



DESARROLLO  
DE SOFTWARE  
I V



Norvis González 4-830-511  
Yohan Gaitan 4-825-655

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS  
COMPUTACIONALES**

**ASIGNATURA: DES. SOFTWARE IV**

**INVESTIGACION N1**

**PROFESOR: NAPOLEÓN IBARRA**

**INTEGRANTES: NORVIS GONZALEZ, YOHAN  
GAITAN**

**CARRERA: DES. GEST. SOFTWARE**

**GRUPO: 2GS121**

**II SEMESTRE 2025**





# ÍNDICE



Estructura y jerarquia visual en el diseño

Agrupacion de elementos

Jerarquia visual

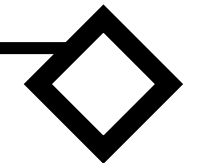
Espacio en blanco

Presentacion del texto

Tecnicas empleadas en el diseño

Categorizacion en tarjetas (Card Sorting)

Prototipo



Wireframe

# OBJETIVO GENERAL

**Entender y poner en práctica los principios de estructura y jerarquía visual, junto con técnicas de organización para crear diseños web claros y fáciles de usar pensados para mejorar la experiencia de las personas.**

# OBJETIVO ESPECÍFICO

**Objetivo Específico 1 Qué: Identificar los principales elementos de la jerarquía visual que influyen en la usabilidad. Cómo: Mediante el análisis de casos prácticos en interfaces de usuario. Dónde: En plataformas digitales de uso cotidiano (redes sociales, comercio electrónico).**

**Objetivo Específico 2 Qué: Proponer buenas prácticas de diseño visual que optimicen la experiencia del usuario. Cómo: A través de la elaboración de guías comparativas y ejemplos visuales. Dónde: En aplicaciones web y móviles enfocadas en interacción frecuente.**

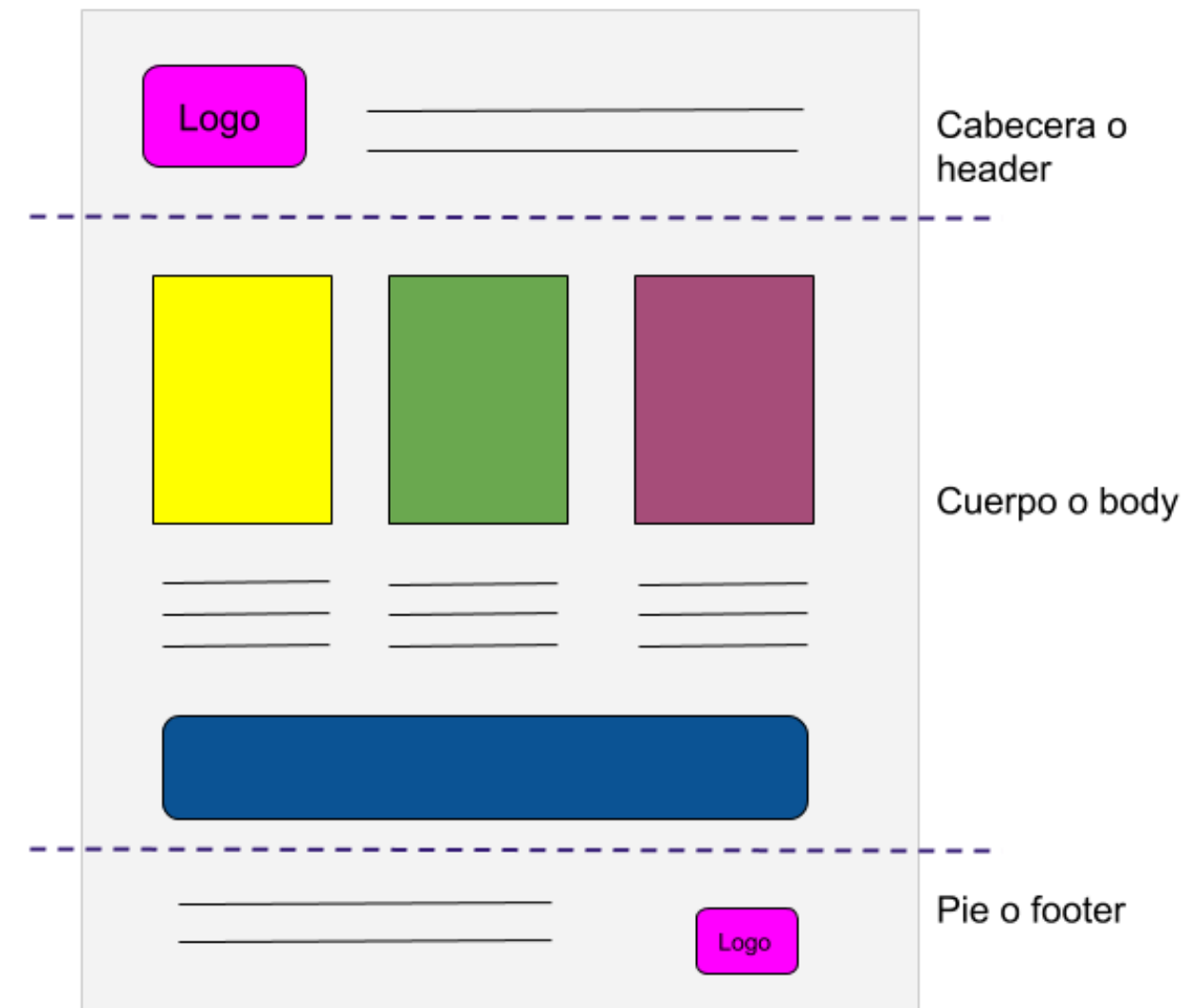


# ESTRUCTURA Y JERARQUÍA VISUAL EN EL DISEÑO

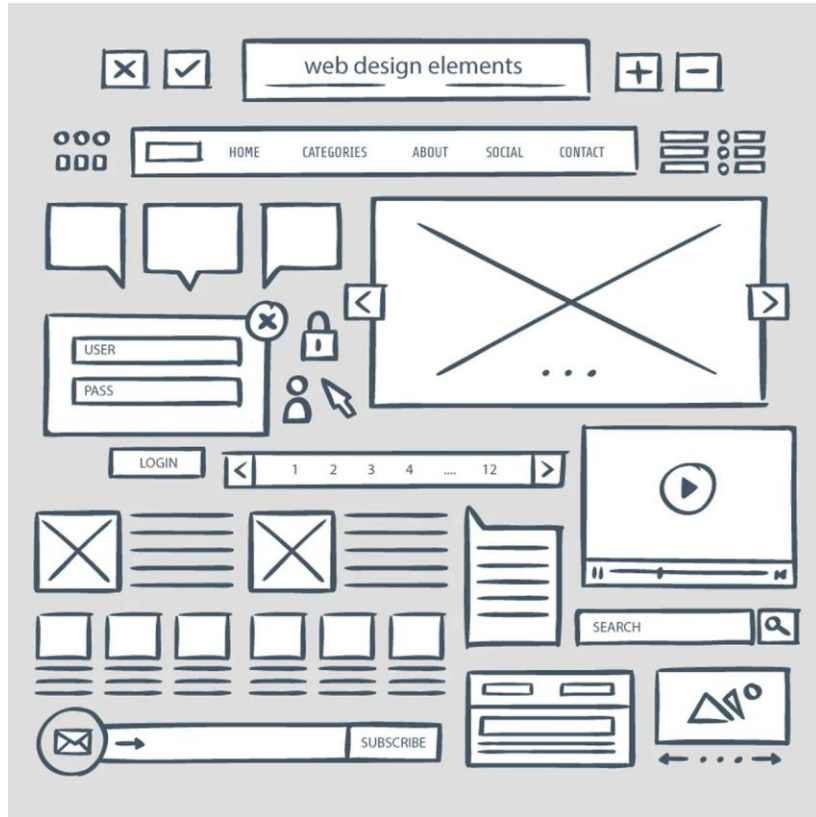


**La jerarquía visual es el principio de organizar los elementos para mostrar su orden e importancia. Los diseñadores estructuran las características visuales para que los usuarios puedan comprender la información fácilmente.**

**La estructura suele ser la organización general de la página, incluyendo la disposición de los elementos como encabezados, párrafos, imágenes, menús y botones.**



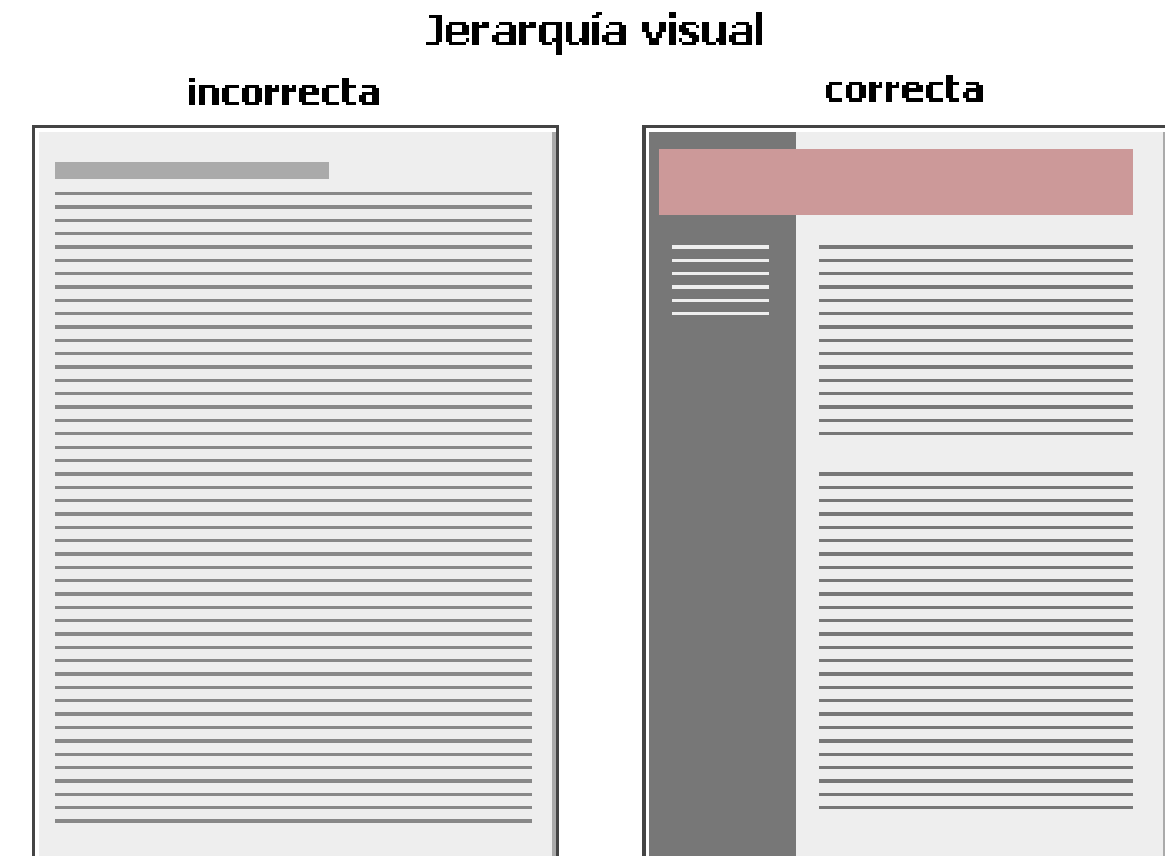
# AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS



**La agrupación de elementos consiste en organizar de forma cercana aquellos objetos o contenidos que están relacionados entre sí.**

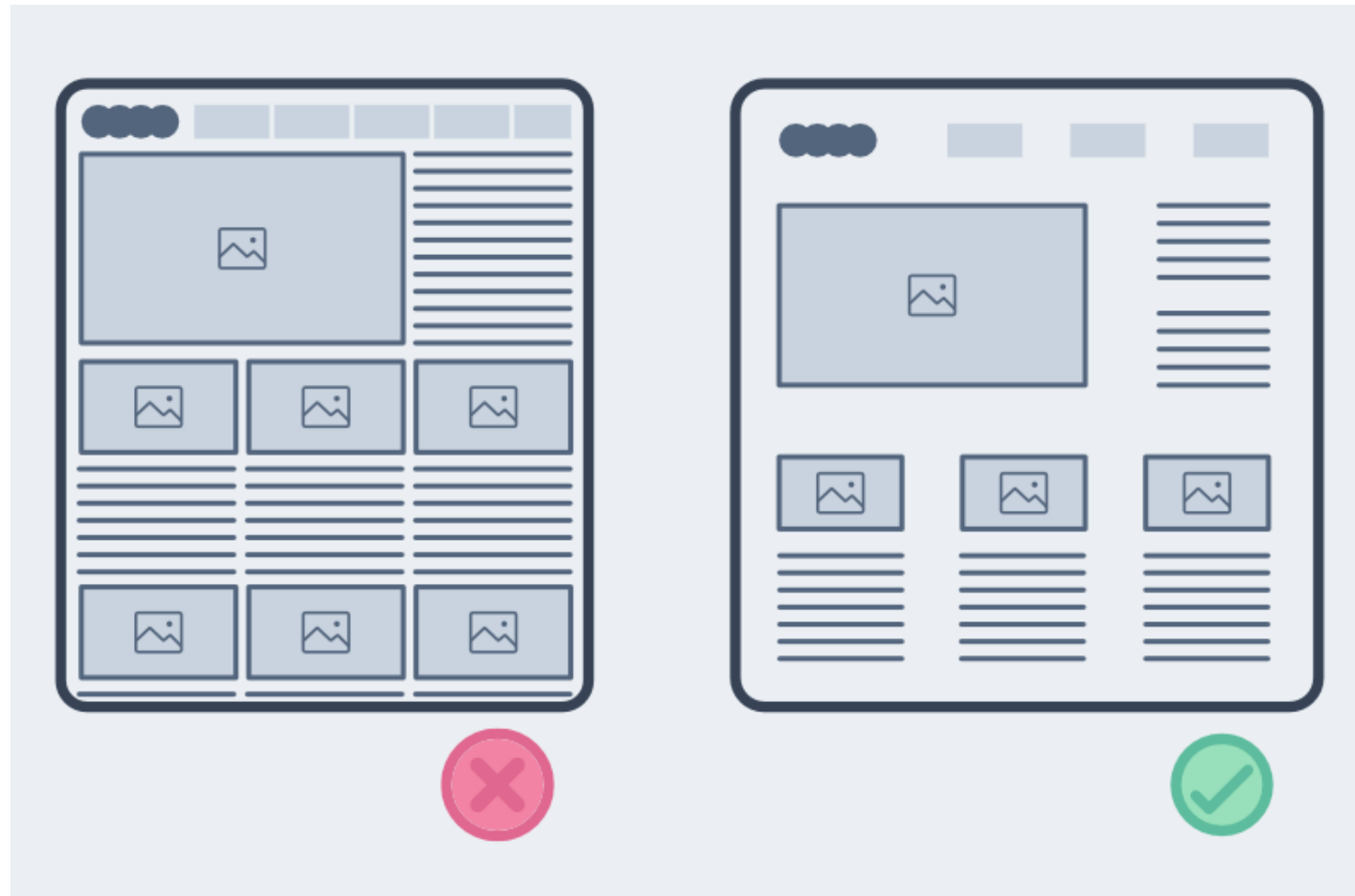
**Esto se basa en el principio de proximidad de la psicología de la percepción, donde los elementos cercanos tienden a ser interpretados como parte de un mismo grupo.**

**Ayuda al usuario a comprender lo importante que es un elemento en relación con otro, o por dónde debe empezar a leer. Ayuda a comprender el producto, y es crucial para una buena interfaz: los usuarios necesitan entender qué es cada elemento, y eso incluye su importancia dentro del diseño.**



## JERARQUÍA VISUAL

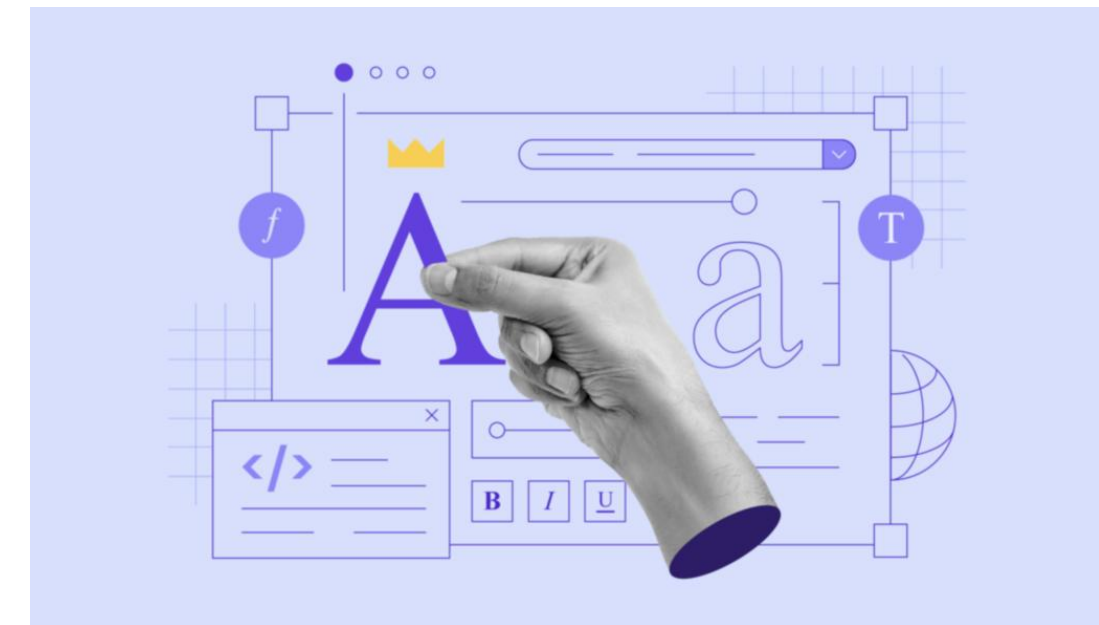
# ESPACIO EN BLANCO



**Son los espacios entre gráficos, columnas, imágenes, texto, márgenes, y otros elementos. Se usa para suavizar el entorno y transformar una página en algo elegante, ya que es una forma de organizar texto, elementos y guiar la atención de los usuarios hacia ciertos lugares.**

# PRESENTACIÓN DEL TEXTO

**Se refiere a cómo se organiza y estiliza la información escrita dentro de un diseño. No basta con tener un buen contenido; también es necesario que sea legible y atractivo visualmente. Para lograrlo, se deben cuidar aspectos como la tipografía, el tamaño de la letra, el interlineado y la alineación.**

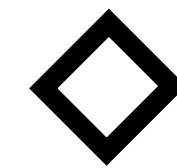




# TÉCNICAS EMPLEADAS EN EL DISEÑO

**En el desarrollo de software, se emplean diversas técnicas y metodologías para diseñar y construir aplicaciones. Estas van desde enfoques tradicionales como el modelo cascada, hasta metodologías ágiles como Scrum y Kanban, cada una con sus propias ventajas y desventajas. Además, se utilizan herramientas específicas para el diseño, como entornos de desarrollo integrados (IDE), sistemas de control de versiones, y plataformas no-code.**

## CARD SORTING

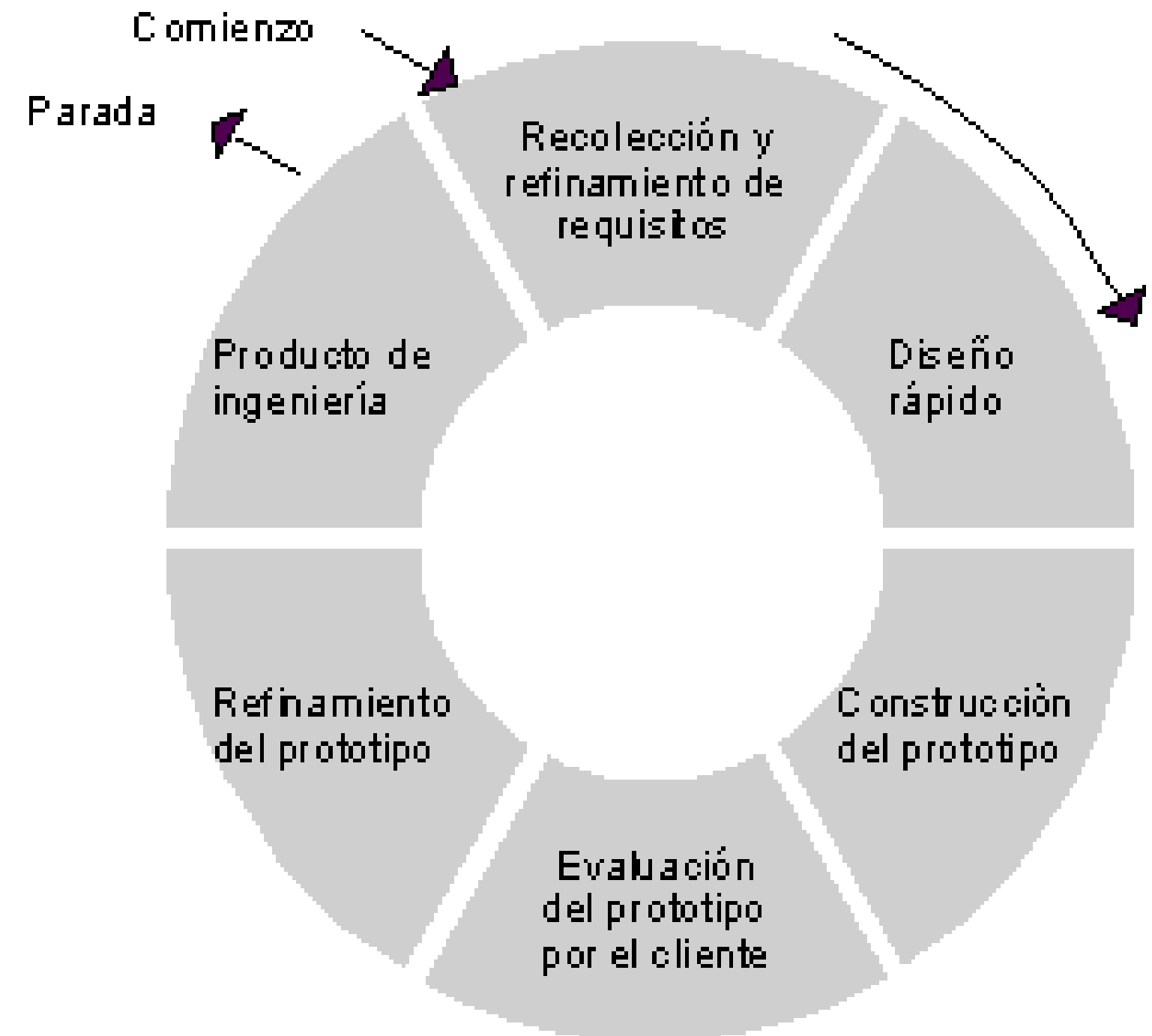


**El card sorting, también conocido en español como clasificación u ordenación de tarjetas, es una herramienta de diseño UX centrada en el usuario utilizada para comprender y evaluar la arquitectura de información de un sitio web o aplicación.**



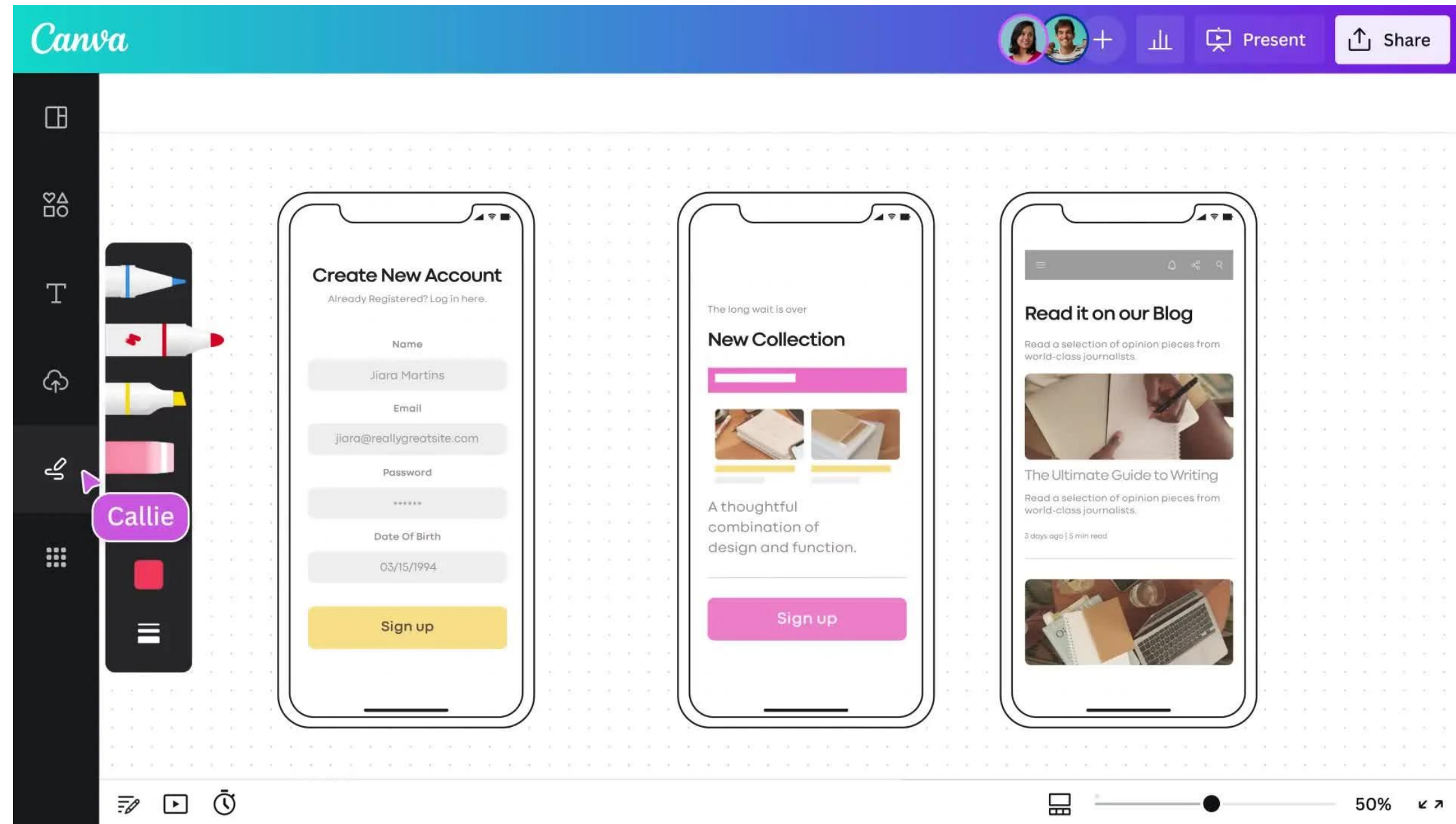
# PROTOTIPADO

**El prototipado en el desarrollo de software es un proceso que implica la creación de una versión temprana y simplificada de un producto de software para evaluar su funcionalidad y diseño antes de la construcción completa. Permite a los desarrolladores y a los interesados visualizar el producto, identificar problemas potenciales, y obtener retroalimentación temprana para mejorar el producto final.**



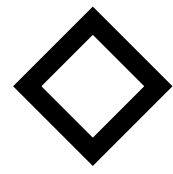
# WIREFRAME

**Un wireframe es un diagrama visual que esboza el esqueleto de un proyecto o pieza tecnológica. A veces se conoce como esquema de la página o plano de la pantalla y muestra cómo se relacionan los elementos entre sí y cómo están estructurados.**







# RECOMENDACIONES



**Para que un diseño web realmente funcione, lo más importante es pensar primero en las personas que lo van a usar. La página debe ser clara, fácil de utilizar.**

**También sirve : usar colores que combinen, tipografías legibles y un diseño uniforme que haga todo más agradable a la vista.**



**Yo recomendaría que, en un proyecto de desarrollo de software, se utilice prototipado de interfaces antes de comenzar a programar, porque facilita visualizar cómo será la aplicación y permite detectar posibles errores o mejoras a tiempo. Primero se pueden hacer bocetos o wireframes sencillos para validar la estructura, y luego avanzar a prototipos más completos que muestren colores, estilos e interacciones.**


# CONCLUSIÓN

Un buen diseño web es aquel que logra un equilibrio entre lo visual y lo técnico, no se trata solamente de usar colores bonitos o tipografías llamativas, sino también de pensar en la estructura, la facilidad e interacción. Cuando todo esto se combina, el resultado es una página que no solo se ve bien, sino que también es clara, práctica y brinda una experiencia agradable para las personas que la visitan.





# BIBLIOGRAFÍA



<https://www.pilafestudio.com/jerarquia-diseno-web/#:~:text=La%20jerarqu%C3%ADa%20visual%20se%20refiere,e%20interact%C3%BAan%20con%20tu%20contenido.>

<https://www.pilafestudio.com/jerarquia-diseno-web/>

<https://www.enfoquegaussiano.com/buenas-practicas-en-el-uso-de-textos-para-diseno-web-diseno-ui/>

<https://miro.com/es/wireframe/que-es-wireframe/>



<https://www.hostinger.com/tutorials/software-prototyping>

<https://miro.com/es/investigacion-diseno/que-es-card-sorting/>

---

**GRACIAS**

**POR SU ATENCIÓN**