

## 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.

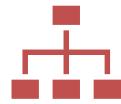
**Cómo:** Cercanía, alineación, color, cajas.

#### **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>