

# ANÁLISIS DE CASO: PRINCIPIOS BÁSICOS DE DISEÑO

PAOLA RIVERA NOVOA



# SITUACIÓN INICIAL

UNA ONG LLAMADA SALUDCONECTA HA DESARROLLADO UNA PLATAFORMA DIGITAL QUE OFRECE INFORMACIÓN SOBRE PREVENCIÓN EN SALUD, RECURSOS EDUCATIVOS Y CANALES DE CONTACTO DIRECTO CON ESPECIALISTAS. SIN EMBARGO, EL EQUIPO DE DESARROLLO HA RECIBIDO COMENTARIOS DE **USUARIOS QUE EXPRESAN SENTIRSE ABRUMADOS** POR LA **CANTIDAD DE ELEMENTOS EN PANTALLA**, **DIFICULTAD PARA IDENTIFICAR SECCIONES CLAVE Y CONFUSIÓN VISUAL GENERAL.**

# ANÁLISIS VISUAL GENERAL



## PROBLEMAS DE DISEÑO Y PRINCIPIO VULNERADO



Abrumamiento → Espaciado



Jerarquía → Contraste



Desorganización → Alineación

# PRINCIPIOS DE DISEÑO VULNERADOS



Abrumamiento → Espaciado

DEBIDO AL PROBLEMA DE ABRUMAMIENTO POR LA CANTIDAD DE ELEMENTOS, SE VULNERA EL PRINCIPIO DE ESPACIADO, YA QUE SIN ÉL SE IMPIDE QUE EL OJO DESCANSE Y DIFICULTA LA AGRUPACIÓN MENTAL DE INFORMACIÓN RELACIONADA, SE PERCIBEN LOS ELEMENTOS COMO UNA MASA ÚNICA E INCOMPRESIBLE.



Jerarquía → Contraste

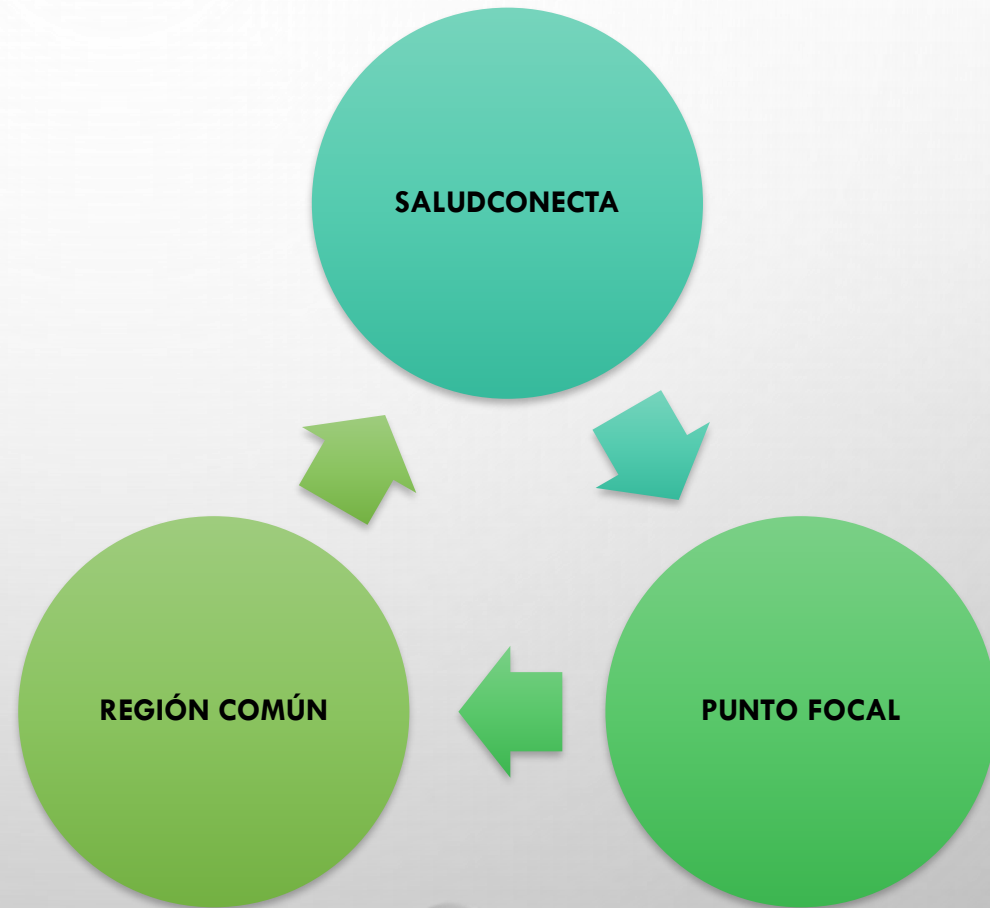
AL NO EXISTIR JERARQUÍA VISUAL, NO SE IDENTIFICARÍAN LAS SECCIONES CLAVES, VULNERANDO EL PRINCIPIO DE CONTRASTE, YA QUE NO HAY UNA DISTINCIÓN DE TÍTULOS DE SECCIONES Y BOTONES DE ACCIÓN EN COMPARACIÓN AL RESTO DEL TEXTO E INFO DE LA PÁGINA, OBLIGANDO AL USUARIO A LEER TODO EN LUGAR DE ESCANEAR LA INFORMACIÓN MÁS RELEVANTE.



Desorganización → Alineación

LA DESORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS GENERA UN PROBLEMA, PUES EL USUARIO REPORTA CONFUSION VISUAL GENERAL, VULNERANDO EL PRINCIPIO DE ALINEACIÓN, SI LOS ELEMENTOS DE LA INTERFAZ (TEXTO, IMÁGENES, LISTAS, BOTONES) NO ESTÁN ALINEADOS SISTEMÁTICAMENTE A UNA CUADRÍCULA COMÚN, EL DISEÑO SE VE DESORDENADO Y CAÓTICO.

# APLICACIÓN DE PRINCIPIOS DE GESTALT



# APLICACIÓN DE PRINCIPIOS DE GESTALT

## REGIÓN COMÚN

EL PRINCIPIO DE REGIÓN COMÚN ESTABLECE QUE LOS ELEMENTOS UBICADOS DENTRO DE LA MISMA ÁREA CERRADA (GENERALMENTE DELIMITADA POR UN BORDE O UN COLOR DE FONDO) SE PERCIBEN COMO UN GRUPO O UNA UNIDAD FUNCIONAL, INCLUSO SI LA DISTANCIA ENTRE ELLOS ES MAYOR. SU APLICACIÓN ES CRUCIAL PARA COMBATIR LA SENSACIÓN DE ABRUMAMIENTO Y CONFUSIÓN VISUAL, YA QUE PERMITE SEGMENTAR LA GRAN CANTIDAD DE ELEMENTOS EN PAQUETES DE INFORMACIÓN CLAROS Y DISTINTOS.

- **EJEMPLO:** EN LA SECCIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS SE IMPLEMENTARÁN TARJETAS QUE UTILIZARÁN DE FONDO UN COLOR GRIS CLARO Y BORDES REDONDEADOS, **DENTRO DE ESTA REGIÓN COMÚN SE AGRUPARÁN EL TÍTULO, SU CATEGORÍA, UN RESUMEN DEL CONTENIDO Y EL BOTÓN DE ACCIÓN VER MÁS.** DE ESTA FORMA EL USUARIO YA NO VE UNA LISTA DE TÍTULOS Y ENLACES INCONEXOS, SINO BLOQUES DE INFORMACIÓN BIEN DEFINIDOS. ESTO HACE QUE EL **ESCAneo VISUAL SEA MÁS RÁPIDO Y REDUCE LA CARGA COGNITIVA**, AL PERCIBIRSE CADA TARJETA COMO UNA SOLA OPCIÓN.

## PUNTO FOCAL

EL PRINCIPIO DE PUNTO FOCAL SE UTILIZA PARA DIRIGIR LA ATENCIÓN DEL USUARIO A UN ELEMENTO ESPECÍFICO DEL DISEÑO, HACIENDO QUE SE DESTAQUE INMEDIATAMENTE SOBRE EL RESTO.

**EJEMPLO:** SE APLICARÁ EL PUNTO FOCAL PARA DESTACAR EL PRINCIPAL CALL-TO-ACTION (CTA) DE LA PLATAFORMA: "CANALES DE CONTACTO DIRECTO CON ESPECIALISTAS". **EL BOTÓN DE CONTACTO DIRECTO SE DISEÑARÁ CON EL MÁXIMO CONTRASTE POSIBLE.** SI EL SITIO UTILIZA PRINCIPALMENTE UNA PALETA DE AZULES Y BLANCOS, EL BOTÓN DE CONTACTO SE HARÁ DE UN COLOR COMPLEMENTARIO Y ALTAMENTE SATURADO (POR EJEMPLO, UN VERDE BRILLANTE O UN NARANJA). SE POSICIONARÁ ESTRATÉGICAMENTE EN LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA DEL HEADER O SE UTILIZARÁ UN BOTÓN FLOTANTE QUE PERMANEZCA VISIBLE MIENTRAS EL USUARIO SE DESPLAZA. AL UTILIZAR UN COLOR, TAMAÑO O UBICACIÓN QUE ROMPE CON LA REPETICIÓN Y EL PATRÓN GENERAL DEL SITIO, EL ELEMENTO DE CONTACTO SE CONVIERTE EN EL PUNTO FOCAL, **RESOLVIENDO INMEDIATAMENTE LA DIFICULTAD DEL USUARIO PARA LOCALIZAR LA AYUDA O SECCIÓN CLAVE.**

# PROPUESTA DE MEJORA VISUAL



**Punto Focal:** elemento con mayor contraste de color en la página y en header.

**Contraste:** Diferentes tamaños de texto destacando misión y fuentes negrita para diferenciar jerarquías.

**Alineación:** Diseño basado en cuadrícula facilitando recorrido visual

**Proximidad y región común:** Agrupación de elementos relacionados indicando conexión

**Repetición:** estilos visuales fijos para todos los elementos interactivos, color celeste, color negro, misma fuente.

**Espacio:** reduce la densidad visual, combate la sensación de abrumamiento y permite que el usuario se concentre en un módulo a la vez.