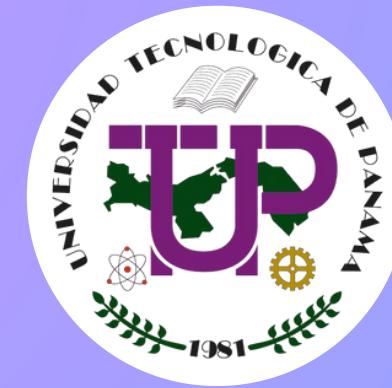




Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

Técnicas empleadas en el
diseño





Universidad Tecnológica de Panamá

Facultad de Ingeniería de Sistemas Computacionales

Licenciatura en Desarrollo y Gestión de Software

Desarrollo de Software IV

Investigación #1

Micro Clase

Integrantes: Nathalie López y Joselyn De Gracia

Instructor: Napoleón Ibarra

Grupo: 2GS121



Contenidos

1.1 Introducción

1.2 Objetivo General

1.3 Objetivos específicos

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 empleadas en el diseño

1.5.1. Card Sorting

1.5.2. Prototipado

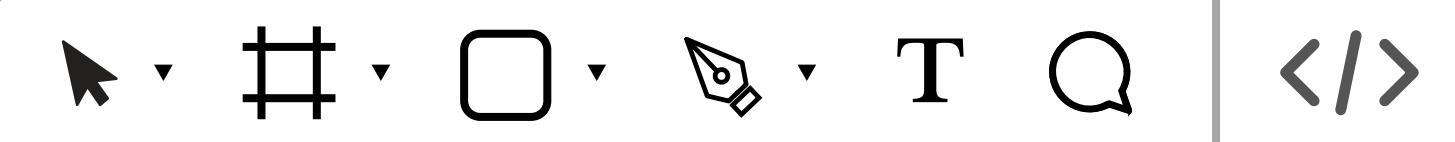
1.5.3 Wireframe





Introducción

En la comunicación digital, el diseño visual determina la efectividad del mensaje. La correcta organización y jerarquización de la información permite a los usuarios navegar intuitivamente y comprender el contenido de manera eficiente. Para lograr esto, herramientas como wireframes y prototipos son esenciales en el desarrollo de interfaces que combinan funcionalidad, usabilidad y estética.





Objetivo General

Analizar la importancia de la jerarquía visual y las técnicas de diseño como herramientas para mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario.





Objetivos Específicos

- Identificar qué elementos se deben agrupar en el diseño visual y por qué esta agrupación mejora la comprensión del usuario.
- Determinar cómo aplicar la jerarquía visual para establecer cuáles elementos tienen mayor importancia en la interfaz.
- Analizar cuándo utilizar el espacio en blanco y cómo optimizar la presentación del texto para maximizar la legibilidad.
- Explicar qué son las técnicas de Card Sorting, prototipado y wireframes y cómo implementarlas en el proceso de diseño.
- Establecer cuáles recomendaciones específicas aplicar cuando se desarrollen proyectos digitales reales.





Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

La estructura y jerarquía visual es el principio de diseño que organiza elementos en orden de importancia, guiando la atención del usuario a través de la interfaz de manera lógica y efectiva.

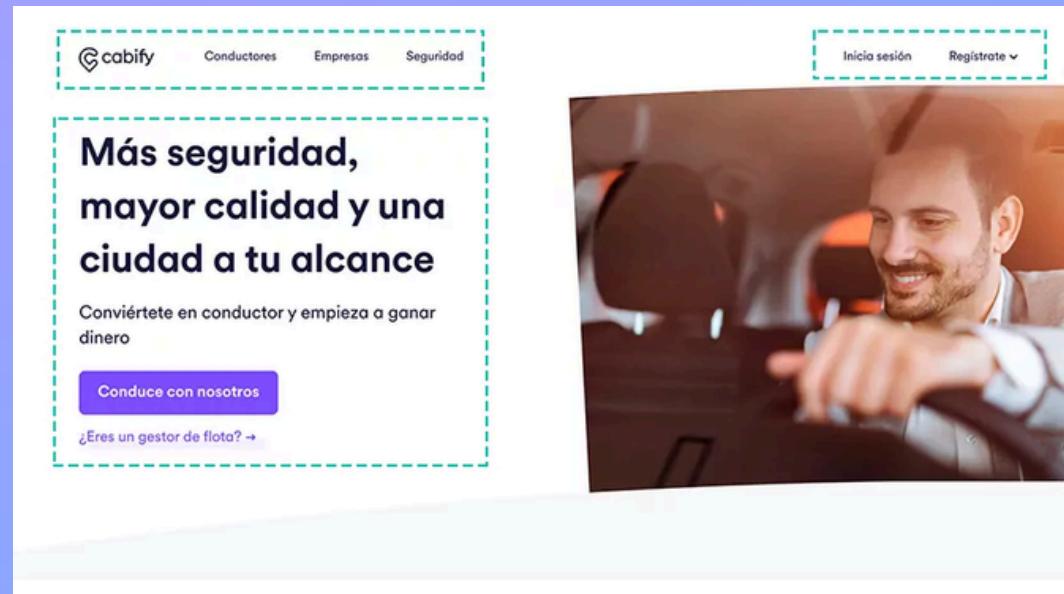
Su importancia radica en que:

- Mejora la usabilidad
- Reduce la carga cognitiva
- Aumenta la conversión
- Facilita la navegación

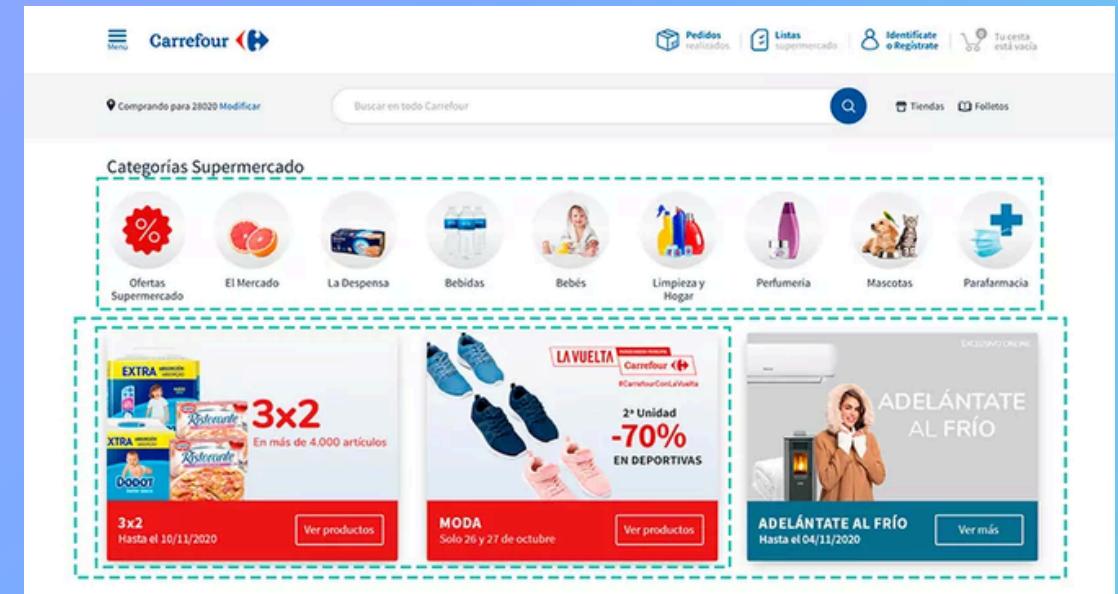


Agrupación de elementos

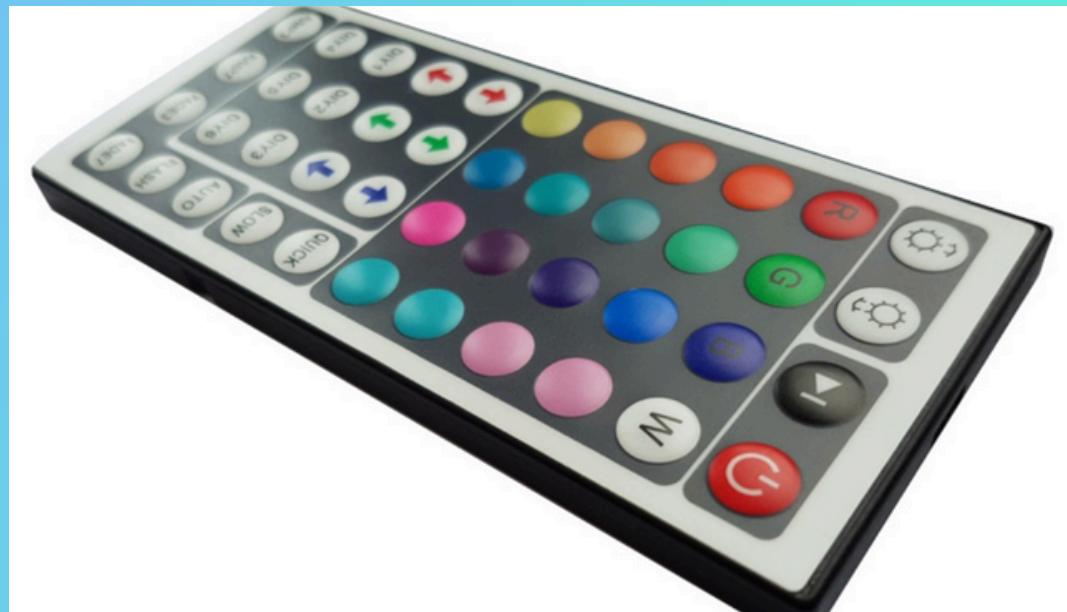
Proximidad: Organiza elementos similares o relacionados dentro de un diseño.



Similitud: los objetos que comparten características visuales similares se perciben como pertenecientes al mismo grupo.



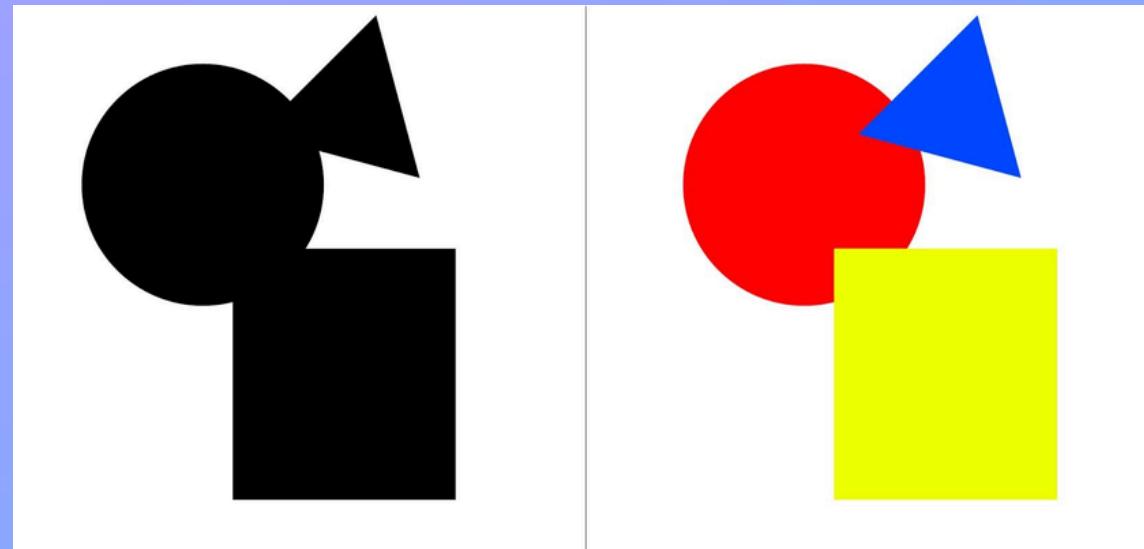
Región común : establece que los elementos visuales dentro de un área o contenedor cerrado se perciben como un grupo unificado





Agrupación de elementos

Cierre: tendencia del cerebro humano a percibir formas incompletas o fragmentadas como si estuvieran completas.



Simetría: Los elementos simétricos son simples, transmiten armonía y son visualmente agradables.



Figura y fondo : presentar elementos de manera que algunos destaque como "figura" (el foco de atención) y otros como "fondo" (el contexto)





Jerarquía Visual

La jerarquía visual es un principio de diseño que busca determinar y organizar cómo se organizan los elementos visuales en un diseño, ella ayuda a los diseñadores y desarrolladores a disponer de cada elemento visual de una manera lógica.

Esta organización tiene en cuenta los aspectos relacionados con la arquitectura de la información que se han definido para el proyecto y siempre buscan crear un diseño más lógico, comprensible y que maximice la experiencia del público objetivo.

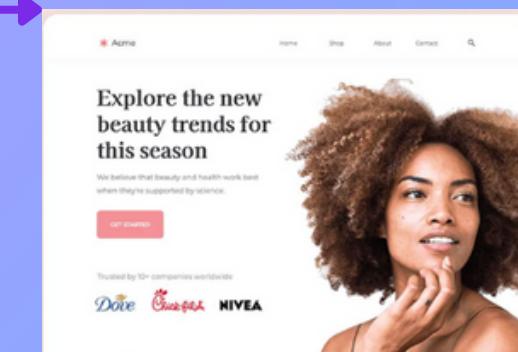




Técnicas para crear Jerarquía Visual

Tamaño y escala

- Elementos más grandes = Mayor importancia



Color y contraste

- Los colores brillantes para elementos importantes y alto contraste para llamar la atención
- Colores neutros para contenido secundario



Tipografía

- Diferentes pesos (bold, regular, light)
- Variación en tamaños de fuente
- Diferentes familias tipográficas



Posición

- Superior izquierda = mayor atención
- Centro = enfoque principal
- Patrón Z o F de lectura





Espacio en blanco

El espacio en blanco (o espacio negativo) es el área vacía alrededor y entre elementos de diseño que ayuda a crear claridad, equilibrio y enfoque.

Funciones del espacio en blanco:

- Legibilidad: Mejora la lectura del texto
- Enfoque: Dirige atención a elementos importantes
- Elegancia: Crea sensación de calidad y profesionalismo
- Organización: Separa y agrupa contenido
- Respiración: Evita saturación visual



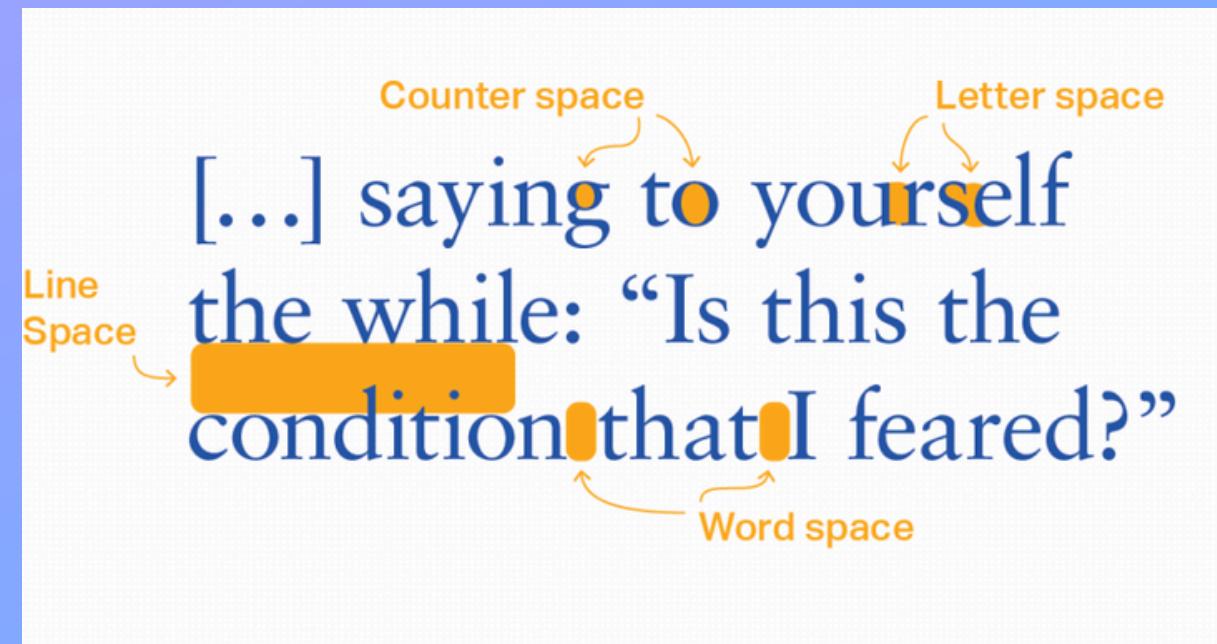


Tipos de espacio en Blanco

Micro Espacio

Es el que se aplica en:

- Entre letras (kerning)
- Entre líneas (interlineado)
- Entre palabras



Macro Espacio

Es el que se aplica en:

- Entre secciones principales
- Márgenes de página
- Espaciado entre bloques de contenido





Presentación del Texto

La presentación del texto abarca todas las decisiones tipográficas y de formato que afectan la legibilidad, comprensión y jerarquía del contenido escrito.

Elementos principales:

Formato

Tipografía

Legibilidad

Jerarquía Tipográfica

• • • Categorización en tajetas (card sorting)

La clasificación de tarjetas es un método de investigación de usuarios que ayuda a los diseñadores a comprender cómo los usuarios categorizan y organizan la información. Los participantes categorizan el contenido en tarjetas, ya sea física o digitalmente. Los diseñadores utilizan la clasificación de tarjetas en la fase de la arquitectura de la información (AI) para construir estructuras que se alineen con los modelos mentales de los usuarios .





Prototipado

El prototipado UX es una versión inicial de un producto o servicio. Esta primera versión suele ser física y su objetivo final es validar si la idea tiene sentido.

Algunas de sus funciones:

1. Ayuda a validar costes y tiempos de proyecto, ya que permite estudiar la funcionalidad a los equipos de desarrollo.
2. Minimiza riesgos, ya que si la idea no es válida, permite desecharla sin mayores problemas.

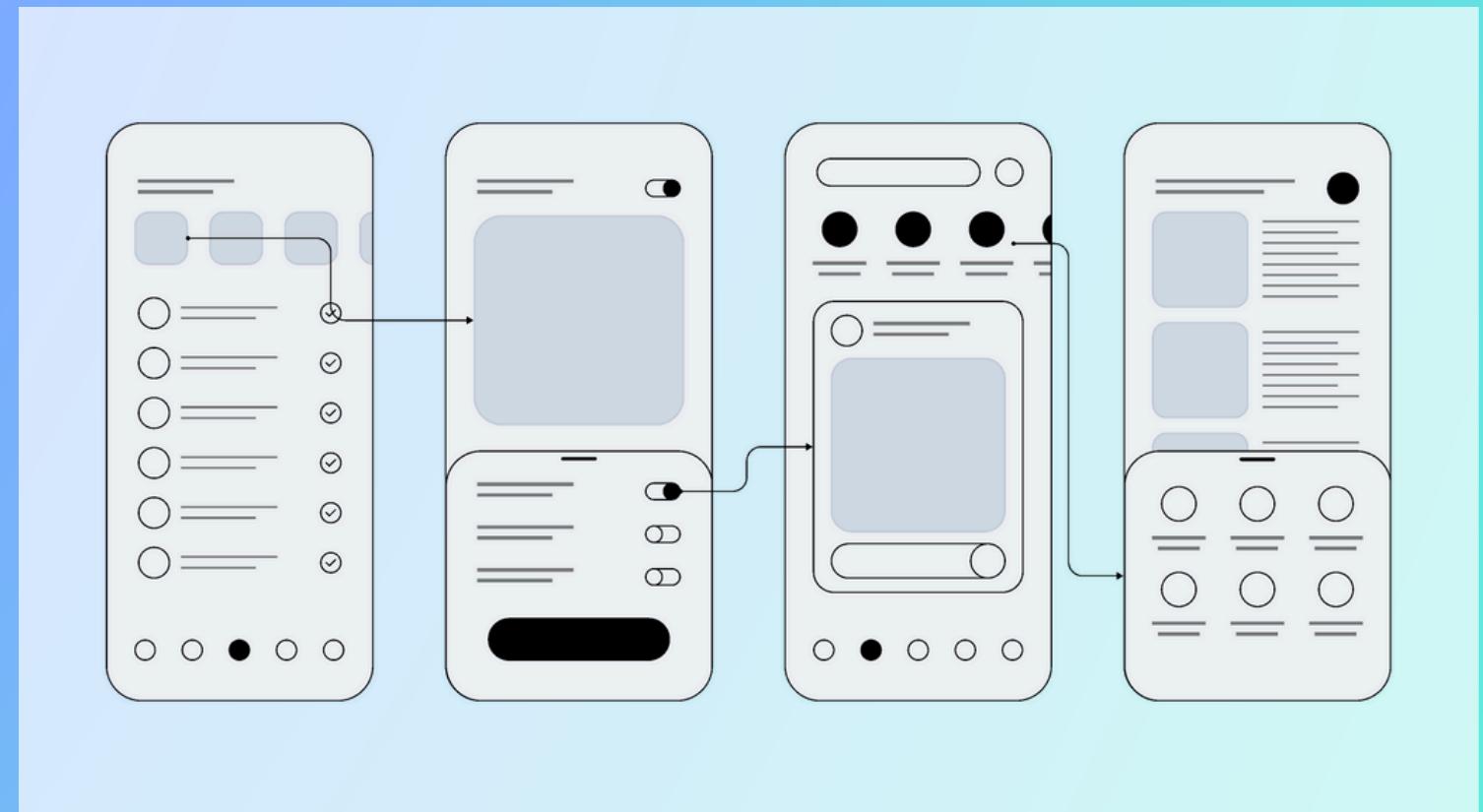
3. Ayuda a mejorar la comprensión del producto por parte de todos los equipos involucrados, ya que se trabaja en equipo.
4. Permite descubrir posibles problemas de diseño.





Wireframes

En el diseño web, un wireframe o un diagrama wireframe es una representación visual en escala de grises de la estructura y funcionalidad de una sola página web o pantalla de aplicación móvil. Los wireframes se usan en las primeras etapas del proceso de desarrollo con el fin de establecer la estructura básica de una página antes de agregar el contenido y el diseño visual.





Recomedaciones

- Empieza con un diseño simple y mejóralo gradualmente
- Haz un diseño intuitivo antes que creativo
- No tengas miedo de usar el espacio en blanco, a veces menos es más
- Testea tus diseños con tu audiencia meta para identificar aspectos a mejorar
- Sigue estándares (cosas a las que ya el usuario está acostumbrado)

“Diseña como si la vida del usuario dependiera de entender tu interfaz inmediatamente”





Conclusión

La estructura y jerarquía visual, junto con otras técnicas del diseño UX, constituyen los pilares fundamentales para crear interfaces digitales efectivas y centradas en el usuario, son herramientas estratégicas que si son aplicadas impactan directamente en la usabilidad , satisfacción del usuario final y hasta objetivos de negocios.





Bibliografía

¿Qué es un wireframe para un sitio web? - Lucidchart

<https://www.nngroup.com/articles/principles-visual-design/>

<https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-hierarchy>

<https://www.dochipo.com/visual-hierarchy/#eight>

<https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/modelo-mental/>

<https://platzi.com/blog/que-es-prototipado-ux/>

¿Qué es la clasificación de tarjetas? | IxDF



¡Muchas Gracias!

