



# Tarea1: Cuestionario.

---

CURSO Diseño Visual Digital

Fecha

22 septiembre 2024

**Estudiante:**

Cristopher Navarro Castro.

**Profesor:** Francisco José Jimenez Bonilla.

## 1-¿Escribir la definición de los siguientes conceptos: diseño visual y desarrollo web?

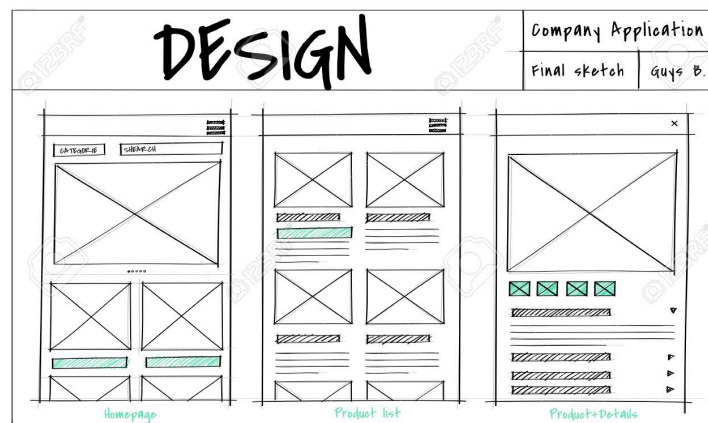
**Diseño visual:** Es el arte de planificar y organizar el contenido de un sitio y aplicación web para desarrollar un producto efectivo.

Es una combinación de elementos estéticos y funcionales, con diagramación, colores, fuentes, imágenes, tomando en cuenta una buena experiencia del usuario.

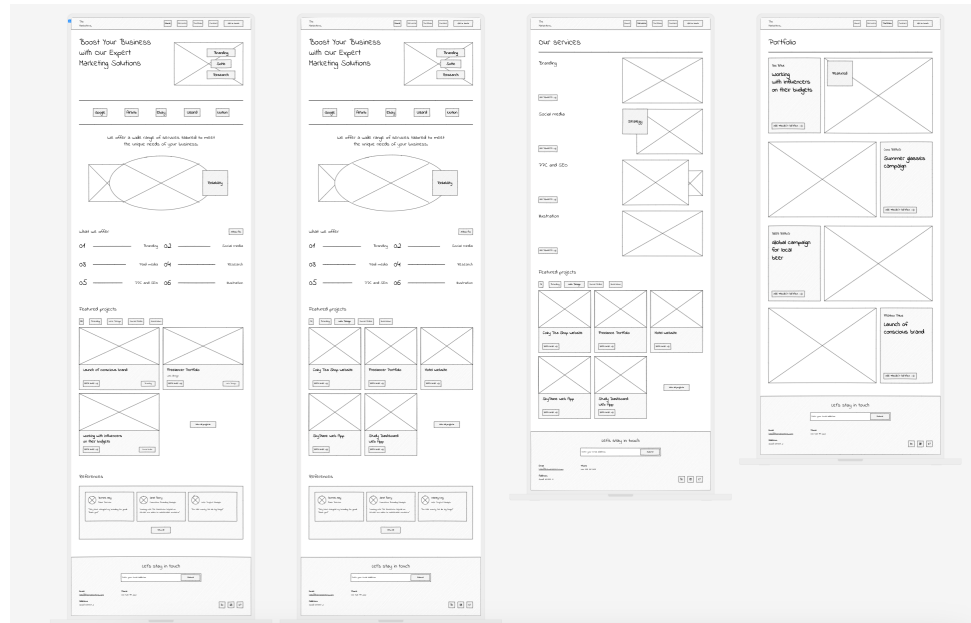
**Desarrollo Web:** Son todas las disciplinas involucradas en la creación de sitios y aplicaciones web, que se ejecutan en la web y a las que se accede mediante el navegador. Iniciando por los lenguajes base: HTML y CSS junto a la programación web Javascript. Se deben aplicar aspectos como los siguientes: UX, UI, usabilidad, accesibilidad W3C, optimización y posicionamiento SEO en la web.

## 2-¿Describir las siguientes terminologías de diseño visual web: (sketch, wireframe, mockup, prototipado). Agregar imágenes demostrativas?

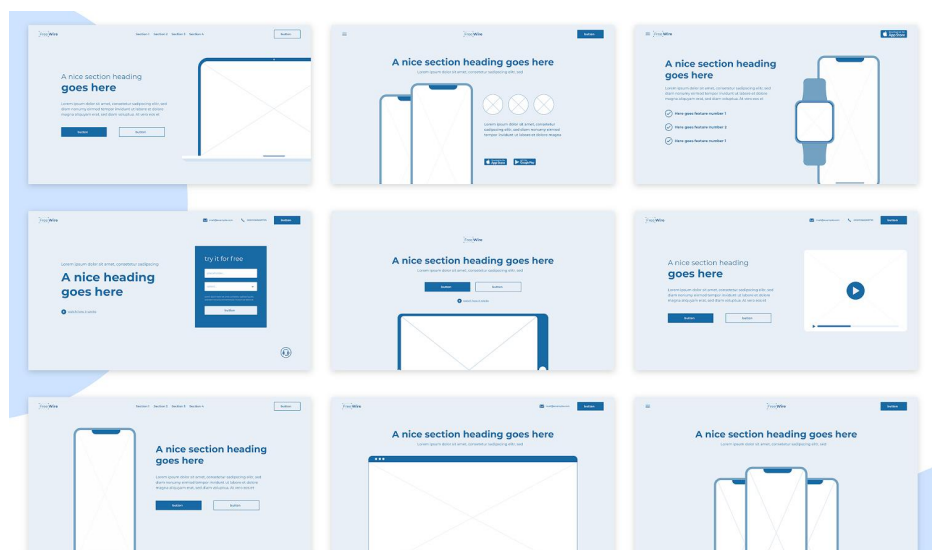
**Sketch:** Es un boceto a mano alzada realizado con un lápiz o un lapicero sobre una hoja blanca. Es muy barato y rápido, se realiza durante sesiones de lluvia de ideas en reuniones en grupos laborales.



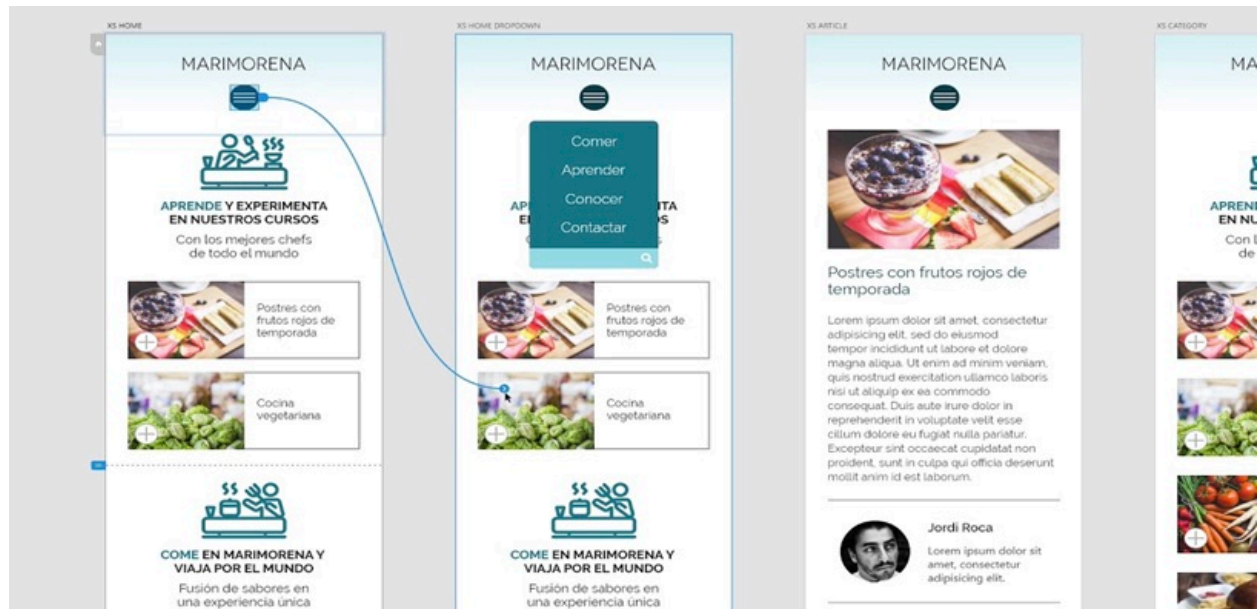
**Wireframe:** El wireframe se utiliza para determinar la estructura del sitio o el apps web, la diagramación visual del producto. Diseño visual en blanco y negro.



**Mockup:** En un diseño mejorado visualmente del Wireframe. Empiezan a aparecer los colores, las imágenes y se coloca la tipografía para ir dando una apariencia visual profesional. Diseño visual en colores.



**Prototipado:** Son diseños visuales web que permiten visualizar un proyecto real.



**3-¿Cuál es la diferencia real entre un sketch y wireframe?**

La diferencia real es que el sketch es un boceto que se realiza a mano alzada para tener ideas de como podría lucir el sitio web, los wireframe tienden a ser mas estructurados y tienden a ser un diseño visual del sitio web en blanco y negro.

**4-¿Citar 3 herramientas tecnológicas que se pueden utilizar para crear wireframe, mockups, prototipados de sitios y aplicaciones web?**

**Se podrían utilizar:**

- Figma.
- Adobe XD.

- Mockflow.

## 5-¿Describir las siguiente tipos de aplicaciones: web, nativa, hibrida?

**Aplicaciones Nativas:** Las aplicaciones nativas se diseñan para sistemas operativos específicos, y ofrecen la mejor experiencia del usuario al aprovechar todas las funciones del dispositivo.

**Aplicaciones Web:** La aplicación web es la opción más sencilla y económica de crear aplicaciones, puesto que al desarrollar una única aplicación se reducen al máximo los costes de desarrollo.

**Aplicaciones híbridas:** Este tipo de aplicación aprovecha al máximo la versatilidad de un desarrollo web y tiene la capacidad de adaptación al dispositivo como una app nativa

## 6-¿Escribir la diferencia actual de Photoshop y Figma en diseño web?

Adobe Photoshop es un software de edición de imágenes y diseño gráfico que ayuda a las empresas a optimizar sus procesos de edición de fotos y composición, así como a crear obras digitales y animaciones, en cambio, Figma es una herramienta de diseño de UI y prototipado basada en la nube que permite a múltiples equipos colaborar en la creación, prueba e implementación de diseños de interfaces o productos.

## 7-)¿Qué es el diseño web UX y UI. Explique claramente?

**Diseño web UX:** El diseño UX se enfoca en la funcionalidad y la usabilidad de los productos y servicios. Todo el tiempo se piensa en el usuario como centro de la experiencia.

**Diseño web UI:** El diseño UI se limita a aspectos visuales y, en general, a crear una composición de acuerdo con la personalidad de la marca.

## 8-¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es una herramienta para el diseño de interfaces que se dirige principalmente a los diseñadores web para realizar el diseño de sitios web y aplicaciones, llegando a remplazar a Adobe.

Algunas de sus ventajas son su interfaz, su función de creación de prototipos, su accesibilidad multiplataforma, que FIGMA trabaja en gráficos vectoriales, su colaboración eficaz entre diseñadores y desarrolladores y que usarla es gratis.

**9-¿Describir una experiencia negativa que haya tenido con una interfaz de usuario en un sitio o aplicación web. Indique cómo se puede mejorar?**

Una mala experiencia que tuve con una aplicación fue con la de mi proveedor de internet móvil, yo quería hacer el pago del mes correspondiente por mis servicios celulares pero a la hora de ingresar los números de mi tarjeta el botón de aceptar aparecía tan abajo de la pantalla que el no me dejaba darle click para pagar sin salirme de la aplicación.

El problema después de un tiempo fue solucionado, pero en mi opinion esto es algo que lograron mejorar adaptando los tamaños de las ventanas emergentes para que no se cortara ningún botón ni ninguna opción, así brindaron una mejor experiencia a sus usuarios.

**10-¿De acuerdo a su opinión que es más importante en el diseño UX/UI, la estética o la funcionalidad?**

Para mi tanto el diseño UX como el diseño UI son importantes porque se necesita mantener un balance entre estética y funcionalidad, cuando desarrollamos una pagina web debemos de pensar en que sea accesible y sencilla de utilizar para la mayoría de usuarios, entre menos complicación mejor y estéticamente debemos de adaptarlo no solo para que este ordenado y con las opciones fáciles de distinguir sino que debemos utilizar los colores adecuados a los productos que se ofrecen, colores que contrasten y también que vayan acordes a la identidad de la empresa, la estética y la funcionalidad deben de trabajar en armonía para crear una pagina web exitosa.

## **Conclusión**

Con la investigación realizada para hacer este trabajo pude darme cuenta que el diseño digital es mas de lo que podemos ver en una pagina, cada cosa que nosotros vemos como usuarios fue pensada meticulosamente mediante una serie de procesos creativos y de diseño con el propósito de brindar la mejor experiencia.

También aprendí a como identificar yo mismo cuando una pagina se creo sin poner atención a ciertos detalles que son importantes como por ejemplo la elección de colores, como el contraste entre el fondo de una pagina y las letras puede afectar y que cosas hacer y no hacer para diseñar una pagina correctamente, así como que herramientas utilizar.