sofía Gómez, la Jefa de Prototipado de Talento Labo, te asignó tus primeras tareas (wireframe manual y wireframe digital) y también te proporcionó ejemplos visuales como referencia.

Si lo culminaste, podés pasar por el after class y ajustar detalles con tu instructor/a del equipo de Talentos.

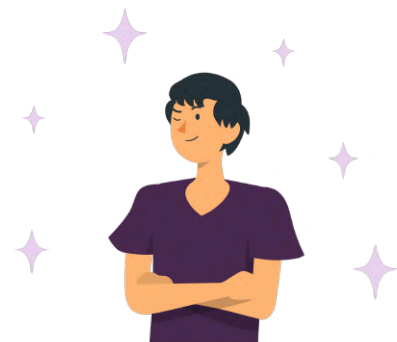
Si no lograste cumplir con el plazo establecido, **es importante que intentes completar tus asignaciones de tareas dentro del tiempo estipulado**, ya que esto también es parte del proceso de aprender a trabajar en equipo y respetar los tiempos pautados.

¡Sigamos adelante!

Ejercicios Prácticos

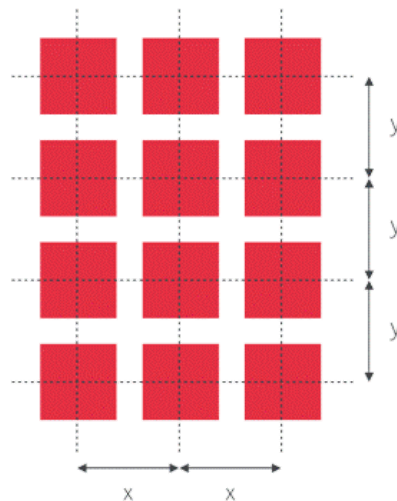
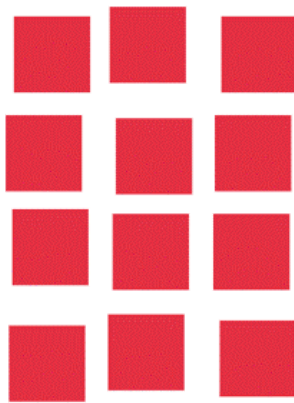
¡Atención Talentos!

Esta semana Max, el director de UI, te solicita las siguientes tareas y te deja un ejemplo de guía de cómo debería ser presentado como informe además de aplicarlos en los wireframe digitales.



Tarea para el Proyecto: Grilla

Agregá al diseño de pantallas digitales (solicitado por Sofia Gomez) las grillas y ordená los elementos de cada pantalla de acuerdo a estas, cuidando de que si ampliamos la imagen sea “pixel perfect”, es decir, conseguir que la alineación y el espaciado sean los correctos. Así como una consistencia de criterios respecto a márgenes y tamaños.



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 (Android)
- Mínimo de Calles de 8 dp para Android (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
- Los elementos más pequeños deben medir como mínimo 24 dp x 24dp.

Aclaración: Recordá utilizar la Grilla de Columnas para el orden vertical y la Grilla de Cuadrícula para el orden horizontal

Tiempo estipulado (1 semana)

Cualquier duda sabes que tu instructor/a, te acompañará en todo el recorrido.

Ejemplo:

Grillas y Estructura

Informes y explicación

Elegimos trabajar en el Sistema Operativo Android. Por ese motivo seguimos los lineamientos de Material Design 3.

El sistema de grillas que utilizamos para organizar los elementos dentro de las pantallas es:

- 4 columnas
- márgenes de 16 px
- calles de 8 px

También una grilla de 8x8px para ordenar elementos verticalmente.




Las cajas de texto y fotografías empiezan y terminan dentro de las estructuras formadas por las columnas y calles de la misma

travelbike



Próximos Pasos

En preparación para la siguiente clase:

- **Investigá** más sobre sistemas de grilla y cómo se utilizan en diferentes disciplinas del diseño.
 - **Explorá** Figma, experimenta con las herramientas y funcionalidades que ofrece la plataforma.
 - **Intentá** reflexionar cómo planeas aplicar estos conocimientos en tus futuros proyectos.
-



Buenos Aires
aprende
Agencia de Políticas para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad