



Índice

1.4 Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

- 1.4.1 Agrupación de elementos

- 1.4.2 Jerarquía Visual

- 1.4.3 Espacio en Blanco

- 1.4.4 Presentación del Texto

1.5 Técnicas de Diseño

- 1.5.1 Card Sorting

(Categorización en Tarjetas)

- 1.5.2 Prototipado

- 1.5.3 Wireframe

Conclusión

Bibliografía

1.4 Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

1. Agrupación de elementos

Qué: Organización en bloques relacionados.

Cómo: Cercanía, alineación, color, cajas.

Ejemplos:

Formularios divididos en secciones (datos, pago, envío).

Supermercado online (Frutas, Carnes, Lácteos).

Apps con menú lateral (Inicio, Perfil, Configuración).



2. Jerarquía Visual



Qué: Mostrar qué es más importante.



Cómo: Tamaño, color, posición, contraste.



Ejemplos:

Título principal en un cartel más grande que el resto.

Noticias destacadas en portales web.

Botón **“Comprar”** resaltado en apps de ventas.



3. Espacio en Blanco



Qué: Áreas vacías que mejoran claridad.



Cómo: Márgenes, separaciones, diseño limpio.



Ejemplos:

Página de Google.

Revistas modernas con grandes márgenes.

Interfaz de Spotify/Apple Music.



4. Presentación del Texto



Qué: Cómo se muestra la información escrita.



Cómo: Tipografía legible, tamaños, contraste.



Ejemplos:

Blogs con títulos grandes y párrafos cortos.

Libros digitales con buena interlínea.

Infografías con frases cortas y destacadas.

1.5 Técnicas de Diseño

5. Card Sorting (Categorización en Tarjetas)

Qué: Técnica para agrupar información.

Ejemplos:

- Universidad: *“Carreras, Noticias, Admisión”*.
- Tienda online: *“Electrónica, Moda, Hogar”*.
- Biblioteca digital: *“Historia, Ciencia, Literatura”*.

6. Prototipado

Qué: Versión preliminar de un producto.

Ejemplos:

- Boceto en papel de una app.
- Prototipo en Figma de un banco digital.
- Modelo 3D de un nuevo celular.

7. Wireframe

Qué: Esquema básico en baja fidelidad.

Ejemplos:

- Bosquejo de un ecommerce (logo, menú, productos).
- Wireframe de app de delivery (mapa, restaurantes, carrito).
- Red social en borrador (perfil, fotos, comentarios).

Conclusión

- La estructura y jerarquía visual en el diseño permiten interfaces claras y fáciles de usar. El uso de técnicas como la categorización en tarjetas, el prototipado y los wireframes ayudan a crear sistemas centrados en el usuario, reduciendo errores y mejorando la experiencia general.

Bibliografía

- - Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things.
- - Nielsen, J. (1994). Usability Engineering.
- - <https://uxdesign.cc>
- - <https://www.smashingmagazine.com>
- - <https://miro.com/es/wireframe/que-es-wireframe/>
- - <https://miro.com/es/investigacion-diseno/que-es-card-sorting/>
- - <https://www.hostinger.com/tutorials/software-prototyping>