



TAREA #1

Cuestionario de Preguntas

Diseño Visual Digital

Prof. Francisco José Jiménez Bonilla

Diego Armando González Garita

*Universidad CENFOTEC
C2, Mayo de 2025*

1. ¿Cuál es la diferencia actual entre los siguientes conceptos?: Diseño visual web y desarrollo web

El **diseño web** es la disciplina encargada de la definición del apartado visual de un sitio web o aplicación. Junto a otros campos relacionados, un profesional de esta área prepara la parte visible de un sitio web utilizando herramientas específicamente para el diseño tales como Adobe XD, Figma o Sketch, sin adentrarse muy a fondo o del todo en la parte de la programación del mismo.

Tienen como funciones principales:

- *Diseño de interfaz de usuario (UI)*
- *Experiencia de usuario (UX)*

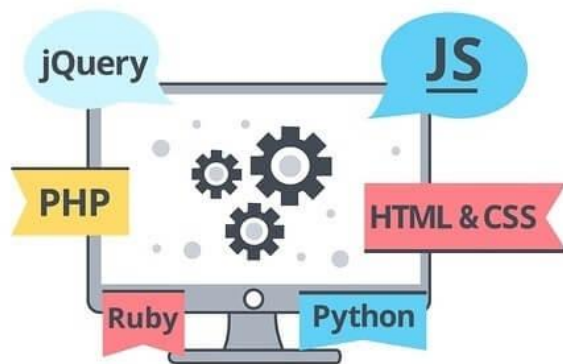
El **desarrollo web** por otro lado es la disciplina de la informática en la que un profesional implementa las funcionalidades requeridas de un sitio web o aplicación a través de la creación de código en lenguajes de programación.

El desarrollo se divide en dos categorías principales:

- *Frontend*, que abarca todo con lo que el usuario interactúa. Se basa en lenguajes como HTML, CSS y JavaScript, y frameworks como React.
- *Backend*, el cual es el motor que hace funcionar un sitio web o aplicación. Se basa en lenguajes como PHP, Python, Node.js y en gestión de bases de datos como SQL o MongoDB.



Diseño web



Desarrollo web

2. ¿Qué es el diseño web UX y UI? Explique claramente

UI (*User Interface/Interfaz de Usuario*), se refiere a la creación de la interfaz, mayoritariamente visual y desarrollada con lenguajes como HTML, CSS o JavaScript. Los profesionales dedicados a UI deben tener como metas la elegancia, sencillez, claridad y simpatía a la hora de crear un diseño.

UX (*User Experience/Experiencia de Usuario*), por su lado se centra en la usabilidad y en la experiencia del usuario a lo largo del proceso que significa usar un sitio web o aplicación, centrándose en análisis y relaciones sociales para garantizar que el usuario obtenga una gran satisfacción con sus interacciones y búsquedas y una buena impresión a nivel general. Una persona profesional en el área de UX buscará garantizar que todo esto sea coherente y hagan sentido.



UI vs. UX

3. ¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Es una herramienta desarrollada por Dylan Field y Evan Wallace desde el 2012, y lanzada al mercado en septiembre de 2016, cuya función principal consiste en la creación de interfaces de sitios y aplicaciones web, siendo usada principalmente por diseñadores web, UI y UX.

Dentro de sus ventajas figuran:

- Accesibilidad multiplataforma
- Sistema de colaboración en tiempo real
- Herramientas especializadas para un diseño óptimo, orientado al desarrollo web
- Trabaja con sistema de gráficos vectoriales
- Su versión gratis ofrece todas las herramientas, aunque algunas con limitaciones que pueden ser mejoradas con planes pagos.



Imagen representativa de Figma

4. ¿Puede describir las siguientes terminologías de diseño visual web?: Sketch, wireframe, mockup y prototipado. Agregue imágenes demostrativas.

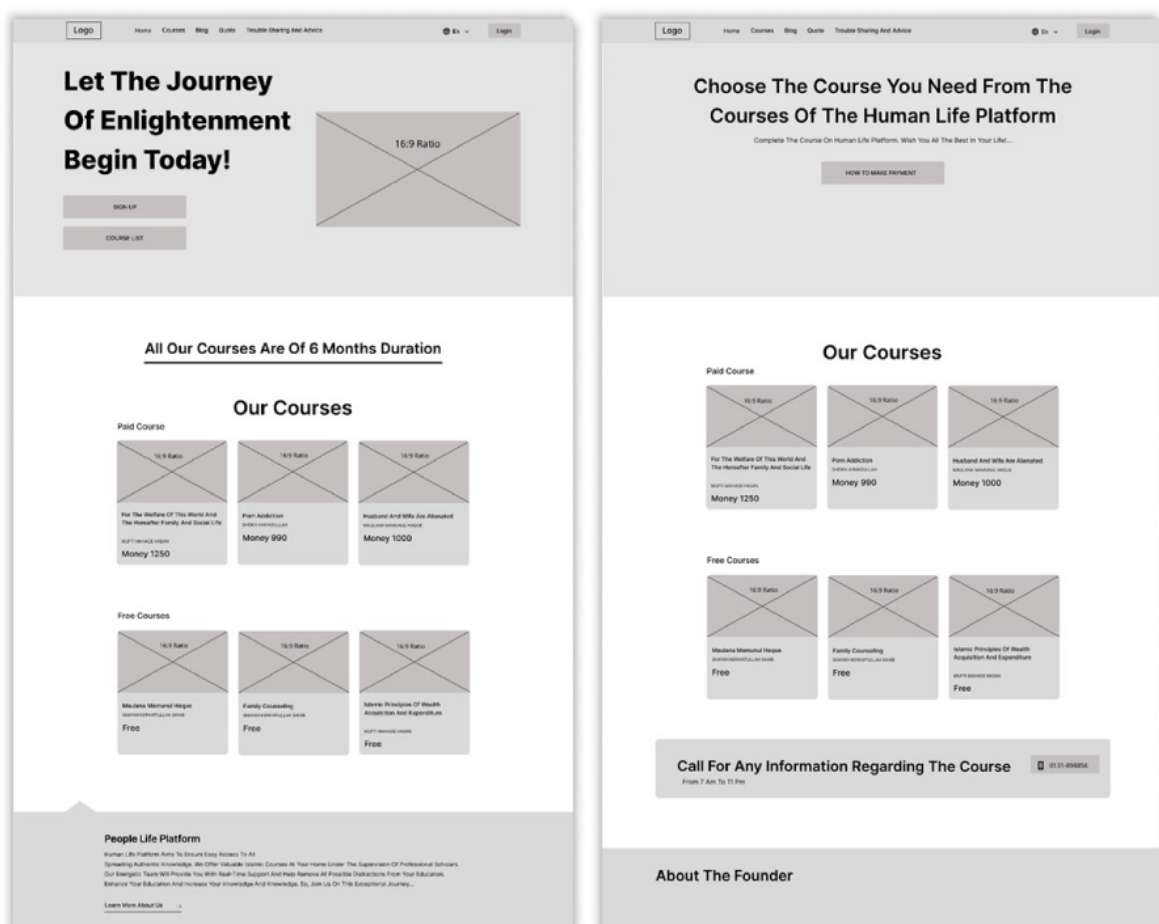
Un **sketch** es el primer boceto de baja fidelidad que se traza pensando en el proyecto que se quiere realizar. Se compone de trazos a lápiz o lapicero en una hoja de papel, un tablero o artefactos similares. No tiene un trabajo conceptual muy extenso, sino que sirve para reflejar ideas generales del proyecto.



Representación de un sketch o boceto

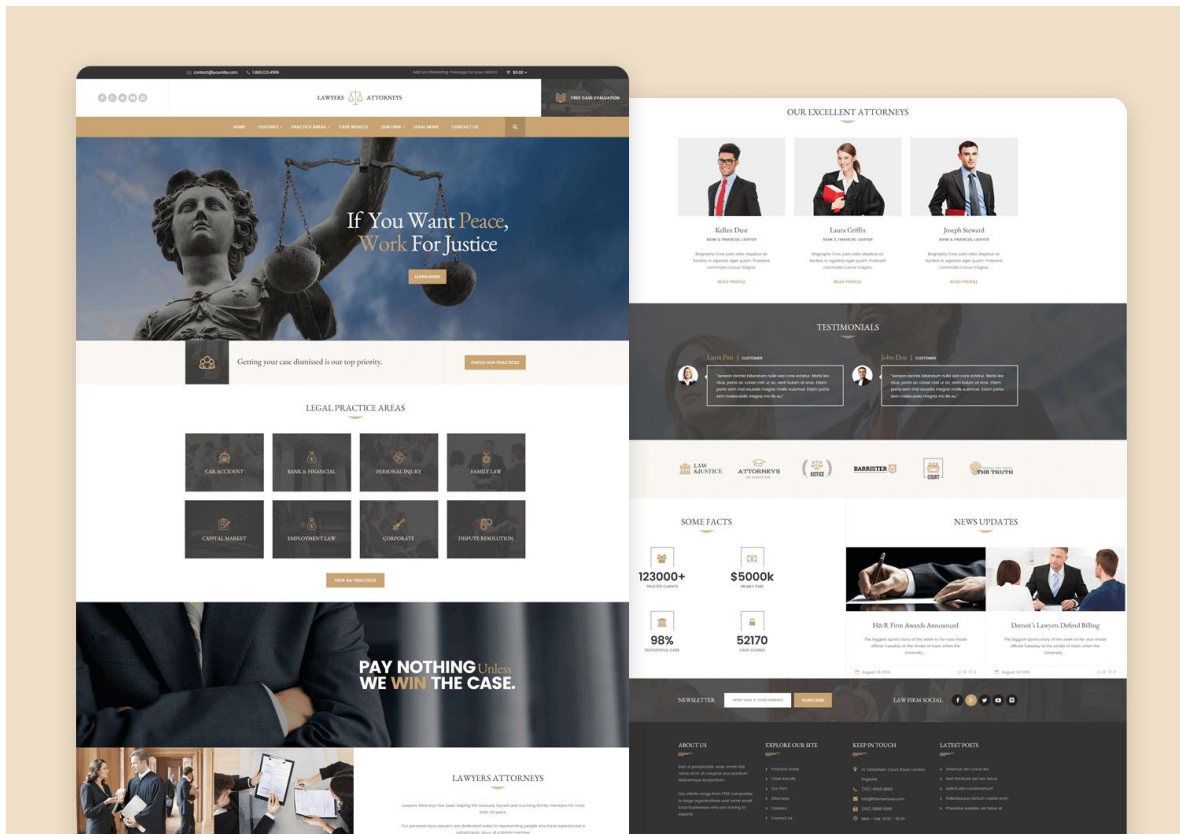
Un **wireframe**, es el siguiente paso de un proyecto digital, desde su componente gráfico y la arquitectura de información. Se trata de una representación básica de un proyecto, usualmente en escala de grises, donde se definen elementos como las zonas de contenido, elementos HTML, servicios de navegación, flujos de navegación y demás de un sitio web o aplicación.

Cabe destacar que estos carecen de elementos gráficos, como colores, imágenes o tipografías. Sin embargo, el wireframe es considerado el primer paso serio en el diseño de un proyecto.



Representación de un wireframe

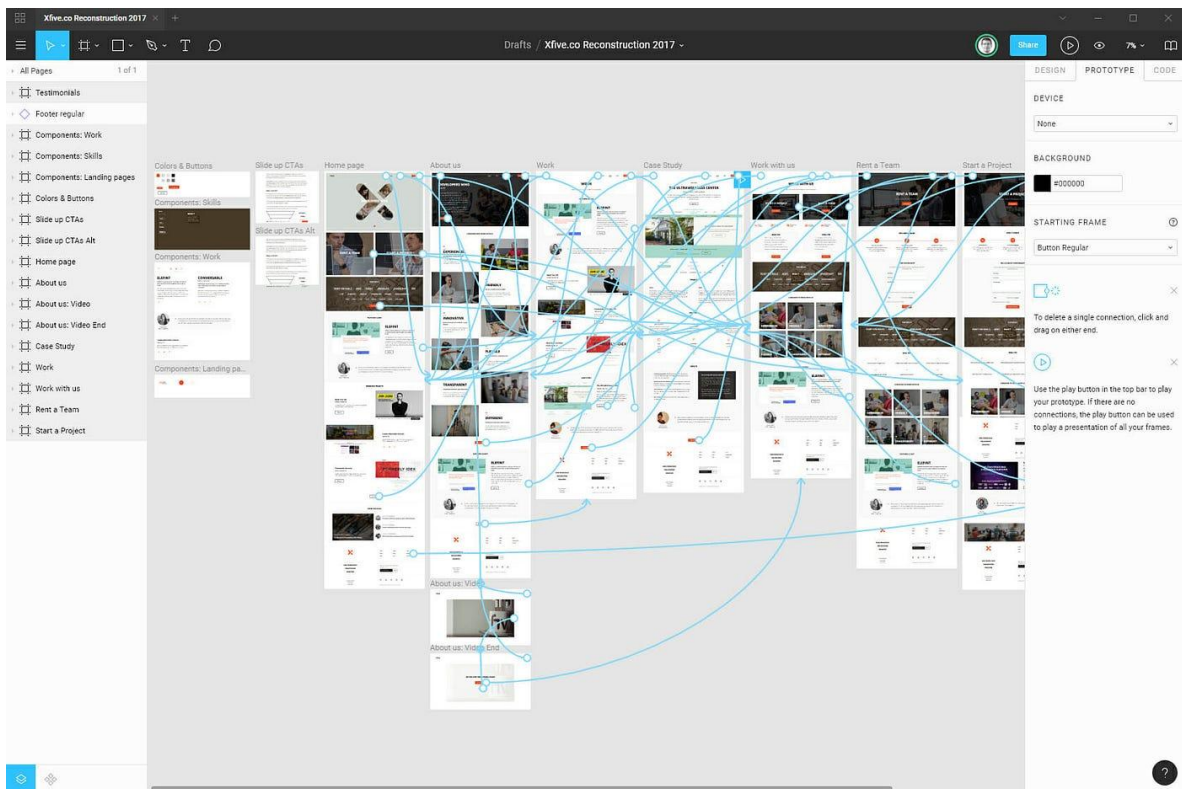
Un **mockup** es una representación más avanzada del diseño gráfico y comunicativo del proyecto. Es de alta fidelidad e integra elementos con mayor detalle, visualizado aproximaciones de elementos como contenidos, paleta de colores, declaraciones CSS, dimensiones de áreas de contenido y/o servicios, iconografía, tipografía, etc.



Representación de un mockup

Finalmente, un **prototipo** es la representación de más alto detalle y fidelidad sobre el proyecto digital, sea un sitio web o una aplicación.

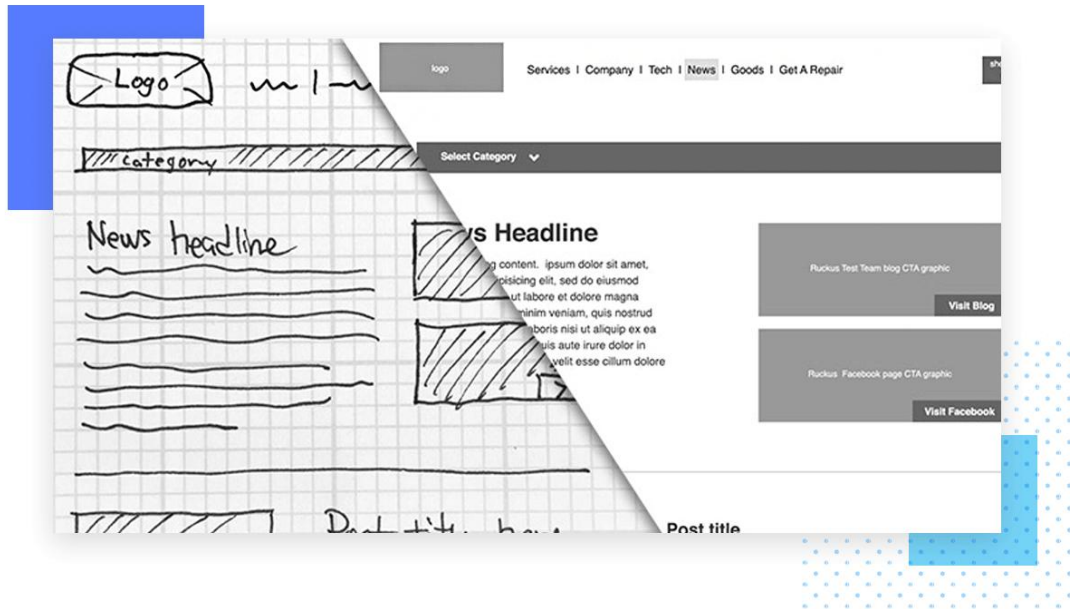
Dentro de él se pueden identificar y hasta operar elementos como sistemas de navegación, animaciones, paleta de colores aplicada, iconografía y tipografía, aplicación de las declaraciones de CSS, experiencia del usuario, servicios de ayuda, búsqueda, interacción entre otros.



Representación de un prototipado

5. ¿Cuál es la diferencia real entre un sketch y wireframe?

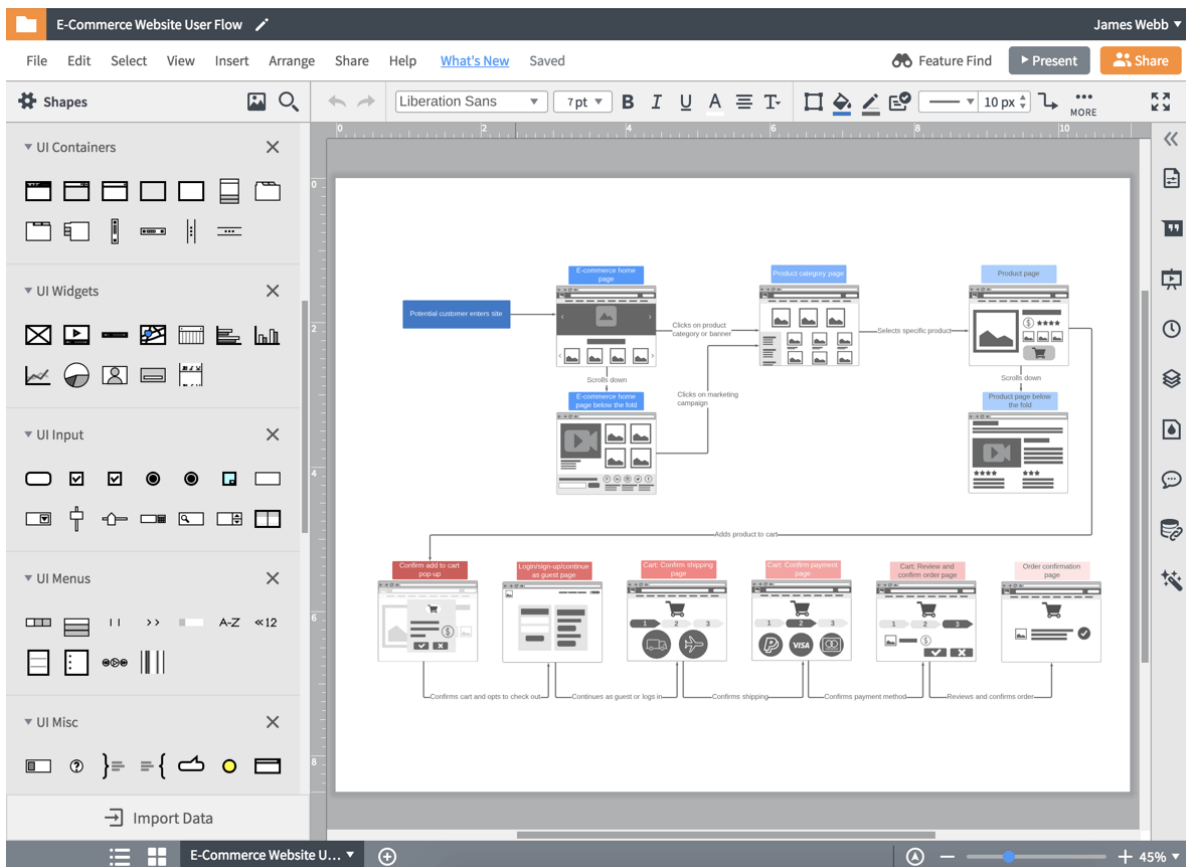
La diferencia principal es que un **sketch o boceto** es una representación visual temprana y rápida de ideas sobre un proyecto, a menudo hecha con papel y lápiz o lapicero, mientras que un **wireframe** es una estructura más detallada y avanzada de la interfaz del mismo, que a menudo se realiza con herramientas digitales.



Sketch/Boceto vs. Wireframe

6. ¿Puede citar y describir 3 herramientas tecnológicas que se pueden utilizar para crear wireframe, mockups, prototipados de sitios y aplicaciones web?

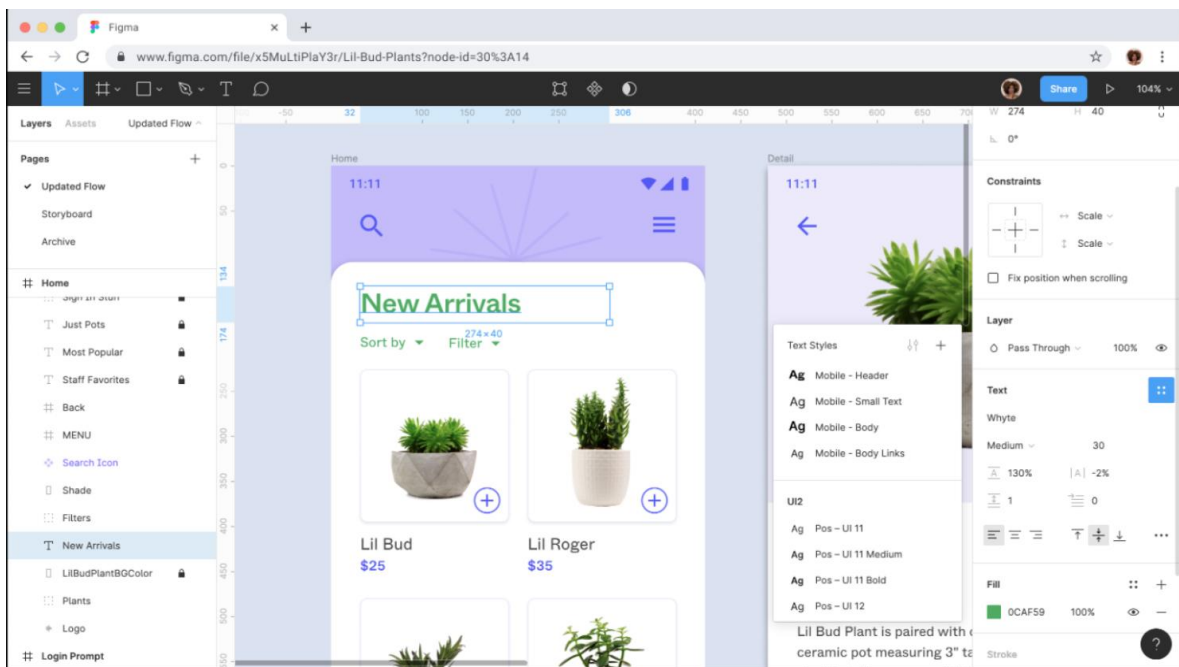
Lucidchart es una aplicación usada para construir wireframes de sitios web y aplicaciones, por medio de una biblioteca de plantillas con funcionalidades de copiar, pegar y arrastrar elementos sobre un lienzo de dimensiones infinitas, colaboración en tiempo real, chat interno y sincronización automática.



Lucidchart

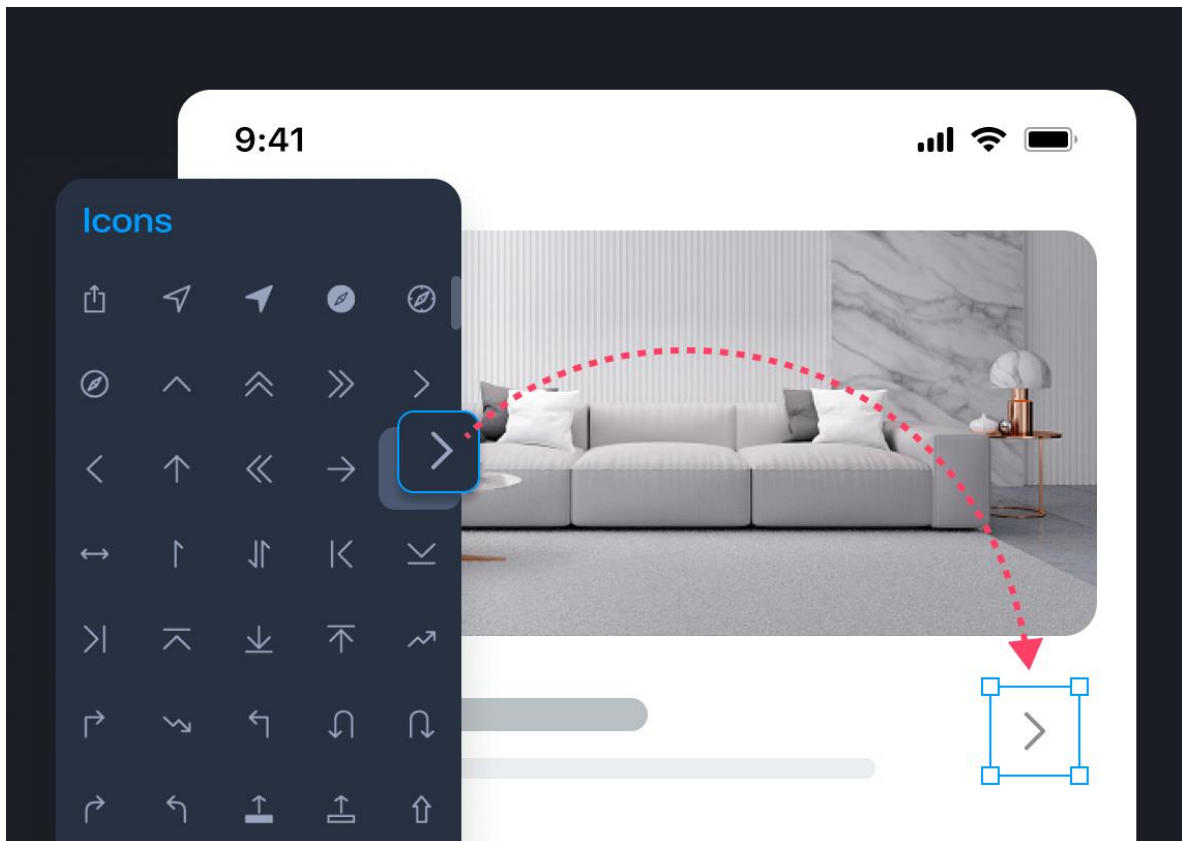
Figma es una herramienta software de diseño que le permite a equipos y profesionales individuales crear, compartir y hacer pruebas de sitios webs, aplicaciones móviles, entre otros productos y experiencias digitales. Creada con el propósito de hacer herramientas de diseño más accesibles al mercado y a usuarios de la web, esta herramienta tiene funciones como colaboración en tiempo real que elimina la necesidad de crear múltiples versiones de un archivo.

Opera principalmente como una herramienta de sitio web y facilita la creación de interfaces, wireframes, mockups y prototipos con gran precisión y calidad.



Figma, en su versión web

Mockplus RP es una herramienta que alberga una biblioteca de casi 200 componentes y más de 3000 íconos para agilizar el proceso de diseño. Tiene opciones de arrastrar elementos en orden sobre un lienzo para construir prototipos interactivos con una interfaz clara y cómoda. Además, tiene las funcionalidades de escanear un código QR para poner a prueba los prototipos en dispositivos y de publicar un proyecto a la nube para recibir un link web que puede ser compartido a terceros.



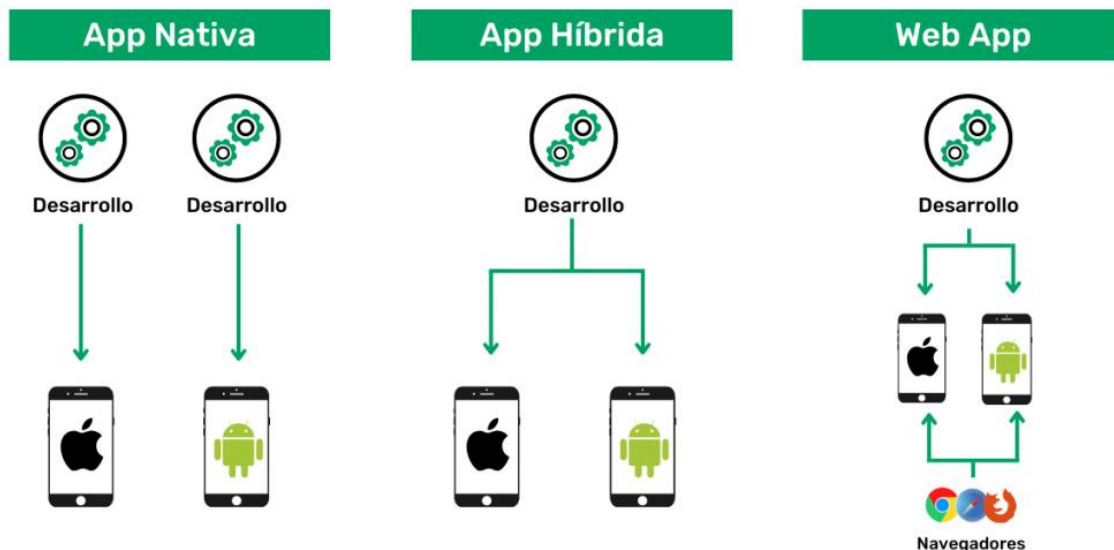
Mockplus

7. ¿Puede describir los siguientes tipos de aplicaciones?: Web, nativa, híbrida

El término **aplicación web** hace referencia a una aplicación a la que se puede acceder desde el navegador de un dispositivo web o de escritorio. Usualmente solo ofrecen interacciones compatibles con navegadores web de escritorio. Las aplicaciones web pueden tener una experiencia de usuario incoherente por su dependencia de navegadores, y algunos elementos pueden tener un aspecto en distintos navegadores.

El término **aplicación nativa** hace referencia a una aplicación que es desarrollada por el profesional, y descargada e instalada por el usuario específica y exclusivamente para un dispositivo móvil. Estas aplicaciones ofrecen funciones e interacciones que usan los sistemas operativos y hardware del mismo, dentro de las que destacan el rastreo de la ubicación del dispositivo, uso de la cámara y micrófono, acceso a lista de contactos, gestos táctiles, características de seguridad del dispositivo y otras interacciones exclusivas de este.

El término **aplicación híbrida** es un subtipo concreto de aplicación nativa. Igual que estas, una aplicación híbrida puede ser descargada e instalada desde tiendas de aplicaciones. Sin embargo, la estructura interna de una aplicación híbrida es muy distinta a la de una nativa, ya que se parecen más a las de web. Visto así, se puede decir que las aplicaciones híbridas se encuentran en el punto medio entre ambas. La funcionalidad de estas puede ser escrita con solo un código base y adaptarse a contenedores o “shells” de aplicación nativa ligeros, mientras mantiene un rendimiento, funcionalidad y costo similar.



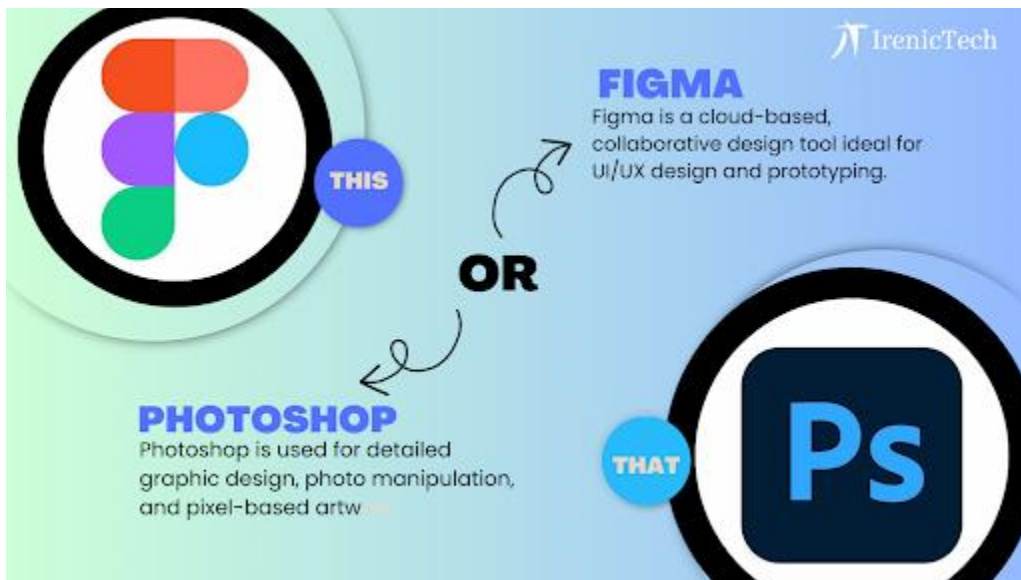
8. ¿Puede describir la diferencia actual de Photoshop y Figma en diseño web?

Figma es una herramienta de diseño vectorial basada en la nube para la creación de wireframes, mockups y prototipos. Las características claves de Figma son:

- Basado en navegador, con una opción de instalar software
- Colaboración en tiempo real, muy buscada por equipos de diseño
- Interfaces y prototipos interactivos
- Compatible con sistemas operativos Windows, Mac y Linux

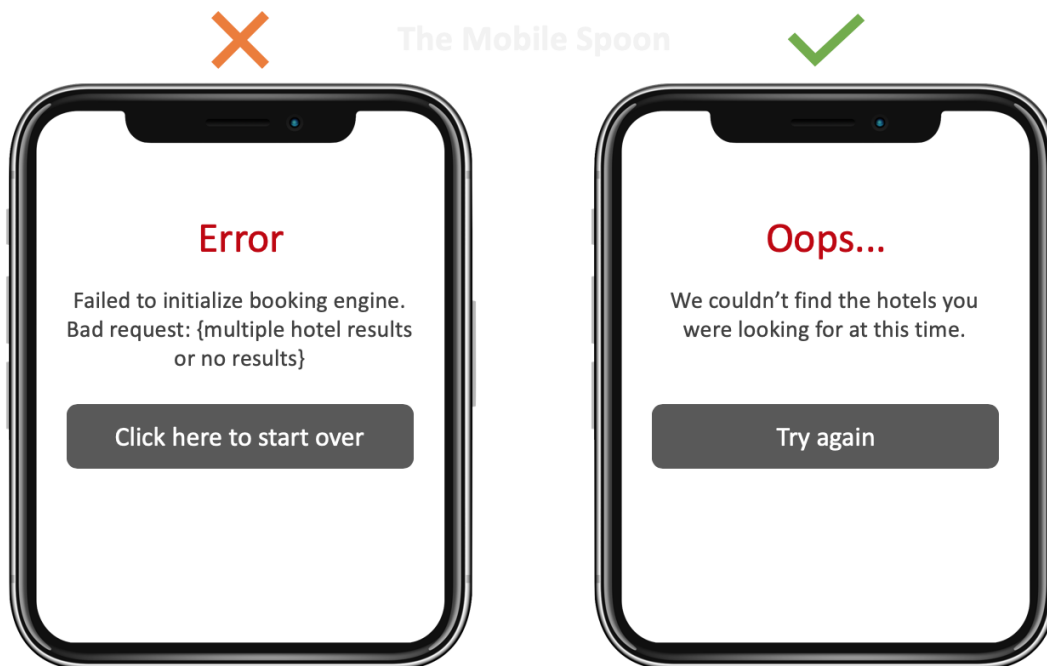
Photoshop es un software especializado para la edición y manipulación de imágenes, desarrollado por Adobe. Si bien este fue el propósito para el cual fue desarrollado, hay diseñadores que lo usan para el diseño web. Las características claves de Photoshop son:

- Potente edición de imágenes y gráficos rasterizados
- Control absoluto sobre capas, máscaras y otros efectos avanzados
- Ideal para diseñadores que trabajan con gráficos
- Compatible con Windows y Mac, pero requiere instalación



9. ¿Puede describir las siguientes definiciones?: UX Writing y arquitectura de la información.

UX Writing puede ser descrita a grandes rasgos como una extensión del diseño de experiencia de usuario UX, y tiene por objetivo definir las palabras y oraciones más adecuadas a ser transmitidas a un usuario mientras este usa una herramienta digital. Debido a esto, los UX Writers son los encargados de crear el contenido de las interfaces o plataformas por medio de texto optimizado, para garantizar una interacción breve, amigable, sencilla e intuitiva.



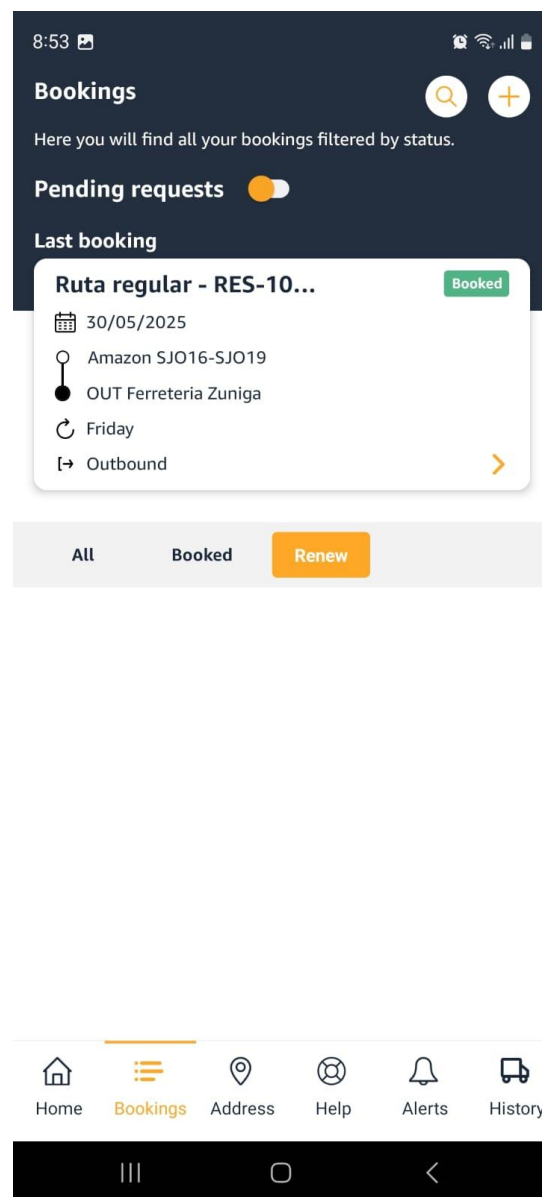
La **arquitectura de la información**, por su lado, forma parte del diseño de la experiencia del usuario, pero no es lo mismo que UX. En términos más profundos, la arquitectura de información es la medida en que se organiza y etiqueta el contenido para ayudar a un usuario a navegar por sitio web o aplicación. Acceder a un sitio web y navegar de forma óptima para encontrar lo que se busca es parte esencial de la UX, por lo que la arquitectura de la información es indispensable.

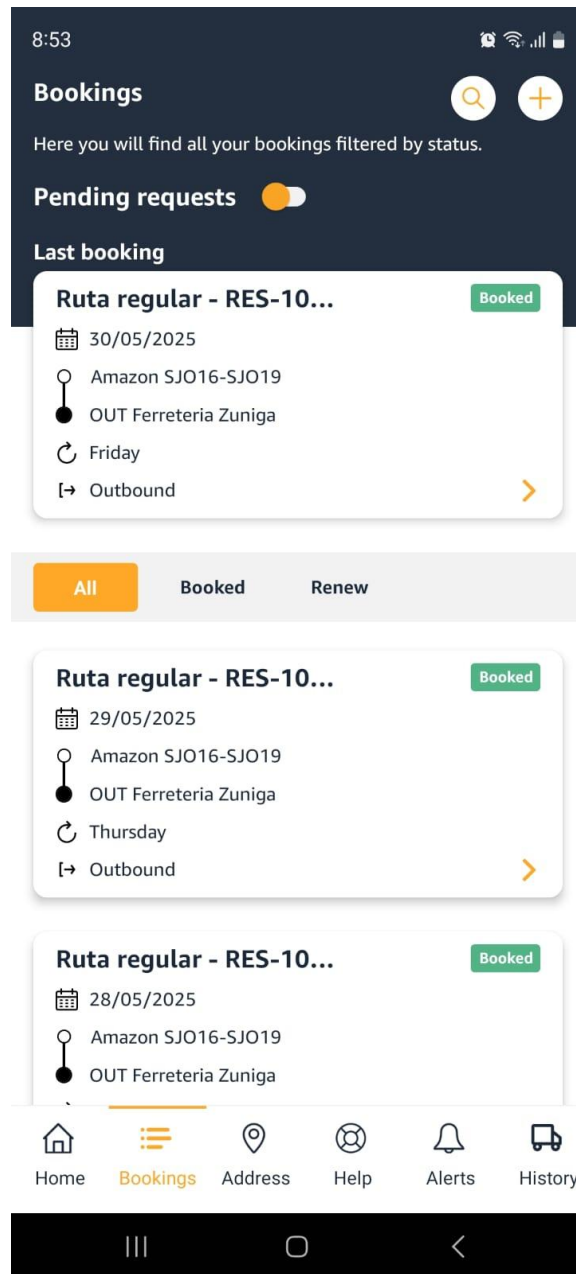


10. ¿Puede describir una experiencia negativa que haya tenido con una interfaz de usuario en un sitio o aplicación web? Justifique el cómo se puede mejorar.

Actualmente trabajo para la empresa Amazon, en su sede SJO16, dentro de la zona franca American Free Zone en Belén de Heredia.

Debido a mi horario y mi hora de entrada a mi jornada laboral, la empresa en conjunto con la zona franca ofrece un servicio de transporte para los empleados, la cual funciona por medio de reservas. El nombre de esta aplicación híbrida es **GRAF Transportation**.





Esta aplicación es, a mi parecer, deficiente en varias áreas, que van desde su optimización, el hecho que no es tan responsiva y rápida como debería ser, y que le faltan algunas características de carácter básico. A continuación, las detallaré:

- La aplicación es lenta a la hora de crear reservas, al punto que cuando se buscan las paradas del viaje, la aplicación tarda hasta más de 30 segundos en cargar las opciones.
- No es responsiva, ya que, a la hora de crear una nueva reserva, el reloj no se adapta automáticamente a la hora real o a una configuración previamente guardada, sino que selecciona una hora al azar y el usuario tiene que corregirla por su propia cuenta. Adicionalmente, hay que realizar las reservas individualmente por día, en lugar de poder realizarlas usando un rango de fechas.
- Si por algún motivo, se escoge una fecha, parada, hora de recogida o de salida incorrecta a la hora de crear una reserva, la aplicación no deja saber si se cometió el error, ni deja hacer correcciones con algún tiempo de gracia determinado. La única forma de solucionar esto, es borrar la reserva rápidamente antes de que sea aprobada y volver a hacerla desde cero.
- Ha habido ocasiones donde si yo quisiera cancelar una reserva aprobada para el día siguiente por motivos personales, de salud o similares, la aplicación imposibilita la eliminación de la misma, y la única forma de hacerle saber a un chofer que no se quiere hacer uso de la reserva es llamando al servicio al cliente de GREF Transportation.

Entonces, ¿qué sugeriría yo para una mejora de esta aplicación? A continuación, lo detallaré de manera breve:

- Planearía una mejor arquitectura, no solo en su parte de diseño, sino de su código.
- Implementaría una mejor forma de mostrar la información de las reservas hechas, con opciones de permitir realizar correcciones si el usuario las requiriera.
- Añadiría mensajes claros haciéndole saber al usuario las limitaciones que tendrá una vez que una reserva sea aprobada por temas administrativos de la zona franca, al mismo tiempo que negociaría con la empresa encargada el poder darle un tiempo de gracia más grande al usuario para realizar correcciones, si fuera que este cometiera un error.

- Agregaría iconografía y más imágenes que sean más representativas de la información que se le quiere dar a entender al usuario.

Conclusión

Toda la información impartida hasta este momento en esta asignatura me ha dado a entender que el diseño de un sitio web o aplicación, no es nada que se decide en base a simples gustos o caprichos personales. Todo tiene su metodología y psicología detrás de ello, por lo que agradezco inmensamente al profesor por compartir esta información tan valiosa como un futuro profesional del área.

Referencias

<https://www.latevaweb.com/diferencia-entre-diseno-web-y-desarrollo-web>

<https://www.ironhack.com/es/blog/que-es-y-que-hace-un-disenador-ux-ui>

<https://e-lexia.com/blog/diferencias-entre-sketch-wireframe-mockup-y-prototipo>

<https://mosaic.uoc.edu/2015/09/15/proceso-de-desarrollo-de-un-proyecto-digital>

<https://ebac.mx/blog/que-es-figma>

<https://thedigitalprojectmanager.com/es/tools/herramientas-wireframe/>

<https://aws.amazon.com/es/compare/the-difference-between-web-apps-native-apps-and-hybrid-apps/>

<https://medium.com/%40pildorasux/qu%C3%A9-es-la-arquitectura-de-la-informaci%C3%B3n-9fb670d40bc7>

<https://openwebinars.net/blog/que-es-ux-writing-y-que-hace-un-ux-writer/>

<https://mailchimp.com/es/resources/information-architecture/#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20la%20arquitectura,navegar%20por%20un%20sitio%20web>