

## 2. Percepción Visual

### 1. ¿Qué es diseñar?

Utilizado habitualmente en el contexto de las artes, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales y estéticas. Esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva del objeto. Además comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo tanto del objeto a diseñar, como del número de personas que participan en el proceso. Diseñar es una tarea compleja, dinámica e intrincada.

Es la integración de un conjunto de requisitos técnicos, sociales y económicos, de necesidades biológicas con efectos psicológicos y de materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el entorno. Las personas dedicadas al diseño deben comunicar las ideas y conceptos, de una forma clara y directa, por medio de los elementos gráficos.

Por tanto, la eficacia de la comunicación de los mensajes visuales que elaboran estas personas dependerá de la elección que haga de los elementos a emplear y del conocimiento que tenga de ellos.

### 2. Percepción visual

Percibimos todo lo que nos rodea a través de los sentidos. Percepción, es el proceso de recogida y tratamiento de la información sensorial. Consiste en recibir, a través de los sentidos, las imágenes, sonidos, impresiones o sensaciones externas y elaborar e interpretar toda la información recibida.

La percepción es una interpretación significativa de las sensaciones. La percepción visual es la sensación interior de conocimiento aparente que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada en nuestros ojos.

Existe una teoría (psicología de la Gestalt) sobre la percepción que estudia la forma en que nuestro cerebro decodifica la información que recibe a través de diversas asociaciones que se producen en el momento de la percepción. Según esta teoría, la mente configura, a través de ciertas leyes, los elementos que le llegan a través de los canales sensoriales (percepción) o a través de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas).

Toda percepción es un acto de búsqueda de significado y, en este sentido, es un acto de comunicación o de búsqueda de comunicación. Percibir no es recibir pasivamente

información visual. Percibir implica buscar, seleccionar, relacionar, organizar, establecer conexiones, recordar, identificar, jerarquizar, evaluar, aprender e interpretar.

En el proceso de diseño se construye un mensaje visual con alguna intención concreta. ¿Cuándo crees que se logra alcanzar este objetivo? La construcción de mensajes visuales conlleva siempre una intención comunicativa que tendrá éxito cuando el receptor del mensaje sea capaz de decodificarlo correctamente de acuerdo con las intenciones del emisor del mismo.

### 3. Normas y estilos de diseño web

El diseño de webs suele seguir una serie de normas que hacen que un diseño sea llamativo para los usuarios. Muchas veces no nos damos cuenta de que la mayoría de webs sigue una serie de patrones que mejoran ese diseño, pero si somos conscientes cuando esos elementos no están, dado que visualmente será desagradable o existirán elementos chocantes.

Algunas de estas normas básicas de diseño serían:

1. Haz que las cosas que no están relacionadas estén muy separadas entre sí. Es decir que haya mucho espacio en blanco. Y luego ya veremos si los juntamos un poco.
2. Los diseños no tienen que ocupar el 100% de la pantalla ya que en pantallas muy grandes queda mal
3. Haz que las cosas estén alineadas a una recta imaginaria que va de arriba a abajo.
4. Resalta lo importante
5. Repele la atención de lo que no es importante (más pequeño, más espacioso, de menor contraste).
6. Evita usar label o captions. Si ves "ventas@persianas.com" ya sabes que es un correo, no hace falta indicar que es el correo. Pero si usas un label que forme parte de una frase. "3 en stock" en vez de "Stock:3". Y aun así, si las usas, que estén desenfaticadas
7. Los títulos <h1> no tienen porqué destacar ya que a veces no son importantes ya que es obvio el título. <h1> es para que el buscador sepa que eso es importante.
8. Las esquinas cuadradas indican seriedad. Las Esquinas muy muy redondeadas son muy informales.(border-radius)
9. Para enfatizar en vez de un mayor tamaño de letra, usa negrita. Pero para desenfaticar, usa un color de letra gris en vez del negro del texto.
10. Nunca usar un carrusel. <https://shouldiuseacarousel.com/>

## **Referencias:**

Diseño de Interfaces Web - Logongas:

<https://logongas.es/doku.php?id=clase:daw:diw:1eval:tema01>

Diseño de Interfaces Web - StatikKidz Github:

<https://github.com/statickidz/TemarioDAW/tree/master/DIW>

Diseño de Interfaces Web - Editorial Síntesis.