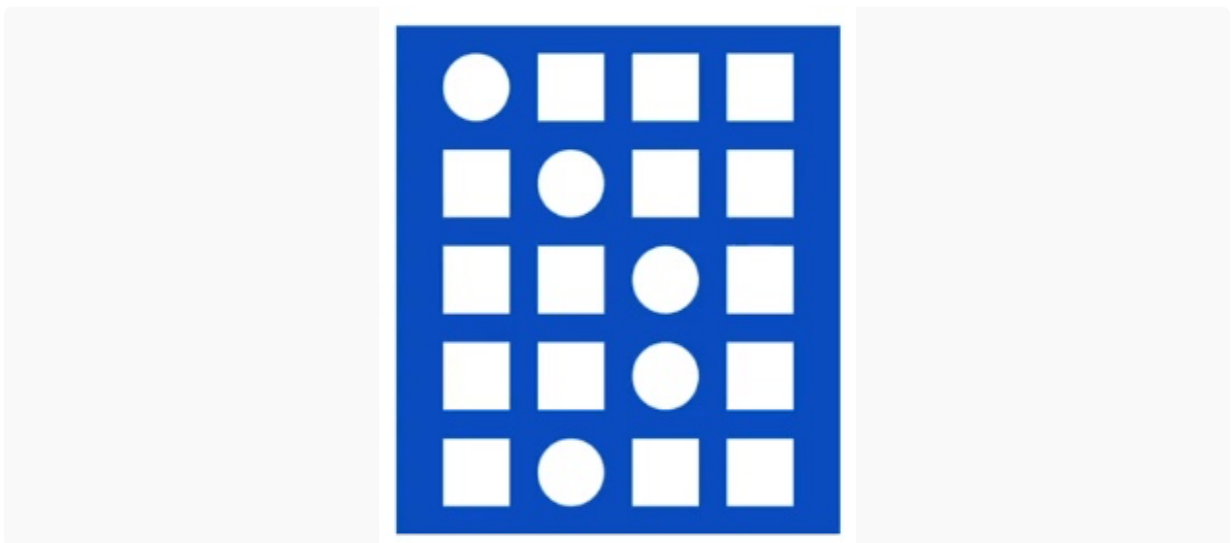


Principios de Gestalt y UX

Para el diseño de interfaces, ha sido de gran ayuda la aplicación de los principios de Gestalt, creados por una corriente alemana en la psicología surgida a inicios del siglo XX, que trata de estudiar cómo el ser humano percibe su entorno.

Principio de Semejanza

Tendemos a agrupar elementos similares, aunque estos no se encuentren juntos. Podemos hacer relaciones entre forma, tamaño y color.



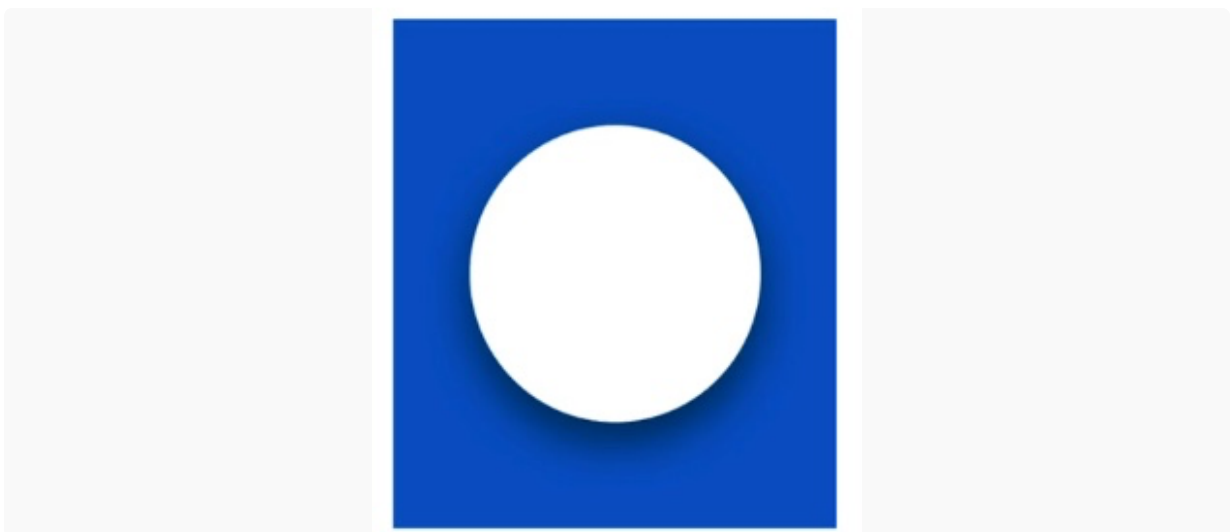
Principio de Proximidad

Cuando tenemos elementos bien organizados dentro de una misma distribución, tendemos a asociarlos como un solo grupo.



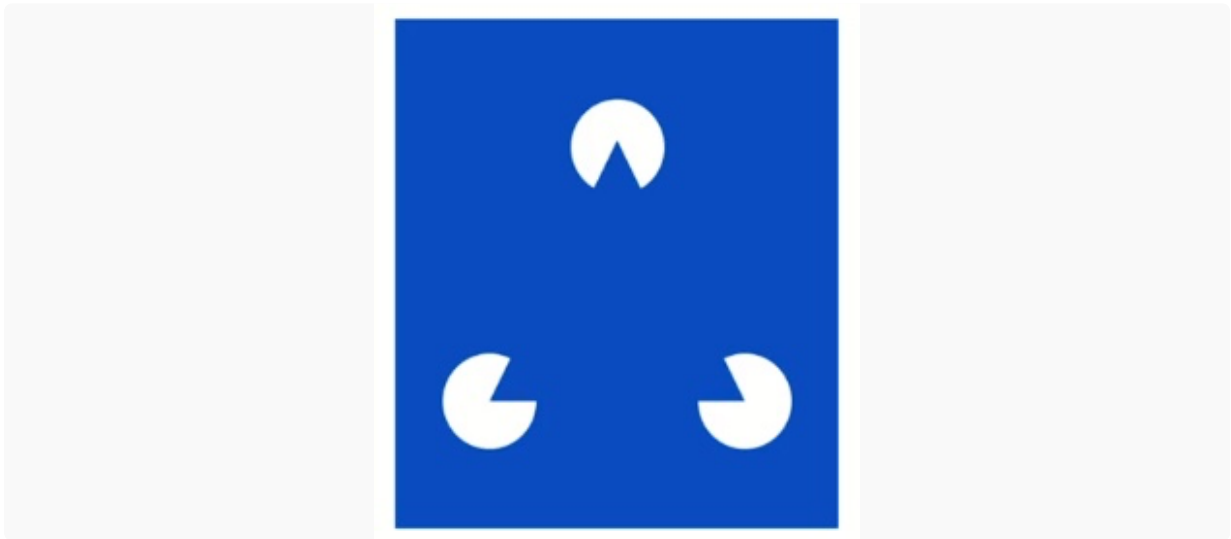
Principio de relación Figura-Fondo

Se cuenta con una figura principal que destaca sobre un fondo que no tiene la misma relevancia. Esto permite mostrar diferentes planos de profundidad y darle un orden jerárquico al contenido.



Principio de cierre

Cuando nuestros ojos ven una imagen que parece incompleta, nuestro cerebro automáticamente la rellena. Esto es particularmente útil en la iconografía, ya que con pocos elementos se puede aprovechar este principio para recrear diseños complejos sin que lo sean en realidad



Ley de Fitt

Se parece al principio de proximidad. Determina que el tiempo que lleva llegar a un objetivo tiene que ver con el tamaño y la distancia del mismo. Por ejemplo, para que un formulario pueda ser entendido como tal, sus componentes deben estar cerca entre sí para crear el contexto correspondiente y el usuario sepa cuál es la acción que debe realizar.

Ley de Hick

Mientras más opciones visualice el usuario al estar realizando una acción dentro de la interfaz, más difícil será para este tomar una decisión. Por lo cual, es recomendable dosificar estas opciones para el usuario, evitando así una sobrecarga cognitiva.

Ley de Jakob

A los usuarios les gusta usar cosas que ya saben usar y que ya saben cómo van a funcionar. Esto se aplica a través de buenas prácticas en el diseño de las interfaces.

Ley de Miller

Postula estudios que han demostrado que el ser humano solo puede retener entre cinco y nueve elementos en su memoria de corto plazo. Por lo tanto, es mejor presentar el contenido en un conjunto dentro de este rango.