

7. Detección de patrones

1. Psicología de la Gestalt

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 llegan a ella a través de los canales sensoriales (percepción) o de la memoria (pensamiento, inteligencia y resolución de problemas).

Estos principios se pueden aplicar al diseño de Interfaces para ayudar así al usuario a comprender de forma más rápida su funcionamiento.

Podemos distinguir dos tipos de patrones:

- Patrones de Diseño de Software, orientados a la funcionalidad.
- Patrones de Diseño de Interacción, orientados a la usabilidad.

La finalidad de las personas que diseñan interfaces web debe ser la de desarrollar unos diseños centrados en la usabilidad, la eficiencia, la eficacia y la satisfacción del usuario.

Para lograrlo, puede apoyarse en los principios de la Gestalt como principios de organización de elementos dentro de la interfaz y aplicarlos en la creación de los patrones de diseño.

2. Principio de proximidad

Nuestra mente tiende a agrupar los elementos en función de la distancia que hay entre ellos.

En la imagen nuestra mente agrupa los elementos formando 3 columnas, 4 filas y 6 bloques.

Un ejemplo de la aplicación de este principio lo puedes ver en la imagen de una de las páginas del sitio de la Comunidad de Madrid. En esta imagen se han agrupado, dentro de dos rectángulos azules, aquellos elementos que, siendo todos enlaces a otras páginas del sitio y, presentando el mismo formato, se perciben como bloques distintos por estar sus elementos más próximos entre sí.

La cercanía de los elementos del mismo tipo es percibida por el usuario como si fueran una única unidad. Y, la distancia que hay entre los dos bloques, es suficiente para que el usuario los perciba como elementos que pertenecen a diferentes categorías de información.

3. Principio de semejanza

Nuestra mente tiende a agrupar aquellos elementos que son similares en su aspecto visual: forma, color, tamaño, etc. Así, los elementos con atributos visuales semejantes se perciben como pertenecientes a un mismo grupo, sin importar la distancia que los separe y sólo por ser similares

Ejemplos:

<https://www.uxables.com/disenio-ux-ui/gestalt-principio-de-similitud-para-disenar-interfaces/>

4. Principio de simetría

Tendemos a agrupar objetos que estén simétricamente iguales, lo que nos permite generar patrones basados en esa simetría para estructurar la información fácilmente.

Saber combinar la simetría correctamente nos da la posibilidad de organizar los elementos gráficos de manera fluida, armónica y simple, dando una estabilidad y estructura a lo que queremos mostrar. Ejemplo de ello puede ser una rejilla de fotos, listados o muestra de productos.



5. Principio de continuidad

Otorgamos significado de movimiento de acuerdo a elementos que otorguen dirección, aún si ésta no es explícita.

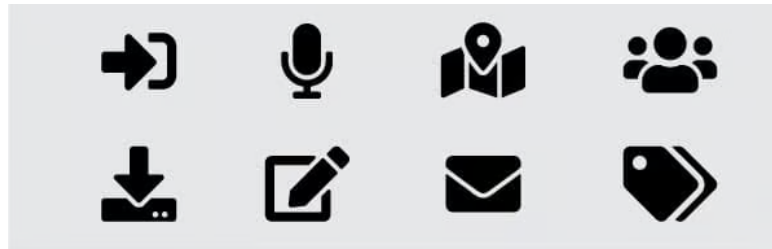
La continuidad se ve presente en el diseño cuando ciertos elementos nos sugieren que debemos dirigir nuestra atención a un lugar o dirección en específico. Ejemplo de ello pueden ser las miniaturas en una galería, un slide de imágenes o un menú desplegable.

6. Principio de cierre

Nuestro cerebro tenderá a completar formas u objetos aún si estos tienen una parte faltante.

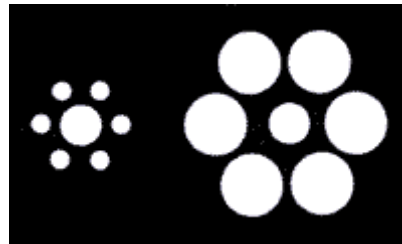
El cierre te indica que se tiende a encerrar formas completando contornos. Se podría decir que se llenan espacios vacíos con formas o dicho de otro modo, se ven formas en espacios vacíos.

Un ejemplo claro de este principio en el diseño, es la iconografía que diariamente millones de personas pueden observar en su transitar por la web. En cualquier sitio o aplicación tenemos la oportunidad de ver íconos que representan diferentes tipos de acciones, situaciones o elementos de manera clara



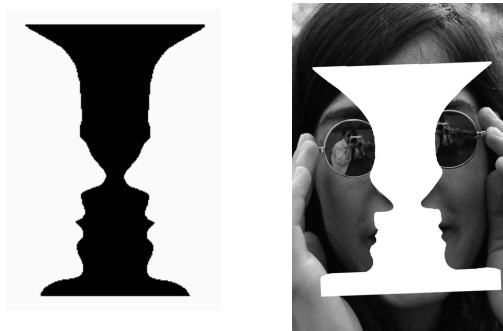
7. Principio de área o tamaño relativo

Nuestra mente tiende a percibir como objeto el más pequeño de dos objetos que se superponen, percibiendo el objeto de mayor tamaño como fondo.



8. Principio de figura-fondo

Nuestra mente tiende a percibir ciertos elementos como figuras, con forma y borde, destacándose del resto de los objetos que los envuelven (fondo).



9. Ley de simplicidad, pregnancia o buena forma

Todos los principios vistos con anterioridad quedan recogidos en la Ley de la buena forma. Ley de simplicidad, pregnancia (cualidad de los formas visuales que captan la atención del observador por la simplicidad, equilibrio o estabilidad de su estructura.) o buena forma.

Nuestra mente tiende a percibir las formas más simples, facilitando así su recuerdo. Es un principio de organización de los elementos que componen una experiencia perceptiva, por el cual se reducen las ambigüedades o efectos distorsionadores, permitiéndonos centrarnos en un objeto separándolo del entorno con facilidad.

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.

Principios de la Gestalt en diseño web:

<https://swapps.com/es/blog/principios-gestalt-en-el-diseno-web/>