

D E S A R R O L L O
D E S A R R O L L O
I V S O F T W A R E

— —

X

X



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
COMPUTACIONALES**

ASIGNATURA: DES. SOFTWARE IV

INVESTIGACION N1

PROFESOR: NAPOLEÓN IBARRA

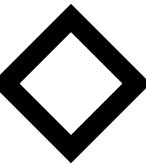
**INTEGRANTES: NORVIS GONZALEZ, YOHAN
GAITAN**

CARRERA: DES. GEST. SOFTWARE

GRUPO: 2GS121

II SEMESTRE 2025





ÍNDICE



Estructura y jerarquía visual en el diseño

Agrupación de elementos

Jerarquía visual

Espacio en blanco

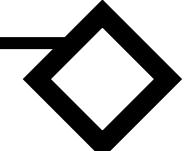
Presentación del texto

Técnicas empleadas en el diseño

Categorización 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.

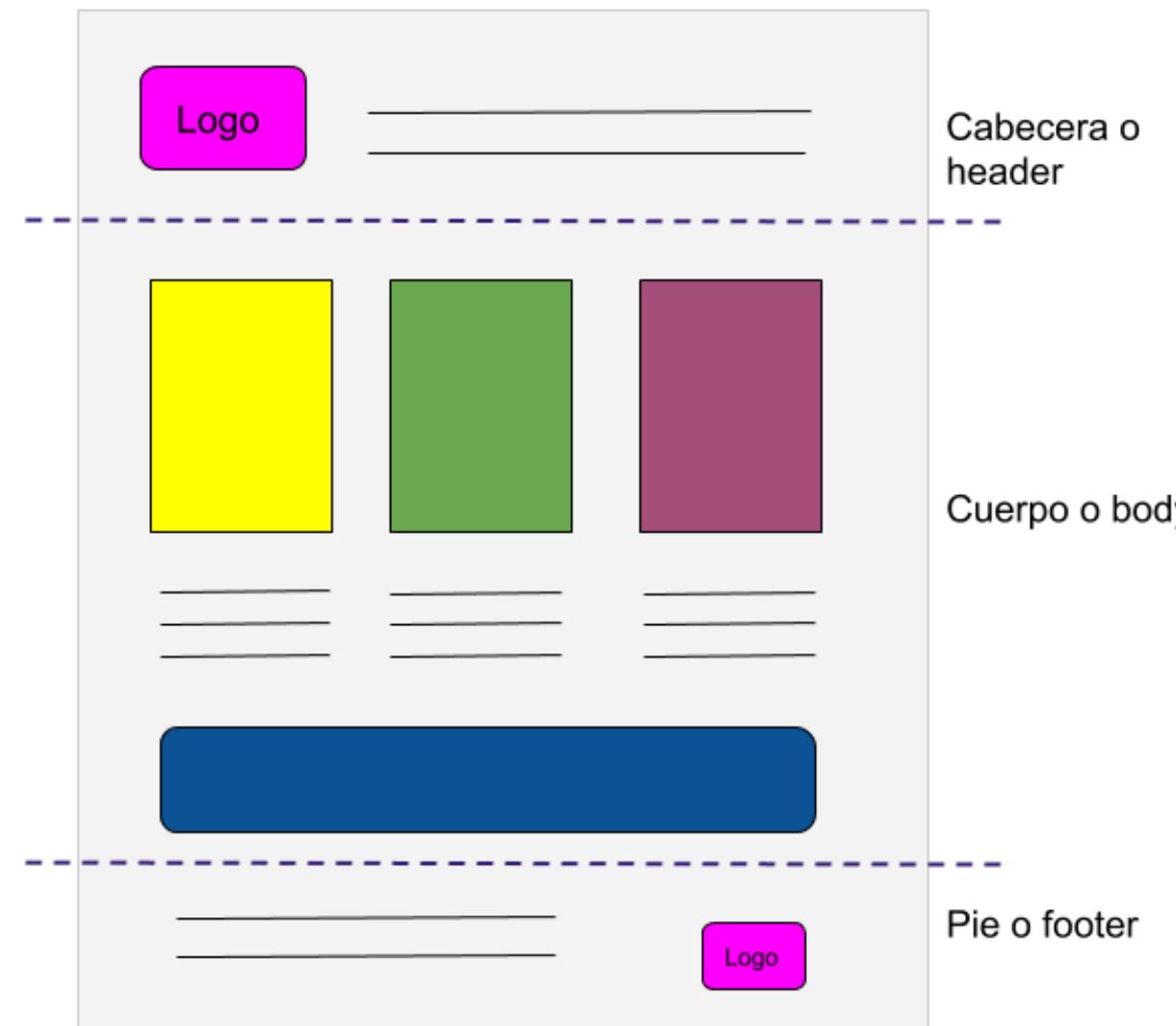


ESTRUCTURA Y JERARQUÍA VISUAL EN EL DISEÑO



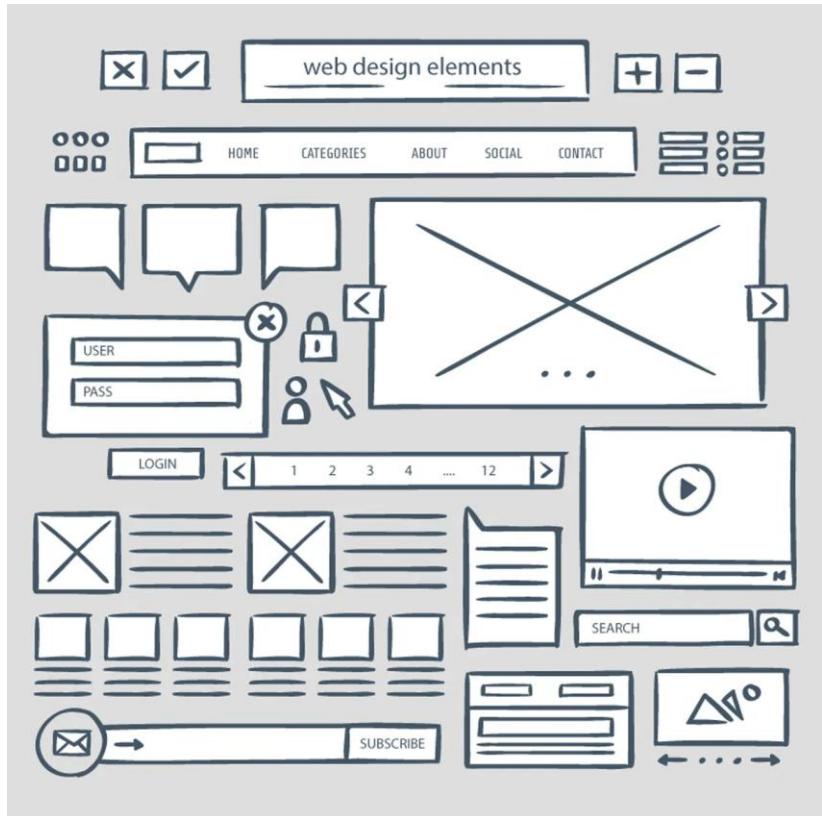
La jerarquía visual es el principio de organizar los elementos para mostrar su orden e importancia. Los diseñadores estructuran las características visuales para que los usuarios puedan comprender la información fácilmente.

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



X

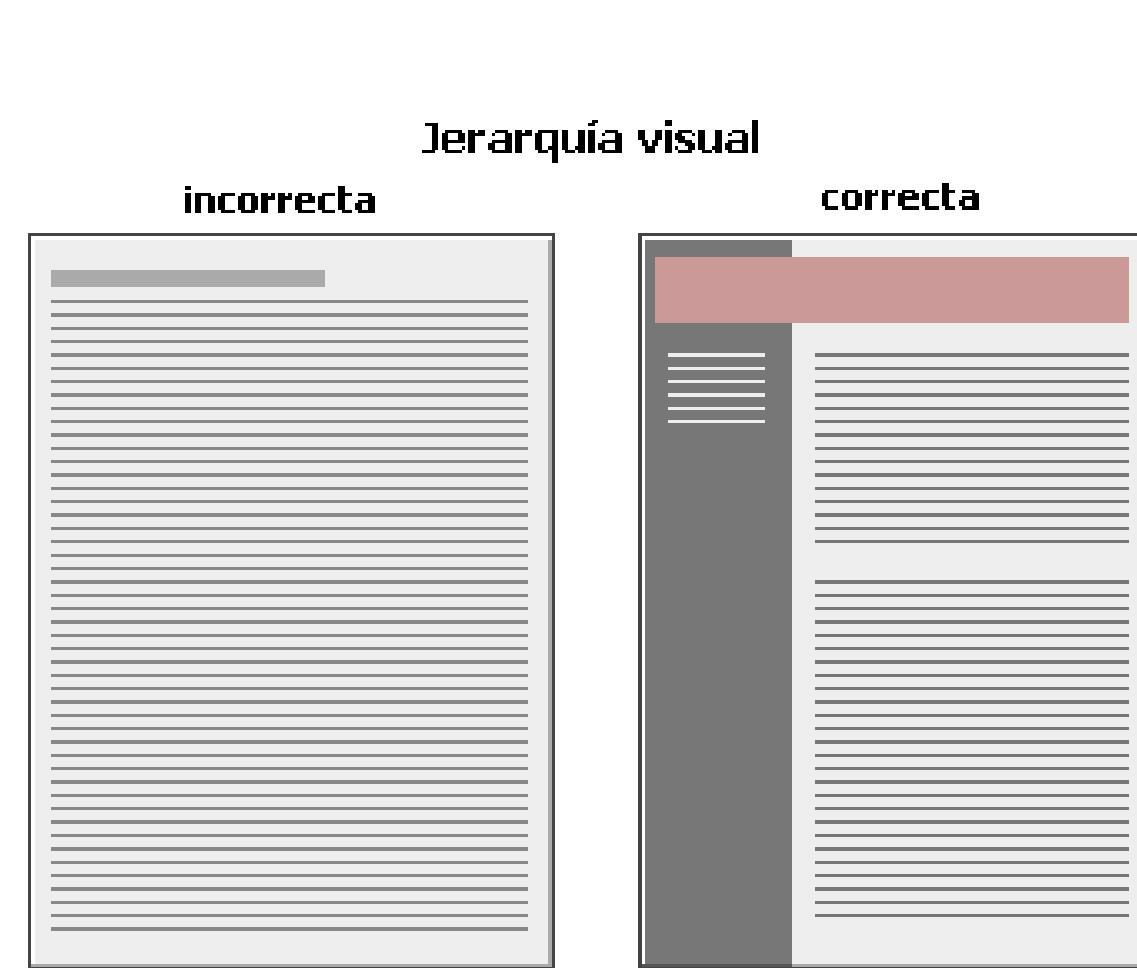
AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS



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

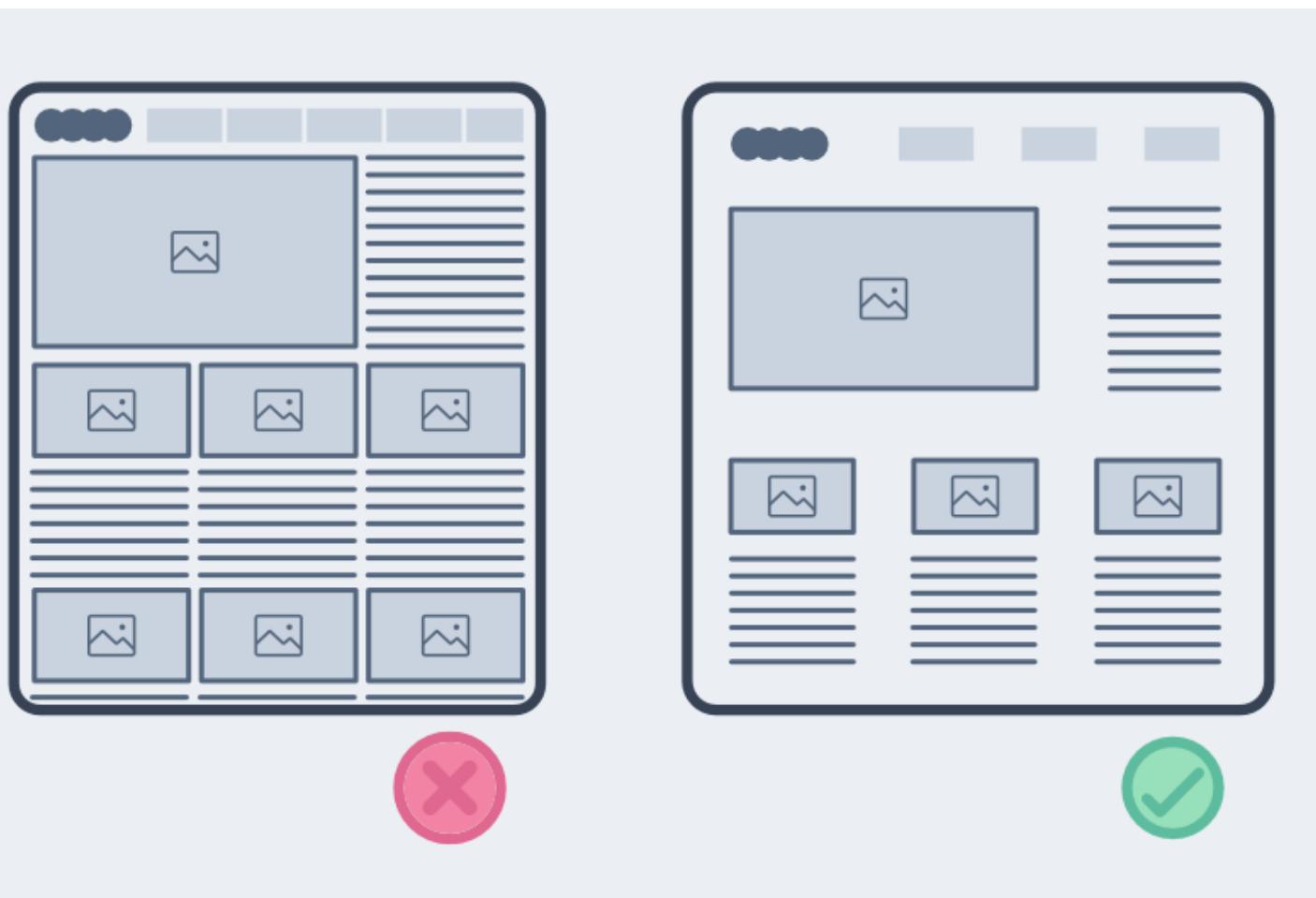
Esto se basa en el principio de proximidad de la psicología de la percepción, donde los elementos cercanos tienden a ser interpretados como parte de un mismo grupo.

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

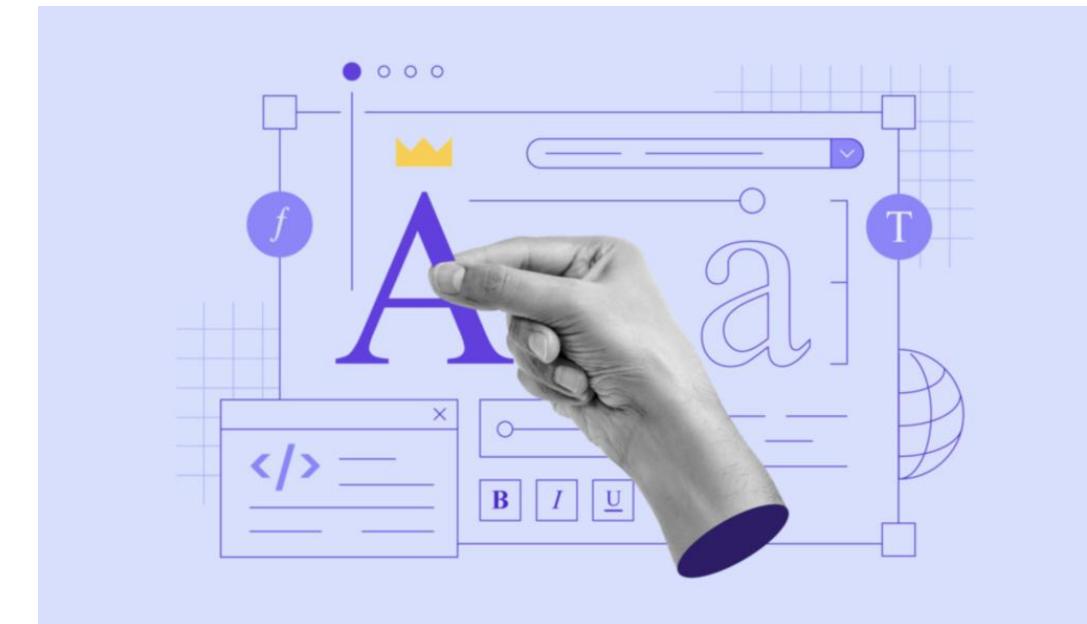
ESPACIO EN BLANCO



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.

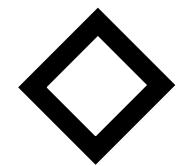


TÉCNICAS EMPLEADAS EN EL DISEÑO

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.

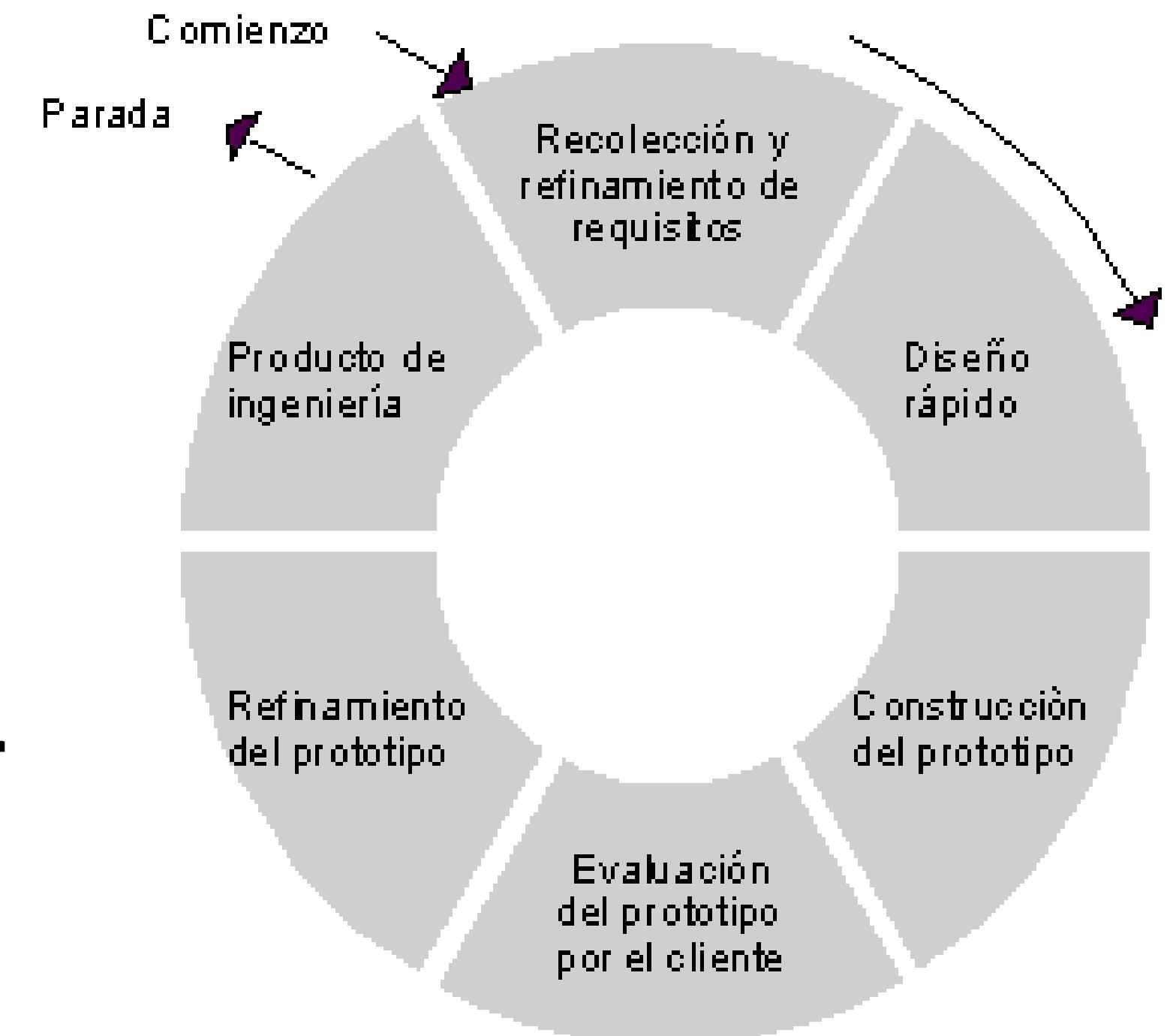
CARD SORTING

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.



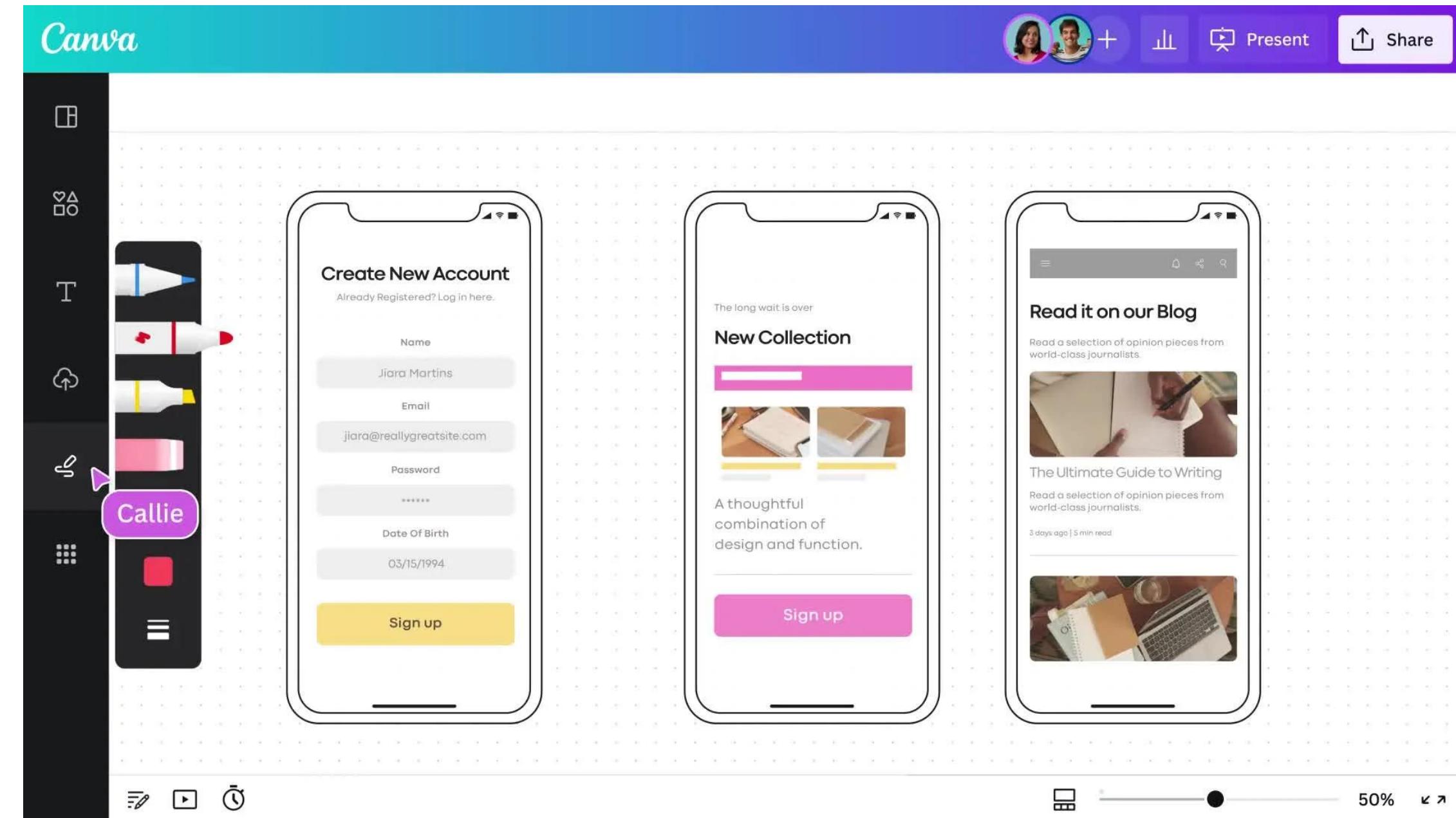
PROTOTIPADO

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.

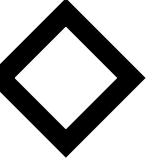
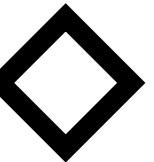
Cuando todo esto se combina, el resultado es una página que no solo se ve bien, sino que también es clara, práctica y brinda una experiencia agradable para las personas que la visitan.





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

