



# **PRESENTACIÓN**

*PROFESIONAL.*

*TEMA: DISEÑO UI & UX.*

*CURSO: TÉCNICO EN DISEÑO Y  
CREACIÓN DE SOFTWARE.*


*MÓDULO: LABORATORIO 4.*

*ENTREGADO POR: SMAILYN  
GUTIÉRREZ BURGOS.*

*FACILITADOR: JOSÉ LUIS  
ALONZO.*

*PROVINCIA: SANTIAGO DE LOS  
CABALLEROS, REPÚBLICA  
DOMINICANA.*

*HORARIO: 1:30 PM A 6:00*





## *1. concepto del diseño*

*El diseño es el producto del trabajo de un artista o diseñador. Consiste en una especulación adecuada de la resolución de un producto, proyecto o una necesidad a futuro.*

## *2.ramasdel diseño*

*La ilustración : Es la rama que se centra en la creación de imágenes para libros, revistas, carteles, etc. Puede especializarse en diferentes estilos y técnicas, desde la ilustración infantil, digital y científica.*

*Diseño editorial :Es la rama que abarca la creación y maquetacion de publicaciones impresas y digitales como libros, revistas, catalogos. Esta se encarga de la disposición de imágenes, texto y elementos graficos, que nos ayuden a atraer visualmente al comprador.*




*Diseño publicitario: Este se enfoca en la creación de anuncios. El objetivo es comunicar el mensaje de la marca de forma efectiva, utilizando elementos visuales y verbales para captar la atención del público.*

*Diseño textil :Se encarga de creación de estampados, tejidos y otros elementos decorativos para la industria de la moda, decoración de interiores o el arte textil. Sus habilidades son: Estampados digitales, serigrafía y bordado.*

*Diseño multimedia:Se refiere al desarrollo de contenido (Aplicaciones) digitales como videojuegos y paginas web. La funcionalidad de este diseño es integrar elementos visuales, sonoros y de interacción, buscando siempre la coherencia y la mejor experiencia para el usuario.*

*Diseño de experiencia: de usuario (UX) Se encarga de garantizar una interacción agradable entre el usuario, el producto y los servicios digitales. Esta trabaja la estructura y la funcionalidad de aplicaciones y sitios web, siempre buscando mejorar la satisfacción del usuario*

*Diseño corporativo:El diseño corporativo o de identidad, implica la creación de gestión de la identidad visual de la empresa. La tarea será diseñar logotipos, papelería, tarjetas de prestación y elementos que reflejan la personalidad y valores de la marca. Que ayudan a generar reconocimiento y confianza en el mercado.*



*Diseño de tipografías: consiste en la creación de fuentes o estilos de letra que puedan ser utilizados en distintos proyectos de diseño. Tiene manejo de la forma, espacio, conocimiento de la historia y el uso de las tipografías.*


*Animacion en 3D: La animación 3D involucra la creación de imágenes en movimiento utilizando software de modelado y animación en tres dimensiones. Trabaja en la industria del cine, la publicidad, los videojuegos o la producción audiovisual de gran impacto.*

*Diseño de Envases o diseño de packaging: En el diseño se crean envases y recipientes que protejan y hagan atractivos los productos. El diseñador tiene un papel fundamental en la comunicación de la marca y en el impacto visual que el empaque tenga en el consumidor, siendo un factor importante en la decisión de compra.*

### *3. Proceso del diseño.*

*Es el método base para la creación de cualquier producto con el fin de cumplir con todos los objetivos a través de diferentes pasos y secciones. Es el paso a paso de como se realiza un proceso creativo.*

### *4. Elementos del diseño.*

- *Color.*
  - *Líneas.*
  - *Textura.*
  - *Tamaño.*
  - *Forma.*
  - *Valor.*
  - *Espacio.*
- 

## *5. Fundamentos del diseño.*

*Son la base de todos los medios visuales: Estan en el arte, el diseño web y en pequeño detalles como la tipografía.*

*Linea: Es la forma que conecta. Puede ser gruesa, delgada, ondulada o irregular. Esto da la posibilidad de tener muchos estilos. Las líneas están presentes en el diseño como texturas y patrones.*

*Forma: Es cualquier área bidimensional con un limitereconocible. Se encuentran en círculos, cuadrados, triángulos, etc. Se dividen en categorías: geometrica, regular y organica.*

*Objetos: Cuando una forma tiene propiedades 3D, lo llamamos objeto, el cual puede existir en el mundo real o simularse con técnicas como la luz, la sombra y la perpectivapara crear la ilusión de profundidad. Estos ayudan a dar un toque realista al trabajo.*

*Textura: Es la cualidad física de una superficie. Puede ser tridimensional y dar una idea de como se vera en la vida real. Las texturas agregan la profundidad y tacto a las imágenes planas.*

*Equilibrio: Esta distribuye del peso visual, puede verse afectado por el color, tamaño, numero y espacio en blanco.*

## 6. Consistencia del diseño.

*La consistencia es un elemento vital dentro de la composición de una pieza. La consistencia es lo que nos permite guiar a las personas a las que estamos transmitiendo la información, dándole nuestra solución gráfica, clara y en orden.*

*En UI es el diseño intuitivo que permite al usuario saber como funciona un elemento con solo verlo. La consistencia permite que el usuario utilice la aplicación o pagina web sin tener que descifrar como funciona.*

## 7. Estructura y componentes del diseño.

*La estructura formal. Está compuesta de líneas estructurales las cuales se encargan de guiar el diseño.*

- *Tipos de estructura formal:*

*Repetición, gradación, radiación, etc...*

*La estructura semiformal. Esta es bastante regular pero lo que la hace irregular es que no necesita líneas estructurales.*

- *Tipos de estructuras semiformal:*

*Similitud, anomalía, etc...*

*La estructura informal. No tiene líneas estructurales, se diseña de manera libre e indefinida.*

- *Tipos de estructuras informal:*

*contraste, concentración, etc.*

*La estructura activa. Pueden dividir el espacio en subdivisiones iguales que interactúan con los módulos que contienen: color diferente, formas positivas o negativas, puede deslizarse por la zona definida por la subdivisión estructural y puede cortarse la porción del módulo que queda dentro de los límites, cuando hay encuentro de dos formas, unión de módulos vecinos, etc.*

*La estructura inactiva. Tiene líneas estructurales conceptuales, se construye en un diseño para guiar la ubicación de los elementos, pero nunca interfieren con sus figuras, no dividen el espacio en zonas distintas.*

## *7-Componentes del diseño.*

*Los componentes son elementos de diseño con una flexibilidad incomparable que ayudan a crear y mantener elementos repetidos mientras varían las instancias para diferentes contextos y diseños, como el uso de botones en diferentes contextos.*

## *8. Interacción en el diseño.*

*Se enfoca en la interacción entre el usuario y el producto, generalmente softwares como aplicaciones o sitios web. Su principal misión es planificar y desarrollar todos los elementos que permiten la interacción con el producto a través de la interfaz. El objetivo final es crear productos funcionales que permitan al usuario hacer lo que desea de la manera más intuitiva y sencilla posible.*

*El diseño de interacción trabaja en diferentes niveles:*

- Conceptual, ya que ayuda a definir cómo serán los productos digitales teniendo en cuenta el contexto en el que serán usados.*
- Conductual, ya que describe cómo debe comportarse el producto, tanto de manera general como en los casos de uso específicos.*
- Interfaz, ya que incluye estrategias eficaces para organizar, navegar y transmitir la información necesaria para usar el producto.*



## 9. Qué es UI & UX?

*El diseño UI “Diseño de interfaz de usuario” y el diseño UX “Diseño de experiencia de usuario”, ambas utilidades son necesarias para el desarrollo del producto porque están relacionados. Sin embargo, a pesar de tener un vínculo tan cercano, son bastante diferentes por las funciones de cada disciplina, y abarcan aspectos muy distintos en el proceso de desarrollo de productos y de la disciplina del diseño web.*

## 10. Que es la usabilidad ?

*La usabilidad es una característica de calidad que define lo fácil que es utilizar un interfaz de usuario y paginas web. La usabilidad web es una diciplina de marketing online. Si una web no esta diseñada de una manera fácil de usar es posible que el usuario no lo visite con frecuencia o que se aburran.*

- *Enfoque de la usabilidad de la web:*

*Fácil de aprender.*

*Eficiencia.*


*Memorización.*

*Errores.*

*Satisfacción.*

## 11. Que es la heurística.

*La heurística se define como la capacidad que tiene el hombre de crear o inventar algo, con la finalidad de proporcionar estrategias que ayuden a la resolución de un problema. Los seres humanos a través de su creatividad, pensamiento divergente y en algunos casos de experiencias propias, son capaces de encontrar la solución más viable para resolver algún conflicto.*





## 12. Leyes de Gestalt.

*Leyes de percepción: Elaboradas por los psicólogos de la Gestalt (Movimiento surgido en Alemania, 1910), que revolucionó la psicología de la percepción y que hasta hoy ha seguido en vigor.*

*Ley de la proximidad: Los elementos parecidos son percibidos como pertenecientes a la misma forma. Nuestro cerebro agrupa cosas que tienen alguna propiedad visual común, como el color o el movimiento.*

*Ley de la buena continuidad: Los elementos orientados en la misma dirección, tienden a organizarse de forma determinada.*

*Ley del contraste: Un elemento se distingue del resto por su singularidad. Un objeto puede contrastar con otros por color, forma, tamaño, cualidades intrínsecas del propio objeto, etc...*


*Ley de la clausura: Esta quiere decir que si una línea forma una figura cerrada, o casi cerrada, tendemos a ver una figura superficial encerrada por una línea, en lugar de ser simplemente una línea*

## 13. Diseño centrado en el usuario.

*El Diseño Centrado en el Usuario (DCU) es un método que se centra en las necesidades de los usuarios a través de diferentes fases de desarrollo. Implica contar con un equipo multidisciplinario que permite la participación del usuario a lo largo del proceso. Este método utiliza una serie de técnicas de investigación y diseño, que permite elaborar un sitio web accesible y utilizable.*

*Podemos centrarnos en 3 puntos para esquematizar este método:*

- *Identificar y definir usuarios.*
- *Tareas y metas de los usuarios.*
- *Funciones del sitio web.*




#### *14. Los pilares del UX.*

- Diseño orientado a objetivos*
- Usabilidad*
- Comprensión intuitiva*
- Aprendizaje.*
- Feedback y tiempo de respuesta.*

#### *15. Diferencia entre UI & UX.*

*UX y UI, dos términos de moda alrededor del mundo del diseño y que pueden ser confundidos y mal utilizados en nuestro campo. Una buena experiencia de un producto digital comienza con una buena definición UX, seguido por la interfaz de usuario UI. Ambos trabajan juntos y son esenciales para el éxito, pero son partes muy diferentes del proceso.*




## *16. Wireframes, Mockups y prototipos.*

*Los wireframes son excelentes para que la creación de tu sitio o aplicación sea exitosa. Esto sucede, principalmente, porque la elaboración de cualquier proyecto demanda planificación, incluso se puede hacer apenas utilizando papel y lapicera.*

*Mockups: Es un diseño web. Son las representación de un producto, son exclusivos y el diseño puede ser utilizado para la visualización de la página. Las ideas del mismo nunca son nuevas porque ya las habían usado antes.*

*Prototipos: Un prototipo sirve como representación tangible de un concepto de diseño, lo que permite a los diseñadores dar vida a sus ideas y ponerlas a prueba de forma práctica durante la fase de investigación y diseño. Al crear un prototipo, los diseñadores pueden explorar la funcionalidad, la facilidad de uso y la experiencia general del usuario de su diseño antes de invertir importantes recursos en el desarrollo a gran escala. Este proceso iterativo de prueba y perfeccionamiento del prototipo permite a los diseñadores identificar y abordar cualquier defecto o área de mejora, lo que conduce a un diseño final más refinado y exitoso.*

*17. El color: El color existe gracias a la presencia de luz. El color en los objetos no existe propiamente, sino que cada elemento posee la capacidad de absorber o reflejar la luz natural o artificial que se encuentra en el ambiente. El color es una sensación que producen los rayos luminosos en los órganos visuales y que es interpretada en el cerebro. Se trata de un fenómeno físico-químico donde cada color depende de la longitud de onda.*




## 18. Modo HSL.

*El modo HSL se refiere a una representación de colores en función de tres componentes: Matiz, Saturación y Luminosidad. Este modo se utiliza comúnmente en edición de imágenes y gráficos para ajustar y controlar los colores de una imagen de una manera más intuitiva que otros modelos de color, como el modelo RGB (Rojo, Verde, Azul). El modo HSL es especialmente útil cuando se desea ajustar selectivamente ciertos aspectos de los colores en una imagen, como cambiar el tono de un objeto sin afectar su saturación o ajustar la luminosidad de áreas específicas de la imagen. Es una forma efectiva de realizar correcciones de color y retoques en fotografía y diseño gráfico.*

*19. Circulo cromático: Se conoce como círculo cromático o rueda de colores a la representación gráfica, ordenada y circular, de los colores visibles, conforme a su matiz o tono, distinguiendo a menudo entre los colores primarios y sus derivados. Se emplea tanto en las representaciones sustractivas del color (artísticas o pictóricas), como en las aditivas (lumínicas).*

*Los círculos cromáticos se representan en un degradé de colores que permiten visibilizar el tránsito de tonalidades. Otras formas incluyen el modelo escalonado, que incluye 6, 12, 24, 48 o más colores diferentes, y el hexagrama, en forma de estrella, cuyos picos representen a cada color, lo que permite visualizar fácilmente opuestos y complementarios.*




## *20. Psicología del color.*

*La psicología del color es el estudio de cómo los colores afectan las emociones, percepciones y comportamientos humanos. Los colores tienen un impacto significativo en nuestra psicología y pueden influir en nuestra percepción del mundo que nos rodea.*

## *21. Paletas de colores.*

*Una paleta de colores es el conjunto de tonalidades que elegimos para pintar, decorar, colorear en algún objeto y superficie. Requiere una gran variedad de paletas de colores personalizadas que nos permite elegir con claridad nuestros tonos de colores.*

- La paleta de colores es usada por los diseñadores web y diseñadores de interfaces para establecer qué colores usar dentro de una página web.*
- La paleta de colores forma parte de la identidad visual de una empresa: ayuda a usar los colores de la empresa de manera coherente a lo largo del tiempo, de modo que la marca siempre resulte reconocible para los consumidores.*
- En empresas muy grandes, la paleta ayuda a marcar unas directrices que mantengan la coherencia entre las comunicaciones y los productos promovidos por las distintas secciones y departamentos.*
- La paleta es un esquema que sirve para saber qué combinaciones de colores son estéticamente más agradables, por lo que también puede usarse para escoger las tonalidades más adecuadas a la hora de decorar una vivienda*



## *22. Variación de color.*

*La variación de color se refiere a los cambios en el color de un objeto, sustancia o fenómeno a lo largo del tiempo o en diferentes condiciones. Estos cambios pueden deberse a una serie de factores y pueden manifestarse de diversas maneras. Algunos de los factores y contextos que pueden dar lugar a la variación de color incluyen:*

- *Cambios en la luz.*
- *Procesos químicos.*
- *Procesos biológicos.*
- *Envejecimiento.*
- *Temperatura.*
- *Interacción de colores.*
- *Pigmentos y tintes.*

## *23. Tipografía de color*

*La tipografía del color se refiere a la elección de colores, combinaciones y diseño de texto. Esto es importante para transmitir mensajes, establecer un ambiente, mejorar la comprensión de un contenido y crear impacto visual en el usuario.*


### *Familia de color.*

*Familias de color son una simple división de la rueda de color en tres tipos de colores:*

- *colores cálidos*
- *colores fríos*
- *colores neutros*

### *Fuentes de color.*

*Las fuentes de color o chromatic fonts (fuentes cromáticas) son tipografías de texto que podemos pegar en cualquier lugar, aportan los colores, matices, sombras y texturas. Incluyen imágenes y pueden contener todo tipo de caracteres.*



## *24. Elementos de la tipografía.*

- *El grosor: Aumentar el grosor de las letras te permite proyectar fortaleza.*
- *La inclinación: Las letras inclinadas hacia la derecha denotan velocidad y movimiento.*
- *Las tipografías ligeras: Transmiten sutileza, elegancia y según algunos expertos transmiten emocionalidad femenina.*
- *Las tipografías cursivas: Estas resaltan lo enérgico y lo imperativo.*

## *25. Clasificación de la tipografía.*

- *Con serifa (romanas)*
- *Sin serifa (palo seco)*
- *Cursivas (manuscritas)*
- *Decorativas (exposición)*

## *26. Uso de la tipografía.*

*El uso de la tipografía, o el arte de seleccionar y aplicar fuentes de texto, es fundamental en el diseño gráfico, la publicación, la impresión y la comunicación visual. La tipografía desempeña un papel crucial en la legibilidad, la estética y la eficacia de un diseño.*