



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL DE CHIRIQUÍ
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

CARRERA: Licenciatura en Desarrollo y Gestión de Software



ASIGNATURA: Desarrollo de Software 4

TEMA: Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño y sus Técnicas Aplicadas

DOCENTE: Ibarra Napoleón

ESTUDIANTES:

Carlos Miranda 4-829-535

Brayan Quintero 4-829-1666

II SEMESTRE 2025

FECHA: 22/08/2025

ESTRUCTURA Y JERARQUÍA VISUAL EN EL DISEÑO Y SUS TÉCNICAS APLICADAS

INTEGRANTES:

BRAYAN QUINTERO 4-829-1666

CARLOS MIRANDA 4-829-535

ee

INDICE



1.1 Pagina de presentación

1.4 Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

- 1.4.1 Agrupación de elementos
- 1.4.2 Jerarquía Visual
- 1.4.3 Espacio en Blanco
- 1.4.4 Presentación del texto

1.5 Técnicas empleadas en el diseño

- 1.5.1 Categorización en Tarjetas (Card Sorting)
- 1.5.2 Prototipado
- 1.5.3 Wireframe

OBJETIVO GENERAL

Analizar la estructura, jerarquía visual y técnicas empleadas en el diseño, comprendiendo la importancia de la agrupación de elementos, el uso del espacio en blanco, la presentación del texto y herramientas como la categorización en tarjetas, el prototipado y los wireframes, con el fin de mejorar la claridad, organización y efectividad en la comunicación visual.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.4 Estructura y Jerarquía Visual en el Diseño

- Qué: Establecer una organización clara y comprensible de los elementos visuales.
- Cómo: Aplicando principios de agrupación, jerarquía visual, uso estratégico del espacio en blanco y presentación adecuada del texto.
- Dónde: En la interfaz del sitio web para facilitar la navegación y mejorar la experiencia del usuario.

1.5 Técnicas empleadas en el diseño

- Qué: Implementar metodologías de diseño que optimicen la planificación y construcción de la interfaz.
- Cómo: A través de la categorización en tarjetas (card sorting), la creación de prototipos y el desarrollo de wireframes.
- Dónde: En la fase de diseño y desarrollo del sitio web para garantizar una estructura funcional y centrada en el usuario.

1.4 ESTRUCTURA Y JERARQUÍA VISUAL EN EL DISEÑO

1.4.1 AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS



LA ESTRUCTURA Y JERARQUÍA VISUAL SON PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO QUE PERMITEN ORGANIZAR LA INFORMACIÓN DE FORMA CLARA, ORDENADA Y COMPENSIBLE PARA EL USUARIO. SE CENTRAN EN CÓMO SE DISPONEN LOS ELEMENTOS EN UNA COMPOSICIÓN Y QUÉ IMPORTANCIA RELATIVA TIENE CADA UNO DE ELLOS, FACILITANDO ASÍ LA LECTURA, LA NAVEGACIÓN Y LA COMPRESIÓN DEL CONTENIDO.



LA AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS SE BASA EN EL PRINCIPIO DE QUE LOS OBJETOS QUE ESTÁN CERCA O COMPARTEN CARACTERÍSTICAS SIMILARES TIENDEN A PERCIBIRSE COMO UN CONJUNTO. ESTO AYUDA AL USUARIO A IDENTIFICAR PATRONES, DIFERENCIAR SECCIONES Y ENTENDER MEJOR LA INFORMACIÓN

OBJETIVO: ORGANIZAR EL CONTENIDO PARA QUE SEA MÁS FÁCIL DE PROCESAR VISUALMENTE.

TÉCNICAS COMUNES:

USO DE PROXIMIDAD (COLOCAR ELEMENTOS RELACIONADOS CERCA ENTRE SÍ).

REPETICIÓN DE COLORES, FORMAS O TAMAÑOS PARA INDICAR RELACIÓN.

ENCAPSULACIÓN (MARCOS O RECUADROS QUE AGRUPAN ELEMENTOS).

EJEMPLO: EN UNA PÁGINA WEB, LOS MENÚS DE NAVEGACIÓN SUELEN AGRUPARSE EN UN MISMO BLOQUE, FACILITANDO QUE EL USUARIO LOS IDENTIFIQUE RÁPIDAMENTE.

1.4.2 JERARQUÍA VISUAL

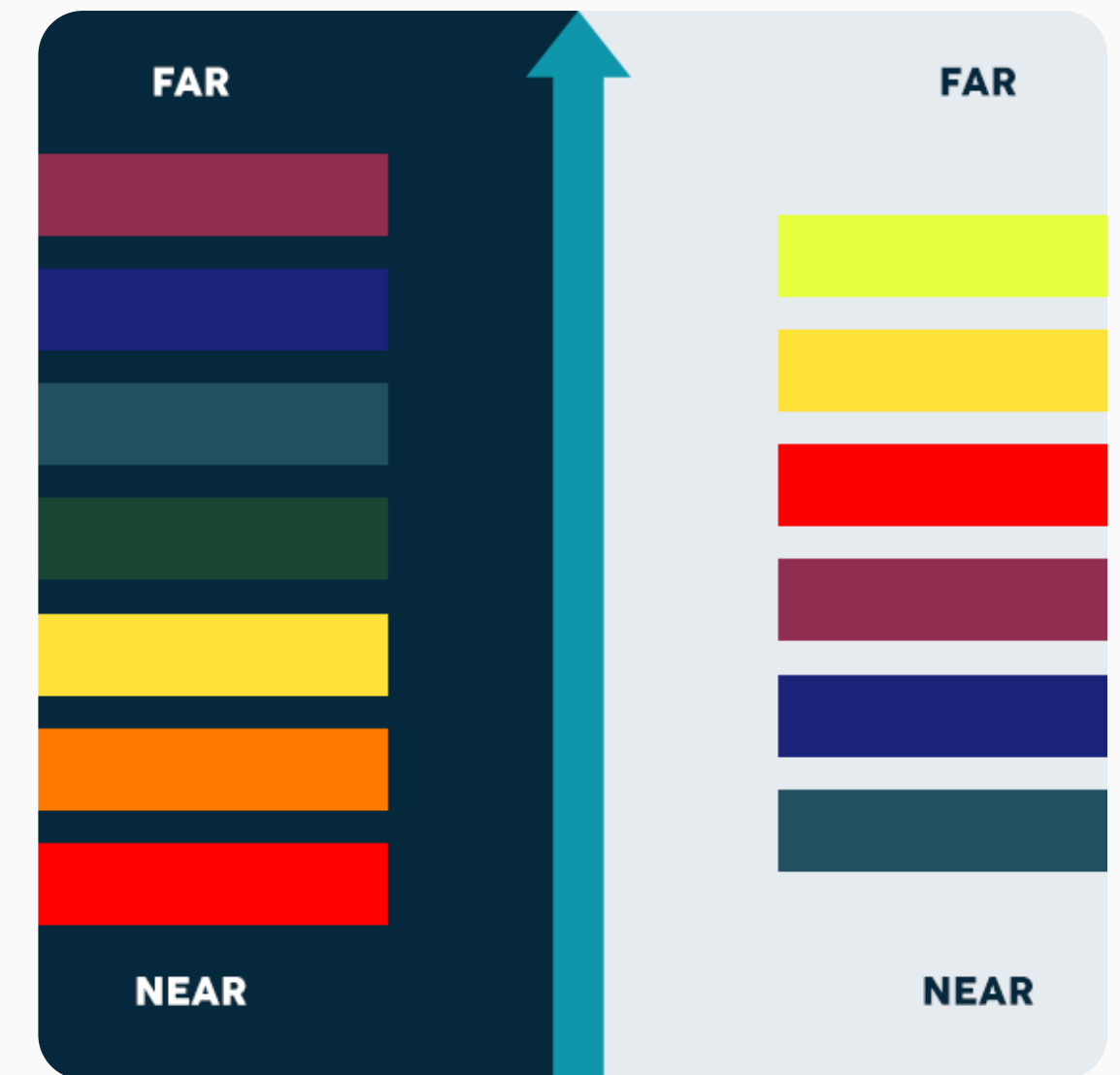
1.4.1 AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS

1.4.1 AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS

LA AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS ES UN PRINCIPIO FUNDAMENTAL EN EL DISEÑO VISUAL QUE PERMITE ORGANIZAR LA INFORMACIÓN DE MANERA CLARA Y COHERENTE. SE BASA EN LA IDEA DE QUE LOS ELEMENTOS RELACIONADOS DEBEN ESTAR CERCA UNOS DE OTROS PARA QUE EL ESPECTADOR LOS PERCIBA COMO UN CONJUNTO. ESTO NO SOLO FACILITA LA COMPRENSIÓN, SINO QUE TAMBIÉN MEJORA LA ESTÉTICA Y LA FUNCIONALIDAD DEL DISEÑO. LA AGRUPACIÓN PUEDE LOGRARSE MEDIANTE EL USO DE PROXIMIDAD, COLORES, FORMAS, LÍNEAS DIVISORIAS O FONDOS QUE DIFERENCIEN LOS GRUPOS. POR EJEMPLO, EN UN CARTEL INFORMATIVO, LOS TÍTULOS, SUBTÍTULOS Y PÁRRAFOS RELACIONADOS DEBEN ESTAR VISUALMENTE PRÓXIMOS, MIENTRAS QUE LOS APARTADOS INDEPENDIENTES SE SEPARAN CON ESPACIO O ELEMENTOS GRÁFICOS. ESTA TÉCNICA AYUDA A GUIAR LA ATENCIÓN DEL ESPECTADOR DE MANERA NATURAL Y EVITA LA SATURACIÓN VISUAL.

1.4.2 JERARQUÍA VISUAL

LA JERARQUÍA VISUAL SE REFIERE A LA ORGANIZACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE UN DISEÑO SEGÚN SU IMPORTANCIA, DE MANERA QUE EL OBSERVADOR PERCIBA PRIMERO LO MÁS RELEVANTE Y LUEGO LO SECUNDARIO. ESTE PRINCIPIO UTILIZA CARACTERÍSTICAS COMO EL TAMAÑO, EL COLOR, EL CONTRASTE, LA TIPOGRAFÍA Y LA POSICIÓN EN LA COMPOSICIÓN PARA DESTACAR CIERTOS ELEMENTOS SOBRE OTROS. POR EJEMPLO, UN TÍTULO PRINCIPAL SUELE SER MÁS GRANDE Y DE UN COLOR QUE LLAME LA ATENCIÓN, MIENTRAS QUE EL TEXTO DE APOYO ES MÁS PEQUEÑO Y DE MENOR CONTRASTE. LA JERARQUÍA VISUAL NO SOLO MEJORA LA LEGIBILIDAD Y LA COMPRENSIÓN, SINO QUE TAMBIÉN ESTABLECE UN FLUJO DE LECTURA INTUITIVO, GUIANDO AL ESPECTADOR A TRAVÉS DEL CONTENIDO DE FORMA ORDENADA Y EFECTIVA. CUANDO SE APLICA CORRECTAMENTE, AYUDA A COMUNICAR EL MENSAJE DEL DISEÑO DE MANERA CLARA Y EFICIENTE, ASEGURANDO QUE LO MÁS IMPORTANTE NO PASE DESAPERCIBIDO.

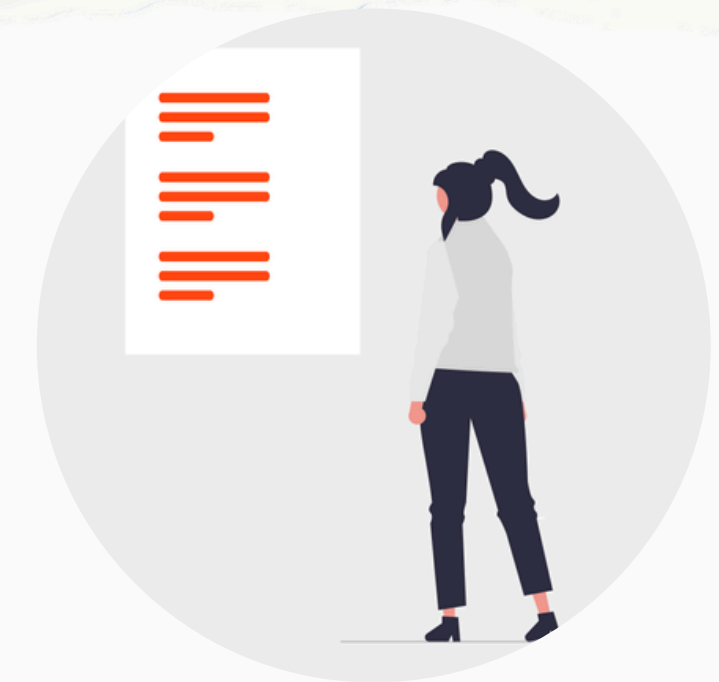


1.4.3 ESPACIO EN BLANCO

1.4.4 PRESENTACIÓN DEL TEXTO

1.4.4 PRESENTACIÓN DEL TEXTO

LA PRESENTACIÓN DEL TEXTO SE REFIERE A CÓMO SE ORGANIZAN Y SE ESTILIZAN LAS PALABRAS DENTRO DE UN DISEÑO PARA QUE SEAN LEGIBLES, ATRACTIVAS Y COHERENTES CON EL MENSAJE. INCLUYE ASPECTOS COMO LA TIPOGRAFÍA, EL TAMAÑO DE LA LETRA, EL INTERLINEADO, LA ALINEACIÓN Y EL USO DE COLORES. UNA BUENA PRESENTACIÓN DEL TEXTO NO SOLO FACILITA LA LECTURA, SINO QUE TAMBIÉN CONTRIBUYE A LA IDENTIDAD VISUAL DEL DISEÑO Y REFUERZA LA COMUNICACIÓN DEL MENSAJE. POR EJEMPLO, TÍTULOS EN NEGRITA Y DE MAYOR TAMAÑO DESTACAN INFORMACIÓN IMPORTANTE, MIENTRAS QUE PÁRRAFOS CON UNA TIPOGRAFÍA CLARA Y UN INTERLINEADO ADECUADO MEJORAN LA COMPRENSIÓN. LA CONSISTENCIA EN LA PRESENTACIÓN DEL TEXTO PERMITE QUE EL ESPECTADOR IDENTIFIQUE PATRONES Y RELACIONES ENTRE LA INFORMACIÓN, CREANDO UN DISEÑO MÁS ORDENADO Y PROFESIONAL.



1.4.3 ESPACIO EN BLANCO

EL ESPACIO EN BLANCO, TAMBIÉN CONOCIDO COMO ESPACIO NEGATIVO, ES EL ÁREA VACÍA QUE RODEA Y SEPARA LOS ELEMENTOS DENTRO DE UN DISEÑO. AUNQUE A VECES SE PERCIBE COMO “VACÍO”, CUMPLE UNA FUNCIÓN ESENCIAL: PERMITE QUE LOS ELEMENTOS RESPIREN, EVITANDO LA SATURACIÓN VISUAL Y MEJORANDO LA CLARIDAD DEL MENSAJE. EL USO ADECUADO DEL ESPACIO EN BLANCO GUÍA LA ATENCIÓN DEL ESPECTADOR HACIA LOS ELEMENTOS IMPORTANTES Y REFUERZA LA JERARQUÍA VISUAL. ADEMÁS, GENERA SENSACIÓN DE ORDEN Y ARMONÍA, HACIENDO QUE EL DISEÑO SEA MÁS ATRACTIVO Y FÁCIL DE ENTENDER. POR EJEMPLO, EN UNA PÁGINA WEB, LOS MÁRGENES Y LOS ESPACIOS ENTRE PÁRRAFOS AYUDAN A QUE EL CONTENIDO SEA LEGIBLE Y AGRADABLE A LA VISTA, MIENTRAS QUE EN UN CARTEL PUBLICITARIO, EL ESPACIO EN BLANCO PUEDE RESALTAR UN MENSAJE CLAVE O UN LOGOTIPO.



1.5 TÉCNICAS EMPLEADAS EN EL DISEÑO

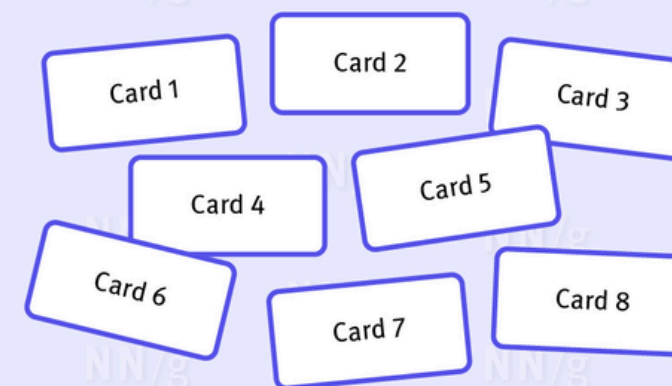
1.5.1 CATEGORIZACIÓN EN TARJETAS (CARD SORTING)

El card sorting es una técnica utilizada en experiencia del usuario (UX) y la arquitectura de la información (IA) para comprender cómo los usuarios organizan y categorizan la información.

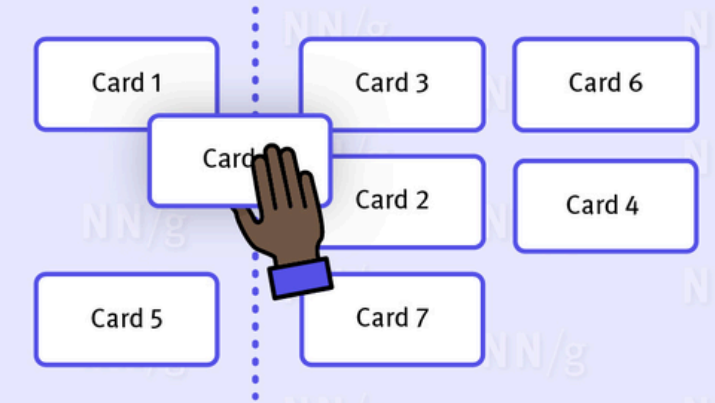
■ Es importante ya que brinda los siguientes beneficios:

- ◁ Ayuda a comprender cómo los usuarios piensan y procesan la información.
- ◁ Ayuda a identificar patrones comunes en la forma en que perciben y organizan el contenido los usuarios.
- ◁ Ayuda a identificar áreas donde los usuarios tienen dificultades para encontrar la información, permitiendo realizar mejoras en la organización y el etiquetado del contenido.

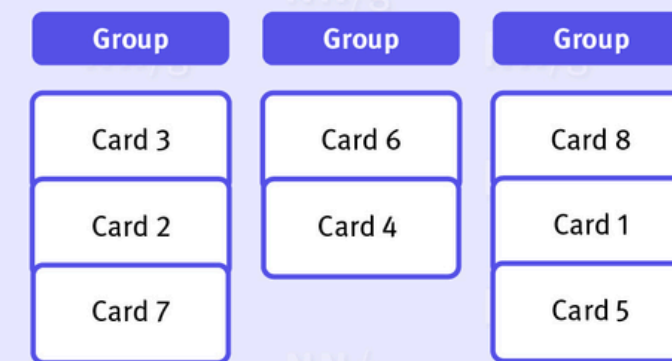
Step 1: Create the cards



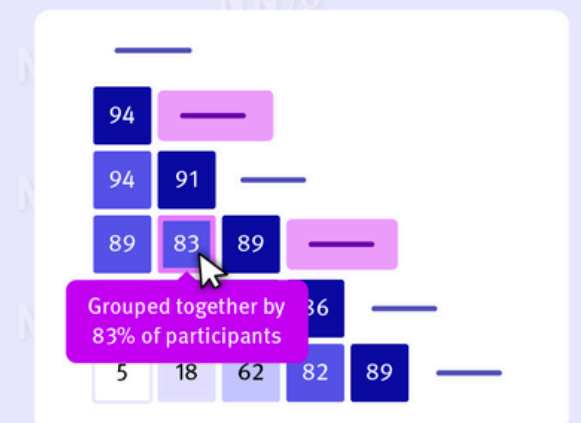
Step 2: Ask participants to organize the cards into groups



Step 3: Have participants label each group



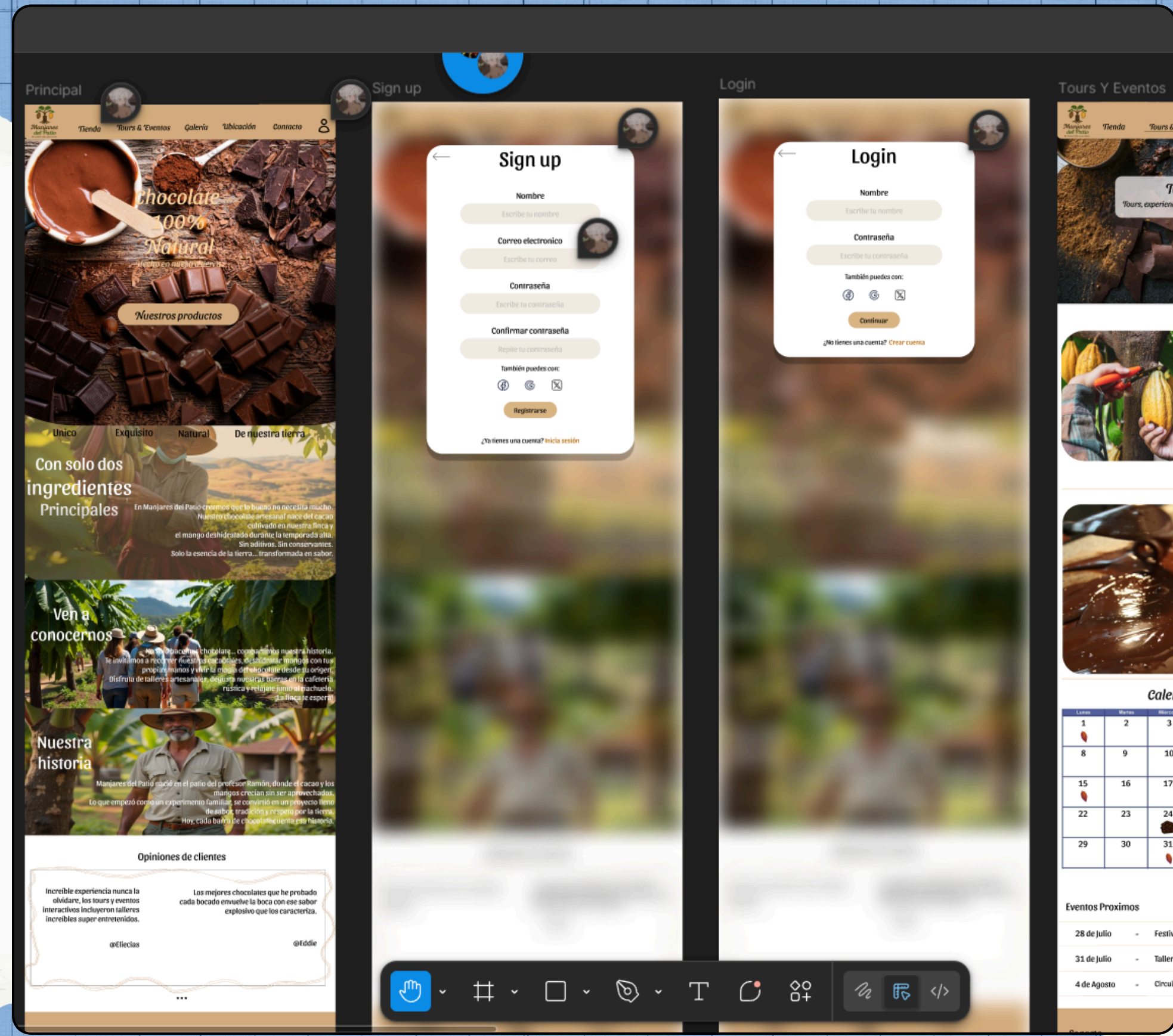
Step 4: Analyze the data you've collected



1.5 TÉCNICAS EMPLEADAS EN EL DISEÑO

1.5.2 PROTOTIPADO

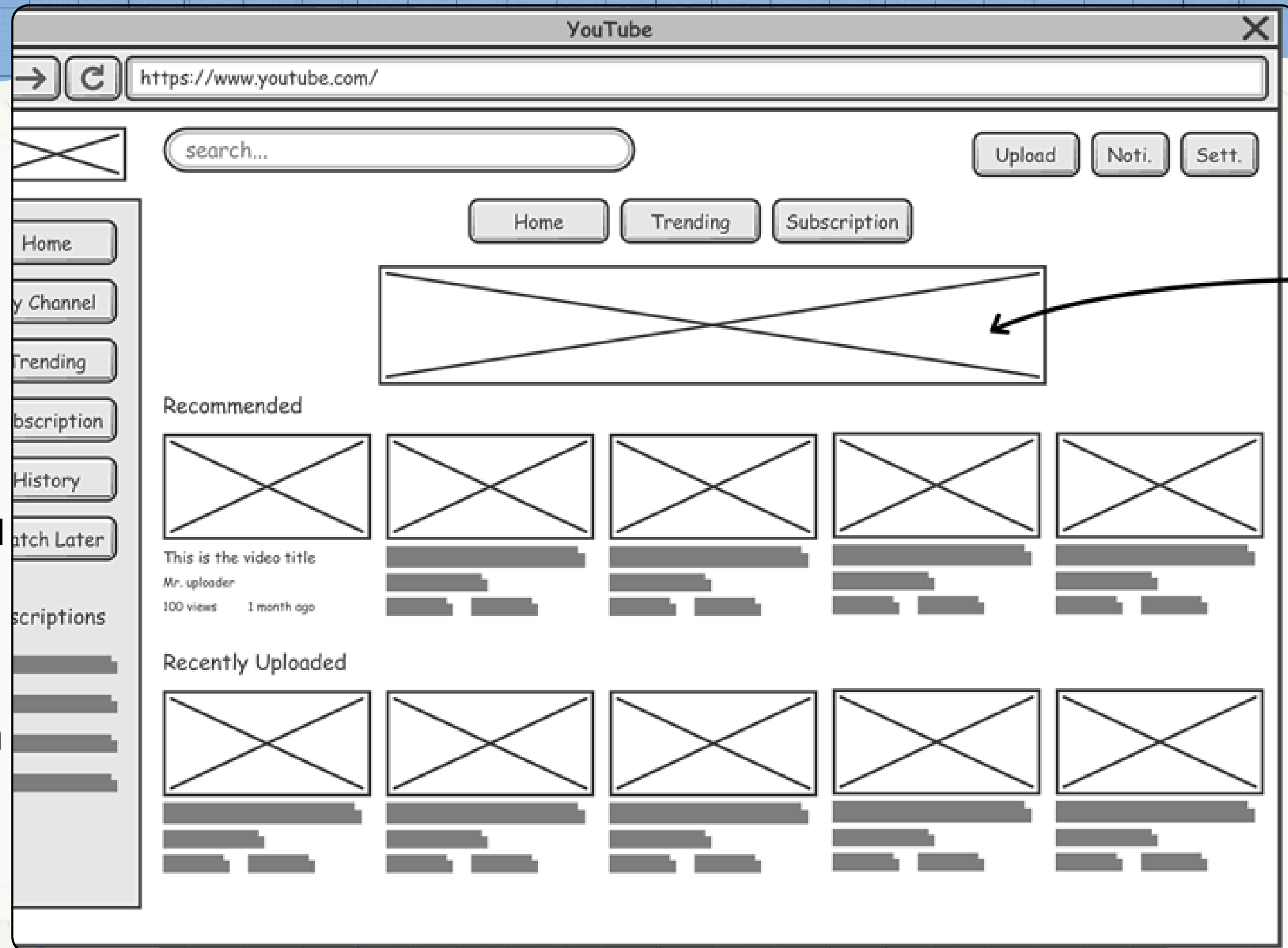
Es el proceso de crear representaciones preliminares de una página o aplicación antes de su desarrollo definitivo. Los prototipos pueden ser de baja, media o alta fidelidad y permiten simular la interacción del usuario con la interfaz. Esta técnica ayuda a identificar problemas de usabilidad y a realizar ajustes tempranos, ahorrando tiempo y recursos en la fase de programación.



1.5 TÉCNICAS EMPLEADAS EN EL DISEÑO

1.5.3 WIREFRAME

El wireframe es un esquema visual básico que define la estructura de una página web. Muestra la disposición de elementos como menús, imágenes, botones y bloques de texto, sin incluir todavía detalles gráficos o de estilo. Su función es servir como guía en el proceso de diseño, asegurando que la organización de la información y la navegación sean claras antes de aplicar la estética final.



RECOMENDACIÓN

Recomendaciones

1. Aplicar la teoría a la práctica: Implementar conceptos de agrupación, jerarquía, espacios en blanco y presentación de texto en proyectos reales como páginas web o material publicitario.
2. Priorizar claridad y legibilidad: Asegurar que la información importante se perciba primero usando jerarquía visual y espacios adecuados, evitando la saturación.
3. Evaluación del usuario: Emplear técnicas como Card Sorting, prototipos y wireframes para organizar y ajustar la interfaz de manera intuitiva.
4. Actualizarse con tendencias: Conocer herramientas digitales y tendencias de diseño para aplicar los principios de forma más efectiva y mejorar la experiencia del usuario.
5. Capacitación continua: Participar en talleres y cursos prácticos para fortalecer habilidades en jerarquía visual, tipografía, color y composición.

CONCLUSIÓN



La estructura y jerarquía visual, junto con las técnicas de diseño, son fundamentales para crear interfaces claras y funcionales. El uso de la agrupación, la jerarquía, el espacio en blanco y la correcta presentación del texto mejora la experiencia del usuario. Asimismo, herramientas como el card sorting, el prototipado y los wireframes permiten planificar y validar el diseño antes de su implementación, asegurando un producto final atractivo, intuitivo y eficiente.

ANEXOS

figma



OptimalSort



BIBLIOGRAFÍA



BIBLIOGRAFÍA EN FORMATO

1.4 ESTRUCTURA Y JERARQUÍA VISUAL EN EL DISEÑO

1.4.1 AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS

VISME. (2022). DISEÑO DE FLYER: LA GUÍA COMPLETA. RECUPERADO DE: [HTTPS://VISME.CO/BLOG/ES/DISEÑO-DE-FLYER/? UTM_SOURCE=CHATGPT.COM](https://visme.co/blog/es/diseño-de-flyer/?utm_source=chatgpt.com)

1.4.2 JERARQUÍA VISUAL

VISME. (2023). 12 PRINCIPIOS BÁSICOS DE JERARQUÍA VISUAL QUE NECESITA SABER. RECUPERADO DE: [HTTPS://VISME.CO/BLOG/ES/JERARQUIA-VISUAL/? UTM_SOURCE=CHATGPT.COM](https://visme.co/blog/es/jerarquia-visual/?utm_source=chatgpt.com)

1.4.3 ESPACIO EN BLANCO

VISME. (2023). DISEÑO DE PRESENTACIONES: GUÍA PARA PRINCIPIANTES. RECUPERADO DE: [HTTPS://VISME.CO/BLOG/ES/DISEÑO-DE-PRESENTACIONES/? UTM_SOURCE=CHATGPT.COM](https://visme.co/blog/es/diseño-de-presentaciones/?utm_source=chatgpt.com)

1.4.4 PRESENTACIÓN DEL TEXTO

VISME. (2023). DISEÑO DE PRESENTACIONES: GUÍA PARA PRINCIPIANTES. RECUPERADO DE: [HTTPS://VISME.CO/BLOG/ES/DISEÑO-DE-PRESENTACIONES/? UTM_SOURCE=CHATGPT.COM](https://visme.co/blog/es/diseño-de-presentaciones/?utm_source=chatgpt.com)

1.5 TÉCNICAS EMPLEADAS EN EL DISEÑO

1.5.1 CATEGORIZACIÓN EN TARJETAS (CARD SORTING)

INTERACTION DESIGN FOUNDATION. (2022). WHAT IS CARD SORTING. RECUPERADO DE: [HTTPS://WWW.INTERACTION-DESIGN.ORG/LITERATURE/TOPICS/CARD-SORTING?SRSLTID=AFMBOOP1JUUTCGF-PISFI7BE5HEGJANQ5RCGJDEBFEE5CF7S4NVU2FAD&UTM_SOURCE=CHATGPT.COM](https://www.interaction-design.org/literature/topics/card-sorting?srsltid=AFMBOOP1JUUTCGF-PISFI7BE5HEGJANQ5RCGJDEBFEE5CF7S4NVU2FAD&utm_source=chatgpt.com)

1.5.2 PROTOTIPADO

JUSTINMIND. (2023). GUÍA DE PROTOTIPADO: DE LA IDEA AL DISEÑO. RECUPERADO DE: [HTTPS://WWW.JUSTINMIND.COM/ES/CREACION-DE-PROTOTIPOS?UTM_SOURCE=CHATGPT.COM](https://www.justinmind.com/es/creacion-de-prototipos?utm_source=chatgpt.com)

1.5.3 WIREFRAME

FIGMA. (2023). WHAT IS WIREFRAMING? THE COMPLETE GUIDE. RECUPERADO DE: [HTTPS://WWW.FIGMA.COM/RESOURCE-LIBRARY/WHAT-IS-WIREFRAMING/?UTM_SOURCE=CHATGPT.COM](https://www.figma.com/resource-library/what-is-wireframing/?utm_source=chatgpt.com)





MUCHAS
GRACIAS

