### **Los principios de percepción visual (Gestalt) se pueden aplicar al diseño de Interfaces para ayudar así al usuario a comprender de forma más rápida su funcionamiento.**

### pagina 75

<https://heyjaime.com/blog/teoria-de-la-gestalt/>

<https://oceaniko.com/2022/05/30/principios-de-gestalt-aplicado-al-diseno-web/>

<https://www.toptal.com/designers/ui/exploring-the-gestalt-principles-of-design>

<https://www.ilerna.es/blog/leyes-de-la-gestalt>

<https://aprende-ux.focux.io/principios-de-gestalt/>

1. Principio de figura-fondo

* **Descripción**: Este principio se refiere a cómo el cerebro separa los objetos importantes (figura) de su contexto (fondo).
* **Aplicación en diseño web**: En una interfaz, el contenido principal debe destacar del fondo. Por ejemplo, los botones, texto e imágenes deben ser claramente diferenciables del fondo mediante el uso de contraste de colores, sombras o bordes, como en los botones de llamada a la acción (CTA) que se resaltan sobre fondos más neutros.

### **2. Principio de puntos focales (enfatización)**

* **Descripción**: Los elementos que más destacan en una interfaz web son percibidos como los más importantes.
* **Aplicación en diseño web**: Crear puntos focales claros, como un botón llamativo o una imagen grande en la página principal, ayuda a guiar la atención del usuario. Esto se puede lograr usando colores contrastantes, tamaños mayores o ubicando elementos en posiciones estratégicas.

### **3. Principio de proximidad**

* **Descripción**: Los elementos que están más cerca unos de otros se perciben como parte de un mismo grupo o categoría.
* **Aplicación en diseño web**: Agrupar visualmente elementos relacionados mejora la experiencia de usuario, como los íconos de redes sociales, los campos de un formulario, o las categorías de productos en una tienda online. Por ejemplo, los botones de navegación o enlaces se agrupan cerca entre sí para indicar que pertenecen a la misma categoría funcional.

### **4. Principio de semejanza**

* **Descripción**: Los elementos similares en forma, color o tamaño son percibidos como relacionados entre sí.
* **Aplicación en diseño web**: Los íconos, botones o enlaces que tienen una función similar deben compartir el mismo estilo visual. Por ejemplo, todos los botones de "enviar" o "comprar" deben tener el mismo diseño (color, forma) para que el usuario los reconozca fácilmente.

### **5. Principio de simetría**

* **Descripción**: Las composiciones simétricas tienden a percibirse como equilibradas, armoniosas y atractivas.
* **Aplicación en diseño web**: La disposición simétrica de los elementos, como la organización central de una página o el uso de columnas simétricas, transmite orden y estabilidad, facilitando la comprensión de la estructura de la página.

### **6. Balance en el diseño de interfaces**

* **Balance simétrico**:
  + **Descripción**: En un diseño simétrico, los elementos se distribuyen de manera igual en ambos lados de un eje central, creando un equilibrio visual.
  + **Aplicación en diseño web**: Un diseño simétrico ofrece estabilidad y formalidad. Puede verse en muchas páginas con estructuras centralizadas, donde el contenido se equilibra entre la izquierda y la derecha, como en los menús de navegación que tienen la misma cantidad de elementos a ambos lados de un logotipo.
* **Balance asimétrico**:
  + **Descripción**: Se logra al distribuir visualmente elementos de diferentes tamaños, formas o colores de manera que el diseño esté equilibrado sin ser exactamente igual en ambos lados.
  + **Aplicación en diseño web**: Un balance asimétrico puede ser más dinámico y moderno. Por ejemplo, una imagen grande en un lado de la página equilibrada por varios elementos más pequeños en el lado opuesto. Este tipo de diseño tiende a ser más atractivo y dinámico.
* **Balance de mosaicos (Balance radial)**:
  + **Descripción**: El balance radial distribuye los elementos de manera uniforme desde un punto central, como las celdas de un mosaico.
  + **Aplicación en diseño web**: Es menos común en el diseño web, pero puede ser utilizado en elementos gráficos, como iconos dispuestos alrededor de un punto central o en interfaces que utilizan grillas o diseños modulares, como las galerías de imágenes.

### **7. Principio de continuidad**

* **Descripción**: Elementos que están alineados o conectados por una línea o curva son percibidos como parte de un grupo continuo.
* **Aplicación en diseño web**: Las interfaces pueden guiar la atención del usuario mediante líneas o flujos visuales que conectan elementos. Por ejemplo, un menú horizontal o un carrusel de imágenes utiliza la continuidad para mantener el flujo de navegación.

### **8. Principio de cierre**

* **Descripción**: El cerebro tiende a completar formas incompletas. Cuando un objeto no está completamente cerrado, nuestra mente lo rellena para percibirlo como una figura completa.
* **Aplicación en diseño web**: Se puede aplicar en iconos o gráficos que no están completamente dibujados, pero que se perciben como figuras completas, añadiendo un toque de sofisticación al diseño.

### **9. Principio de área o tamaño relativo**

* **Descripción**: Los elementos más grandes se perciben como más importantes que los más pequeños.
* **Aplicación en diseño web**: Los elementos clave, como botones importantes o encabezados, se agrandan para atraer la atención. Por ejemplo, un botón de "Comprar ahora" o "Regístrate" es más grande que enlaces secundarios o botones menos relevantes, como "Leer más".

ASIMETRICO-><https://www.lamoncloa.gob.es/Paginas/index.aspx>

xq llama la atencion

radial-> <https://vlog.it/> y mosaico

asimetría -> <https://www.paypal.com/>

punto focal y fondo si

udes ganar a¡hasta 100

asi solo arriba

<https://es.webuy.com/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw9Km3BhDjARIsAGUb4nwdXGxOPA_ZquXA6RbhQC8cW7rrDWGANZCW0Wuv7Qu-Dwv2twctU9caAvDlEALw_wcB>

principio de areA

<https://es.pinterest.com/>

<https://www.netflix.com/es/> -> es un patron tipo semejanza(mas motivos para siscribirse) simetria las tendencias peli el rtop 10 y preguntas frecuentes proximidad yy si abres semejanza

y lo de direccion abajo

<https://stripe.com/es>-> area

continuidad -patron (ej de colores) para q l usuario lo vea mejor para una nomina

ej un apg web bolsa

ej patron

semejanza \_> Nuestra mente tiende a agrupar aquellos elementos que son similares en su aspecto visual: forma, color, tamaño, etcétera

proximidad

simetría

radial

mosaico-> puede decir

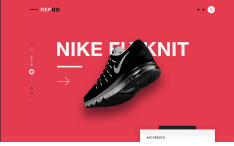
cierre

area.> llamar la atencio

punto focal->es un área destacada de nuestro diseño web con el propósito de guiar la atención del usuario.

clase

**Principio de figura-fondo**: En la imagen distinguimos el triángulo de color claro como una forma sobre un rectángulo de color azul que está de fondo, debido a que asimilamos mejor la forma triangular que la poligonal. Si esto no fuera así, estaríamos viendo un triangulo a la izquierda y una forma poligonal a la derecha  


**Principio de puntos focales:** Son elementos de atracción e interés. Están diseñados para verse diferente de sus alrededores inmediatos. El contraste es lo que los ayuda a resaltar y llamar la atención. El elemento que llama más la atención en la composición es el elemento dominante.  
  
  
continuidad-> patron de cambios x colores un patrón que se repite (tipo de patron

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 filas columnas y separados.

Los **principios de percepción visual de la Gestalt** son fundamentales en el **diseño de interfaces web**, ya que nos ayudan a entender cómo los usuarios perciben y procesan la información visual de una página. Estos principios nos permiten crear interfaces más intuitivas, coherentes y fáciles de navegar. Aquí te explico los principios clave de la Gestalt aplicados al diseño de interfaces web, de manera sencilla:

### **1. Principio de figura-fondo**

* **Descripción**: Este principio se refiere a la capacidad del cerebro para diferenciar un objeto (figura) de su fondo.
* **Aplicación en el diseño web**: Asegúrate de que los elementos importantes como botones, textos e imágenes principales se destaquen claramente del fondo. Usa contraste para que el usuario pueda identificar fácilmente lo importante (figura) y lo secundario (fondo). Por ejemplo, un botón de "Comprar" en color vivo sobre un fondo blanco o gris.

### **2. Principio de proximidad**

* **Descripción**: Elementos que están más cerca entre sí tienden a percibirse como un grupo o relacionados.
* **Aplicación en el diseño web**: Agrupa elementos relacionados, como botones de acción o ítems de un menú. Por ejemplo, en un formulario de registro, los campos de "nombre" y "apellido" deben estar juntos, y los botones de acciones como "enviar" deben estar cerca del formulario.

### **3. Principio de semejanza**

* **Descripción**: Elementos similares en color, forma, tamaño o textura se perciben como parte de un mismo grupo o función.
* **Aplicación en el diseño web**: Usa un diseño coherente para elementos que tienen funciones similares. Por ejemplo, los botones de "enviar" y "cancelar" deben tener un estilo visual similar, pero se puede usar un color diferente para destacar la acción principal (el botón de "enviar" en verde y "cancelar" en gris).

### **4. Principio de continuidad**

* **Descripción**: Los elementos dispuestos en una línea o curva continua se perciben como parte de un patrón o grupo.
* **Aplicación en el diseño web**: Organiza los elementos de la página de manera que guíen el ojo del usuario. Por ejemplo, una barra de menú horizontal o un carrusel de imágenes sigue una línea continua que ayuda al usuario a navegar sin esfuerzo.

### **5. Principio de cierre**

* **Descripción**: El cerebro tiende a completar formas incompletas para percibirlas como un todo.
* **Aplicación en el diseño web**: Puedes utilizar gráficos o íconos que no estén completamente dibujados, pero que el usuario pueda reconocer fácilmente, lo que añade un toque moderno y creativo al diseño. Por ejemplo, un icono de carrito de compras que está "incompleto", pero se entiende claramente.

### **6. Principio de simetría**

* **Descripción**: Las formas simétricas tienden a percibirse como más equilibradas y armoniosas.
* **Aplicación en el diseño web**: Un diseño simétrico, donde los elementos están equilibrados a ambos lados de un eje, es percibido como más agradable y organizado. Por ejemplo, colocar un logotipo en el centro con menús a ambos lados ofrece un equilibrio visual.

### **7. Principio de puntos focales (énfasis)**

* **Descripción**: Los elementos que destacan en una composición visual son los que más atención reciben.
* **Aplicación en el diseño web**: Usa un punto focal claro, como un botón de llamada a la acción (CTA) en un color contrastante o un título grande. Esto ayuda a dirigir la atención del usuario hacia la acción más importante, como registrarse, comprar, o explorar un producto.

### **8. Principio de área o tamaño relativo**

* **Descripción**: Los elementos más grandes o más prominentes visualmente se perciben como más importantes.
* **Aplicación en el diseño web**: Haz que los elementos clave como títulos, botones importantes o imágenes de productos sean más grandes para atraer la atención. Un botón de "Comprar ahora" o un título de sección debe ser mucho más grande que un enlace secundario o una descripción menor.

### **¿Cómo se aplican estos principios en el diseño de interfaces web?**

Estos principios te ayudan a crear interfaces que sean **más claras y fáciles de usar**. Aquí hay algunos ejemplos de cómo estos principios pueden mejorar la experiencia de usuario (UX):

* **Navegación eficiente**: Al aplicar el principio de **continuidad** en un menú horizontal o una barra de navegación, guías la mirada del usuario de manera natural a lo largo de las opciones, haciendo que la navegación sea más intuitiva.
* **Agrupación lógica**: Usar **proximidad** para agrupar ítems relacionados, como botones de acción cerca de formularios, mejora la usabilidad, ya que los usuarios entenderán de inmediato que están conectados.
* **Enfatizar lo importante**: Utilizar el **principio de puntos focales** o de **tamaño relativo** ayuda a que los elementos importantes, como los botones de acción o los titulares, destaquen visualmente y sean más fáciles de identificar.

### **Beneficios de aplicar la Gestalt en diseño web**

* **Claridad visual**: Facilita la comprensión del contenido para el usuario, ya que los elementos importantes son fáciles de encontrar.
* **Mejora la navegación**: Agrupar elementos relacionados y crear puntos focales claros permite que el usuario se mueva por el sitio de forma intuitiva.
* **Atractivo visual**: Aplicar principios como la **simetría** o el **cierre** puede hacer que el diseño sea más atractivo y profesional.

En resumen, estos principios permiten a los diseñadores web crear interfaces **intuitivas, organizadas y atractivas**, mejorando tanto la usabilidad como la experiencia del usuario.

INTERRELACIÓN DE PÁGINAS (1/3)  
Lineal->

Reticular. -> las páginas están interconectadas sin un orden fijo. Los usuarios pueden moverse libremente entre las páginas.

se emplea en aquellos sitios en los que todas sus páginas están relacionadas entre sí. No resulta adecuado cuando el sitio está compuesto por muchas páginas porque el usuario puede llegar a perderse.

<https://www.sitiolibre.com/curso/pdf/DIW01.pdf>

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

<https://www.apuntesfpinformatica.es/apuntes-diw>

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

Jerárquica.

Lineal jerárquica.

el color

con tonos con colores analogos

monocromo

ej para cas a buscar ib sistema cmy (sustractivo)

buscar páginas que podamos buscar HSL