

Universidad CENFOTEC
TWEB-06 Diseño Visual Digital SCVo

Sofia Zanerini Umaña
TAREA #1



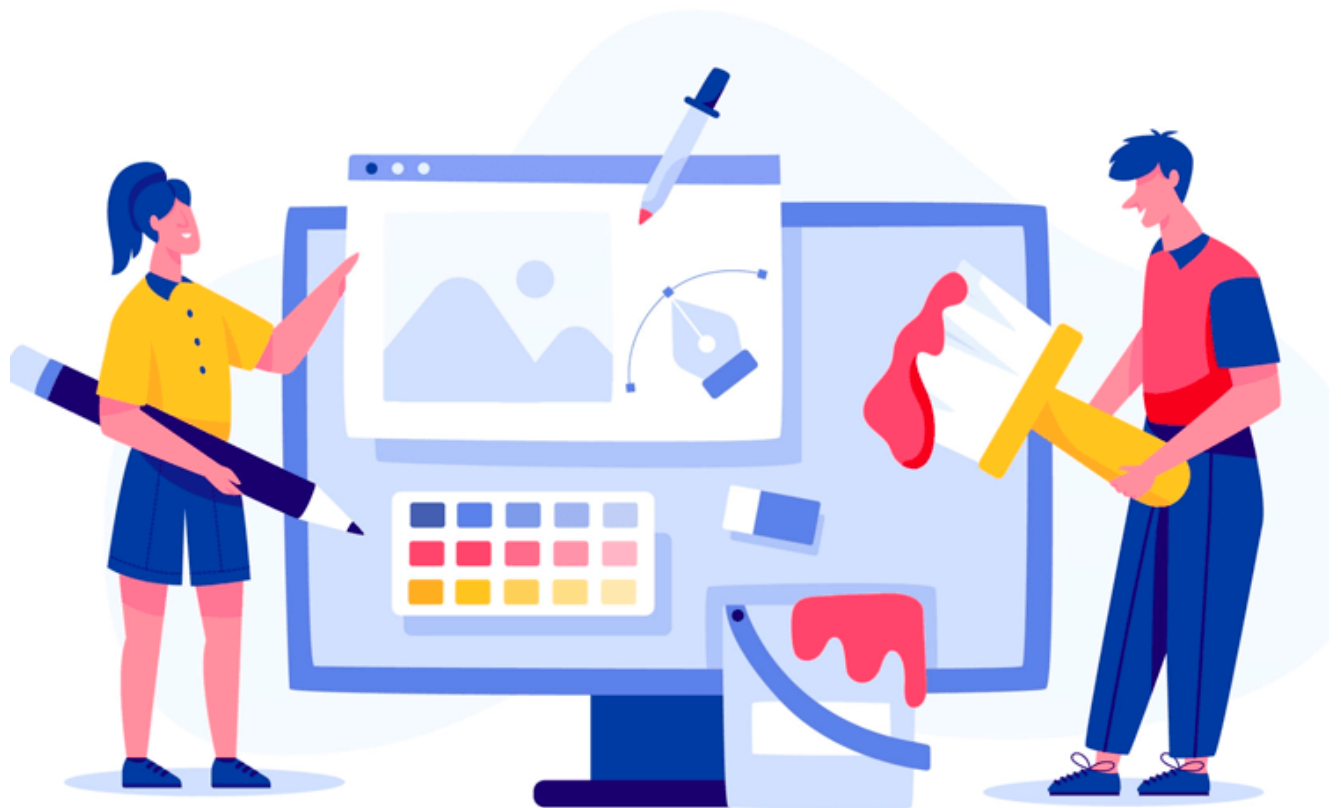
1-¿Escribir la definición de los siguientes conceptos: diseño visual y desarrollo web?

El diseño visual como el nombre lo indica, se encarga de la parte visual y más estructural del sitio web utilizando herramientas de diseño, este se encarga tanto de entender la experiencia del usuario como el impacto visual del sitio, sin entrar en el desarrollo por medio de lenguajes de programación.

Por otro lado, el desarrollo web puede ser dividido en dos el front-end y el back-end

El Front. End se basa en el traslado de un diseño web a los lenguajes de programación generalmente usados por los navegadores web estos siendo HTML, CSS, Y JavaScript y estas pueden ser complementadas con librerías y frameworks del lado del cliente.

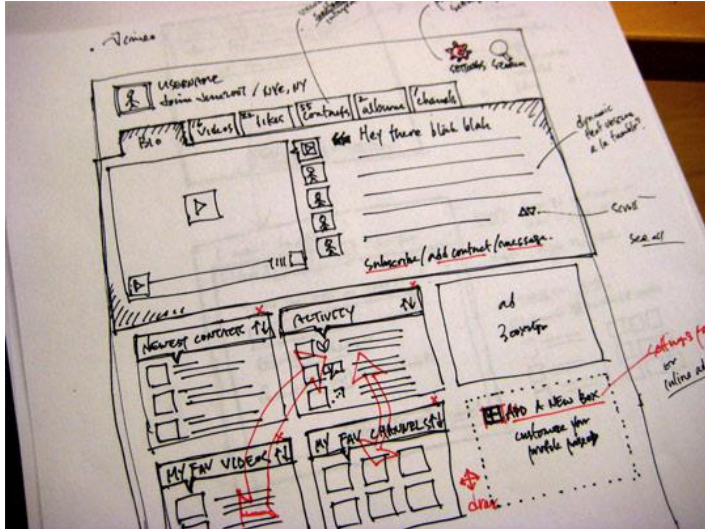
Mientras que el back-end se encarga del desarrollo de las funcionalidades en el servidor que aloja y ejecuta una web del lado del servidor.



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

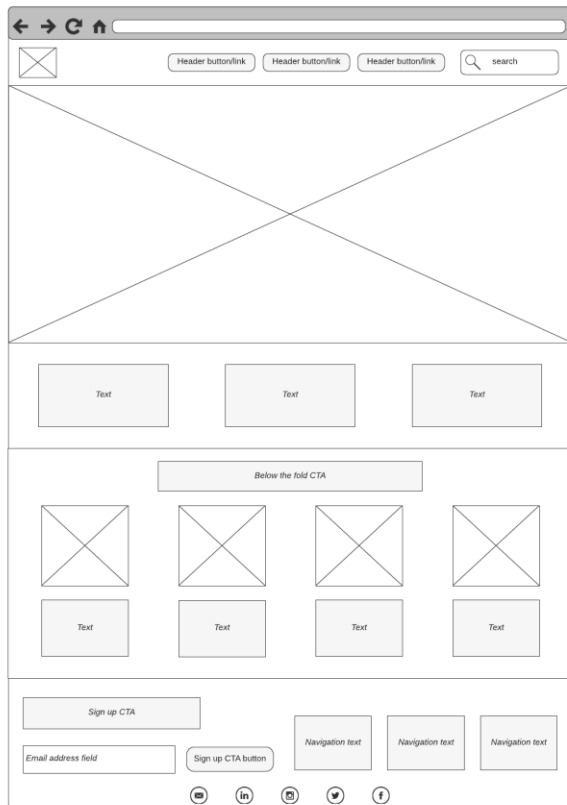
Sketch:

Es un boceto barato, rápido y generalmente a mano alzada que se realiza en sesiones de grupo donde todos aportan ideas.



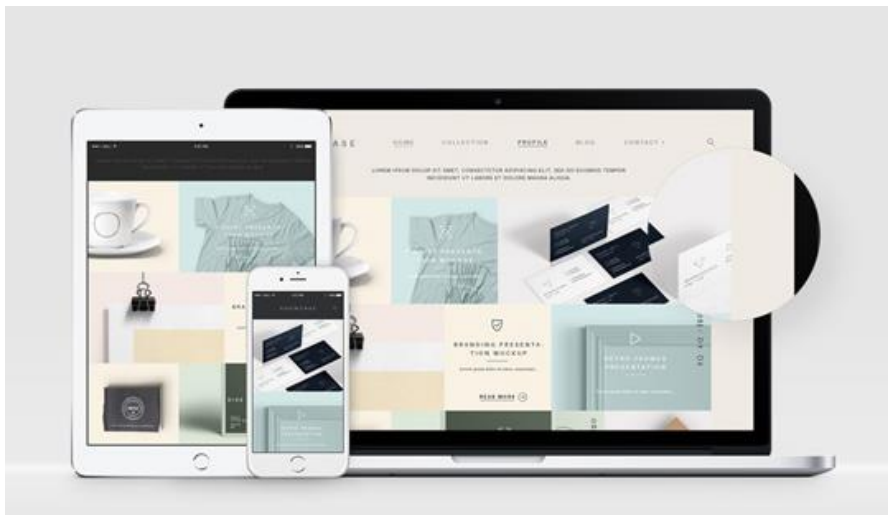
Wireframe:

Es un esquema o plano que se utiliza para demostrar y determinar la diagramación visual del sitio web, se presenta en un diseño visual en blanco y negro.



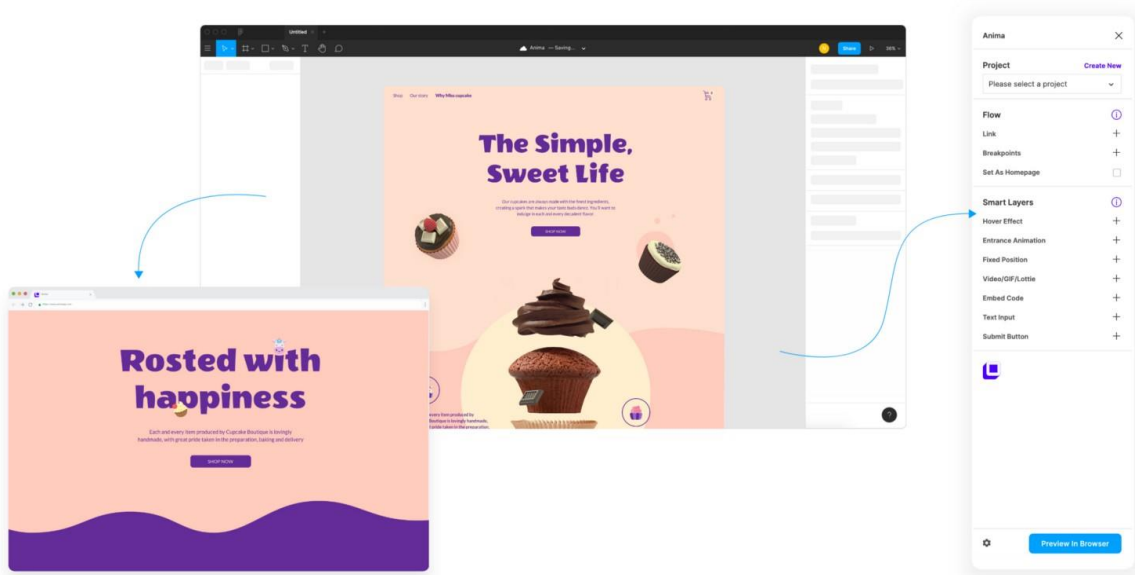
Mockup:

Es el siguiente paso luego del Wireframe, contiene colores, imágenes y tipografía, para ir desarrollando una apariencia visual profesional y más acercada al sitio web final, su diseño visual es a colores.



Prototipado:

Es la manera de obtener una idea previa de la página web finalizada, siendo un diseño interactivo que muestra la apariencia del producto final.



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

Un sketch es lo que se crea de una lluvia de ideas en equipo en el momento, y un wireframe es lo que se hace una vez se han podido recolectar todas esas ideas y se está comenzando a acomodarlas en el orden que se desea.

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

Adobe XD, Sketch y Figma

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

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. Asimismo, en este tipo de aplicaciones, puede utilizarse el “responsive web design”, creando así una única aplicación adaptada para todo tipo de dispositivos.

Por el contrario, la aplicación web ofrece una peor experiencia de uso, puesto que ignora las características del dispositivo y una menor seguridad ya que depende de la seguridad que ofrezca el propio navegador.

Nativa:

La aplicación nativa es aquella que está desarrollada y optimizada específicamente para el sistema operativo determinado y la plataforma de desarrollo del fabricante (Android, iOS, etc.).

Este tipo de aplicaciones se adapta al 100% con las funcionalidades y características del dispositivo obteniendo así una mejor experiencia de uso.

Híbrida:

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. Permite utilizar los estándares de desarrollo web (HTML5) y aprovechar las funcionalidades del dispositivo tales como la cámara, el GPS o los contactos.

- Anonimo(16 de septiembre 2024)¿App nativa, web o híbrida? ¿Cuál es mejor?.<https://raona.com/aplicacion-nativa-web-hibrida/>

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

Actualmente gracias a sus diversas funciones exclusivas en el área de la creación de interfaces visuales FIGMA ha remplazado en varios aspectos a programa Photoshop, por otro lado, Photoshop es más funcional en el área grafica con la edición fotográfica.

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

Ambos son arquitectos de soluciones para garantizar que el producto web tenga una navegabilidad efectiva y sea fácil de usar. Estas dos funciones de diseño son igual de importantes a la hora de crear un sitio y aplicación web, ya que ambas buscan diseñar visualmente el recorrido general del cliente en el producto final, sin embargo, el Diseñador UX es el diseñador de interacciones, esta traza el camino del usuario, planifica la arquitectura de la información de la página y es experto en wireframes.

Por otro lado, el Diseñador UI es el diseñador visual, este escoge el color y la tipografía, planifica la estética visual y es experto en maquetas, gráficas y diseños.

8-¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es una plataforma de diseño basada en la nube que permite a los usuarios crear interfaces de usuario (UI), prototipos interactivos, y colaborar en proyectos de diseño de forma simultánea desde cualquier lugar.

Una de las características más destacadas de Figma es su capacidad para la colaboración en tiempo real. Varios usuarios pueden trabajar en el mismo archivo de diseño simultáneamente, ver los cambios en tiempo real y comunicarse a través de comentarios directos en el archivo.

Otra característica clave de Figma es su potente herramienta de prototipado. Figma permite a los diseñadores crear prototipos interactivos directamente desde sus diseños, sin necesidad de exportar a otras herramientas.

- Anonimo(16 de septiembre 2024)¿Qué es Figma y para qué sirve?.Centro de estudios de Innovación Diseño y Marketing.<https://cei.es/que-es-figma/>



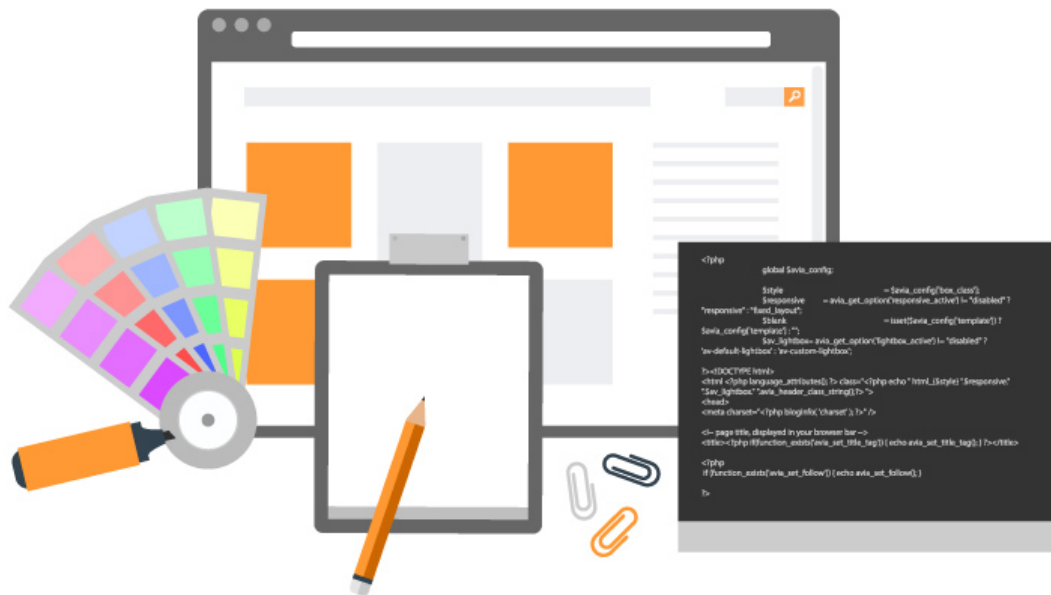
9-¿Describir una experiencia negativa que haya tenido con una interfaz de usuario en un sitio o aplicación web. Indique cómo se puede mejorar?

Desde un lugar de experiencia personal que fue con la página del banco Davivienda, tenía una interfaz difícil de entender, sin información importante a la mano, y con un sistema de verificación terriblemente lento, personalmente creo que, creando una interfaz más clara con menos saturación visual, sería una gran mejora.

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

Creo que todo buen sitio web debe tener un buen balance de todos estos elementos, pero diría que en términos de importancia el diseño UX-UI siendo lo que hace a una página accesible y agradable para el usuario tiene un nivel de importancia más alto, ya

que pienso que no sirve de nada que una página sea funcional si por su mal e incómodo diseño es difícil de usar.



```
<?php
global $avia_config;

$style
$responsive      => $avia_config['box_class']
'responsive', 'full_width' => $avia_get_option('responsive_active') != 'disabled'?
$avia_config['template']
$avia_config['template'] => $avia_get_option('template_active') != 'disabled'?
'w-default-lightbox' => $avia_get_option('lightbox_active') != 'disabled'?

?><!DOCTYPE html>
<html <?php language_attributes(); ?> class=<?php echo 'html_' . $style['responsive']
$avia_config['avia_header_class_string']; ?> >
<head>
<meta charset=<?php bloginfo('charset'); ?> />

<!-- page title, displayed in your browser bar -->
<title><?php if(function_exists('avia_get_title_tag')) { echo avia_get_title_tag(); } ?></title>

<?php
if(function_exists('avia_get_follow')) { echo avia_get_follow(); }
?>
```