



# **Universidad Tecnológica de Panamá**

## **Facultad de Ingeniería en Sistemas Computacionales**

### **Lic. En Desarrollo y gestión de software**

Luis Gonzales y Julio Montenegro

Profesor: Napoleón Ibarra

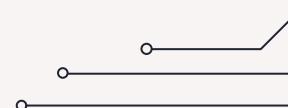
### **Desarrollo de Software IV**

# Índice

<b><u>Presentación</u></b>	
<b><u>Objetivos específicos 1</u></b>	
<b><u>Objetivos específicos 2</u></b>	
<b><u>Conclusión</u></b>	
<b><u>Gracias</u></b>	
<b><u>Bibliografía</u></b>	

For more info:

[Slidesgo](#) | [Blog](#) | [FAQs](#)



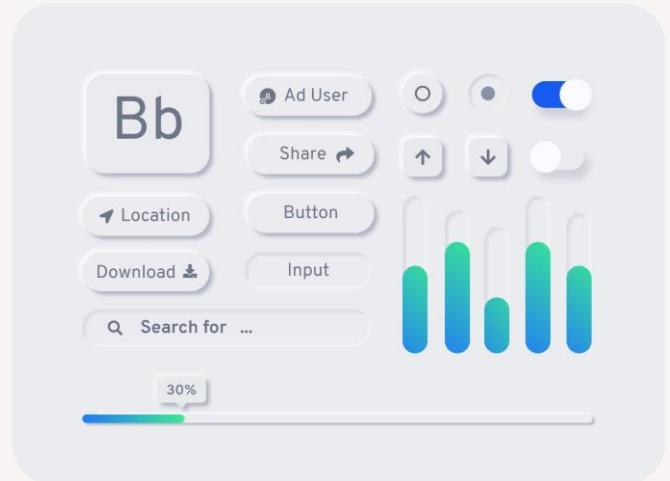
# Objetivos Específicos (con qué, cómo, dónde)

## Estructura y jerarquía visual en el diseño

- **Qué:** Identificar los principios fundamentales de la agrupación de elementos, la jerarquía visual, el uso del espacio en blanco y la presentación del texto.
- **Cómo:** Mediante investigación bibliográfica y análisis de ejemplos prácticos en interfaces digitales.
- **Dónde:** En el contexto del diseño de aplicaciones web y móviles.

# Agrupación de elementos

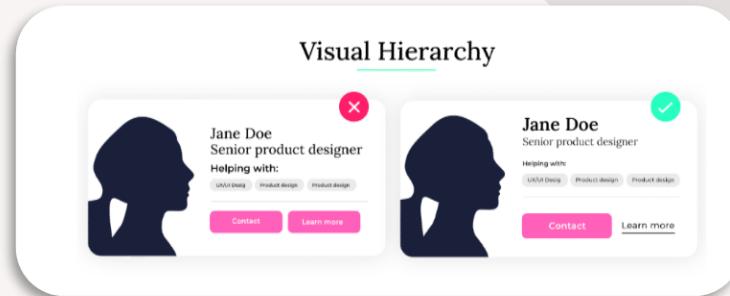
Agrupar elementos de la interfaz de usuario (UI) es un aspecto fundamental del diseño que mejora la experiencia del usuario al crear asociaciones lógicas entre elementos relacionados. La agrupación eficaz de la interfaz de usuario conduce a una interacción intuitiva y eficiente, ya que los usuarios pueden comprender y navegar rápidamente por la interfaz. Desde la perspectiva del desarrollador, la agrupación facilita una base de código más limpia y un diseño modular, lo que hace que el mantenimiento y las actualizaciones sean más manejables.



# Jerarquía Visual

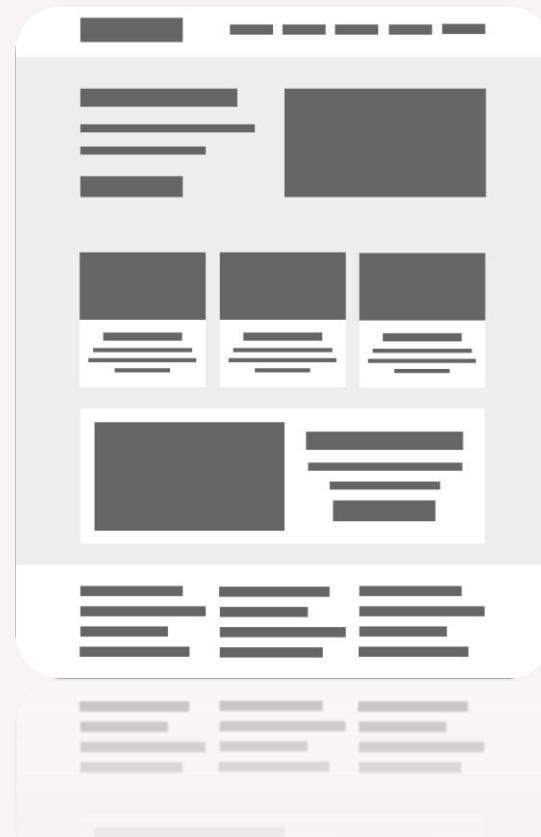
La jerarquía visual es la columna vertebral de cualquier interfaz bien organizada. Es el arte de disponer estratégicamente los elementos para guiar a los usuarios a través del contenido de forma lógica e intuitiva. Piensa en ella como una hoja de ruta para tus usuarios, que dirige su atención a la información más importante.

Por ejemplo, los títulos grandes y en negrita captan inmediatamente la atención, mientras que los contrastes sutiles y el texto más pequeño se utilizan para detalles menos críticos. Esto no sólo mejora la usabilidad, sino que también realza el atractivo estético general de tu interfaz.



# Espacios en blanco

- El espacio en blanco es un principio fundamental en el diseño, es el área en blanco alrededor, dentro o entre los elementos de un diseño. También conocido como relleno, margen o interlineado.
- **¿Por qué es importante el espacio en blanco?**
  1. Mejora el enfoque
  2. Mejora la comprensión
  3. Ayuda a crear equilibrio
  4. Ayuda a establecer la jerarquía visual
  5. Promueve el ritmo en tu diseño

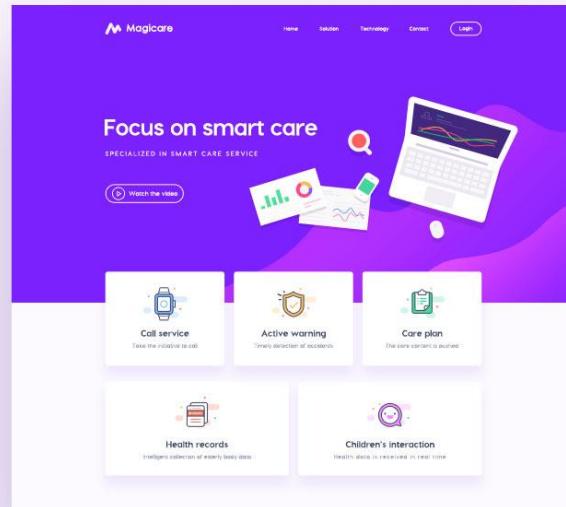


# Presentación del texto

La **presentación del texto** en el diseño visual es un factor clave para garantizar la **claridad, legibilidad y comprensión** de la información que se muestra en una interfaz digital. No se trata únicamente de elegir una tipografía atractiva, sino de aplicar una serie de principios que ayuden al usuario a procesar rápidamente el contenido.

Entre los principales elementos que influyen en la presentación del texto se encuentran:

- **Tipografía**
- **Jerarquía tipográfica**
- **Contraste**
- **Interlineado y espaciado**
- **Alineación**



# Objetivos Específicos (con qué, cómo, dónde)

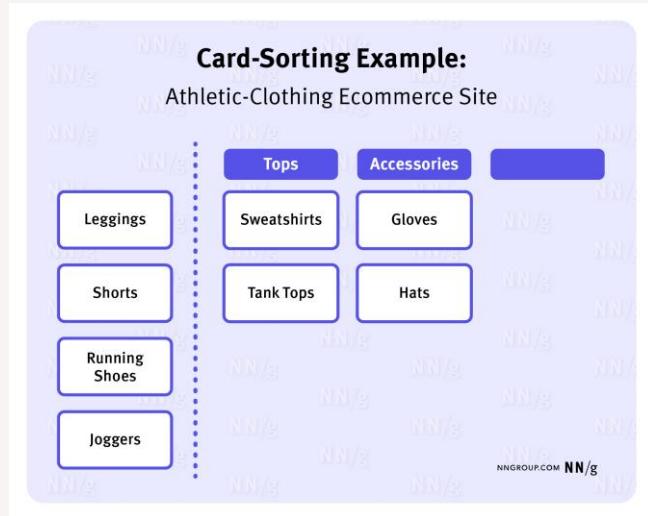
## Técnicas empleadas en el diseño

- **Qué:** Son métodos prácticos que se utilizan en el proceso de diseño de interfaces y experiencia de usuario para organizar, estructurar y validar ideas.
- **Cómo:** A través de actividades participativas, esquemas gráficos y prototipos que permiten visualizar, probar y mejorar la interacción antes del desarrollo final.
- **Dónde:** En las fases iniciales del diseño UX/UI, dentro de proyectos de desarrollo de software, aplicaciones móviles y páginas web.

# Categorización en tarjetas (Card Sorting)

Es un método de investigación en el que los participantes del estudio colocan tarjetas etiquetadas individualmente en grupos de acuerdo con los criterios que tienen más sentido para ellos. El conjunto de tarjetas puede incluir páginas, enlaces, imágenes o descripciones de páginas a las que los usuarios navegarían en su sitio web.

Para realizar una sesión de clasificación de tarjetas, presente a cada participante el conjunto de tarjetas sin clasificar. Luego pídale al participante que clasifique los elementos, la información o los conceptos en grupos.



# Prototipado

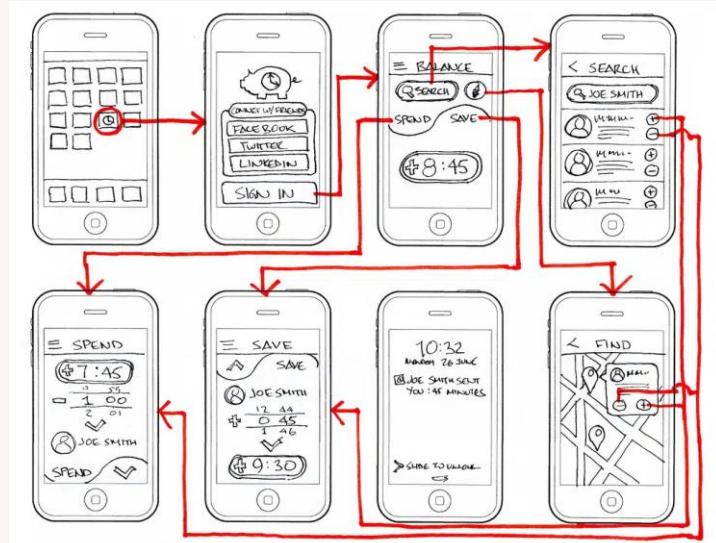
**Prototipar** es el proceso de crear una representación preliminar o modelo de una idea, producto o servicio para explorar su viabilidad, funcionalidad y experiencia de uso antes de su lanzamiento definitivo. No se trata de construir algo perfecto, sino de **testear rápido y barato**. Un prototipo puede ser un boceto, una maqueta física, una interfaz interactiva o incluso una simulación verbal, según lo que quieras validar.



# Wireframe

Un wireframe es un esquema de una página web o aplicación. Por lo general, es un esqueleto bidimensional que describe lo que incluirá en cada vista de su aplicación, algo así como un plano. Los wireframes se pueden dibujar a mano en papel o construir digitalmente.

Estos son utilizados por los diseñadores de UX y los diseñadores web para proporcionar una comprensión visual clara de la estructura de la página, el diseño, la arquitectura de la información, el flujo de usuarios, la funcionalidad y los comportamientos previstos. Los wireframes se presentan a las partes interesadas como diseñadores, desarrolladores, investigadores e inversores para acordar conceptos antes de construir la interfaz con código.



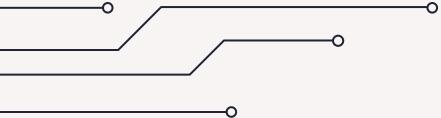
# Recomendaciones

- Es recomendable que los estudiantes y profesionales del área de diseño y desarrollo de software no vean estas técnicas como simples requisitos académicos o pasos mecánicos de un proceso, sino como herramientas que, bien aplicadas, marcan la diferencia en la calidad del producto final.
- Adoptar prácticas como el card sorting, el prototipado y los wireframes no solo agiliza el trabajo del equipo, sino que también fomenta una mentalidad centrada en el usuario, algo que muchas veces se descuida cuando se prioriza únicamente la parte técnica o visual.
- Asimismo, conviene integrar estas técnicas desde el inicio de los proyectos y no dejarlas como etapas aisladas, pues de esta forma se genera un flujo de trabajo más coherente, colaborativo y con resultados que realmente aportan valor a quienes usarán la interfaz.

# Conclusiones

**Julio M:** A lo largo de esta investigación comprendí que el diseño de interfaces no se limita únicamente a lo estético, sino que requiere aplicar principios como la agrupación de elementos, la jerarquía visual, el uso del espacio en blanco y la presentación adecuada del texto. Además, conocí técnicas como el Card Sorting, el Prototipado y el Wireframe, que resultan indispensables en el proceso de diseño, ya que permiten organizar, estructurar y validar la interacción de forma más efectiva.

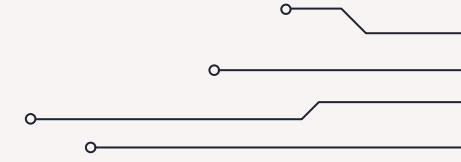
**Luis Felipe:** Este trabajo me permitió entender la importancia de planificar y fundamentar correctamente el diseño de una interfaz. La estructura y jerarquía visual ayudan a que el usuario procese la información de manera ordenada, mientras que la correcta presentación del texto refuerza la legibilidad y la comunicación. Asimismo, las técnicas como el Card Sorting, el Prototipado y el Wireframe muestran que el diseño es un proceso iterativo que requiere pruebas y validaciones antes de llegar al producto final.



Preguntas?  
¿No?

# Gracias!

**CREDITS:** This presentation template was created by [Slidesgo](#), and includes icons by [Flaticon](#), and infographics & images by [Fleepik](#)





# Bibliografía

- Agrupación de elementos
    - [Cómo cumplir con WCAG \(Referencia de referencia rápida\)](#)
  - Jerarquía visual
    - [Principios de diseño de UI: directrices](#)
  - Espacio en blanco
    - [Principios Universales de Diseño: Espacio en blanco](#)
  - Presentación del texto
    - [Cómo cumplir con WCAG \(Referencia de referencia rápida\)](#)
  - Card Sorting

[Clasificación de tarjetas: descubra los modelos mentales de los usuarios - NN/G](#)
  - Prototipado
    - [Prototipar: Qué es, ejemplos y cómo aplicarlo paso a paso - Guía 2025](#)
  - Wireframe
    - [¿Qué es el wireframing? Una guía completa - UX Design Institute](#)
- 