

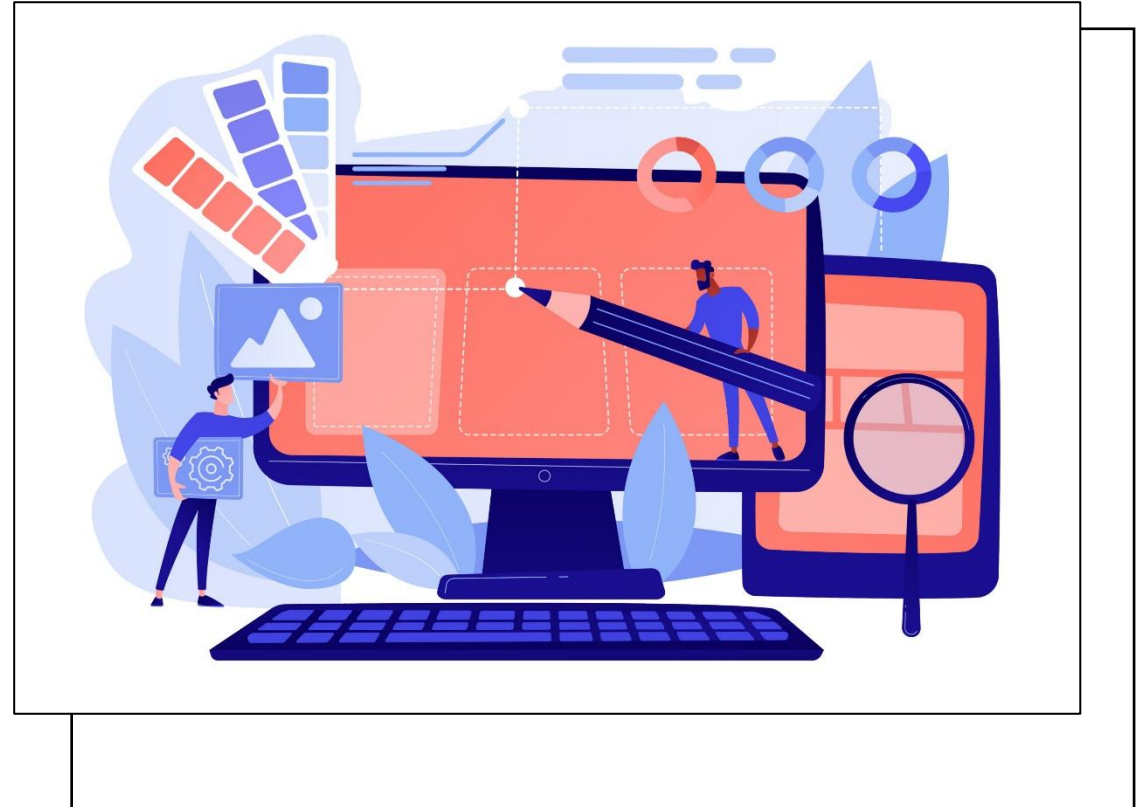


Unidad 1 **TÓPICOS DE CALIDAD PARA EL DISEÑO DE SOFTWARE**

Universidad Politécnica del Estado de Morelos



Tema 1.1 Proceso de diseño creativo



Contenido

1. Introducción al diseño de software
2. Fases del proyecto gráfico-creative
3. Proceso creativo – Design Thinking
4. Composición gráfica y espacio visual
5. Bocetos creativos con integración de elementos
6. Mini reto / actividad práctica





Introducción al diseño de software

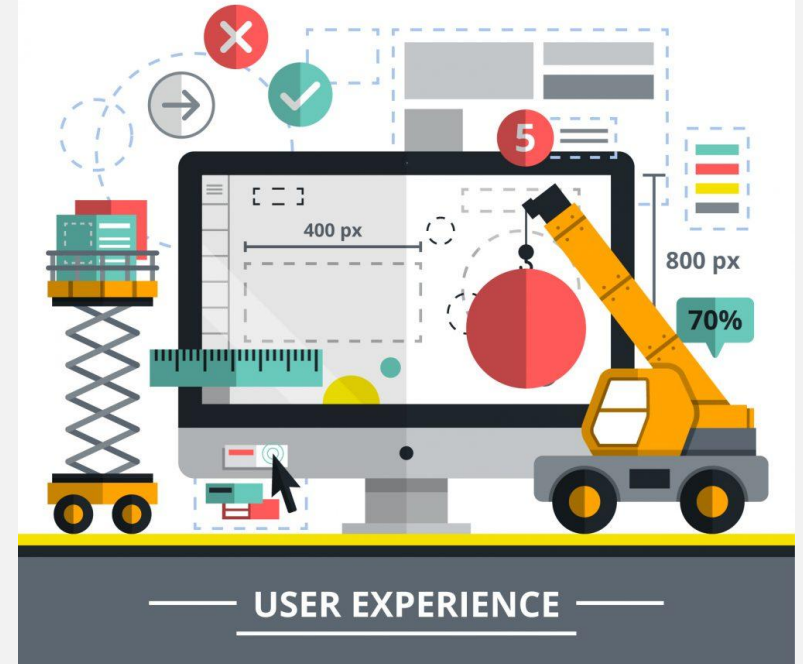
■ Introducción al diseño de software

- ¿Qué es el diseño de software?

"El diseño de software es como planear la casa antes de construirla... pero para apps, páginas o sistemas."

- ¿Qué rol tiene el diseño gráfico en esto?

UI (cómo se ve) y UX (cómo se siente) importan tanto como que funcione.



■ Introducción al diseño de software

EJEMPLOS:



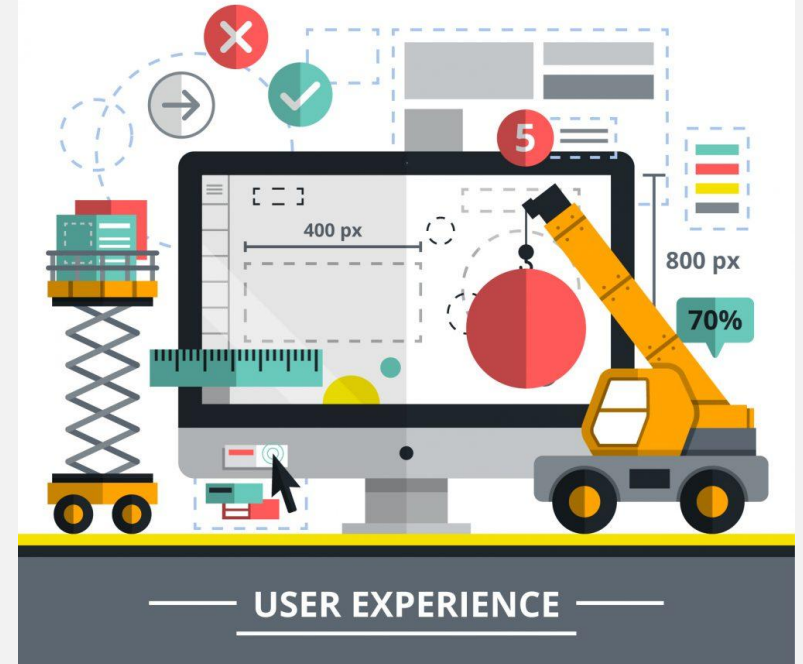


Fases del proyecto gráfico-creativo

■ Fases del proyecto gráfico-creativo

Fase analítica → ¿qué necesita el usuario?

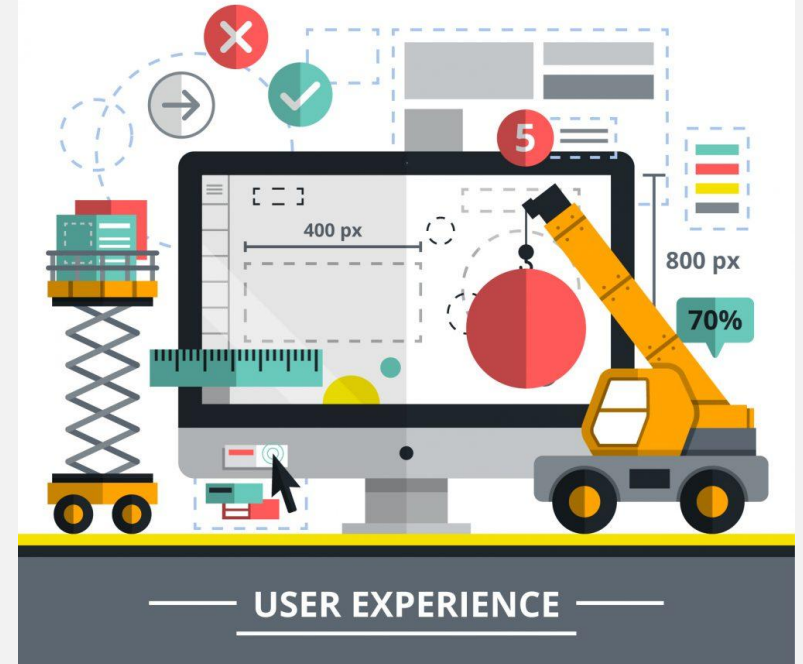
Se investiga qué necesita el usuario, quién es el público objetivo, y qué problema se quiere resolver. Ejemplo: ¿Quién va a usar la app de tacos? ¿Chavos? ¿Señores? ¿Quieren rapidez o variedad?



■ Fases del proyecto gráfico-creativo

Fase creativa → lluvia de ideas, bocetos.

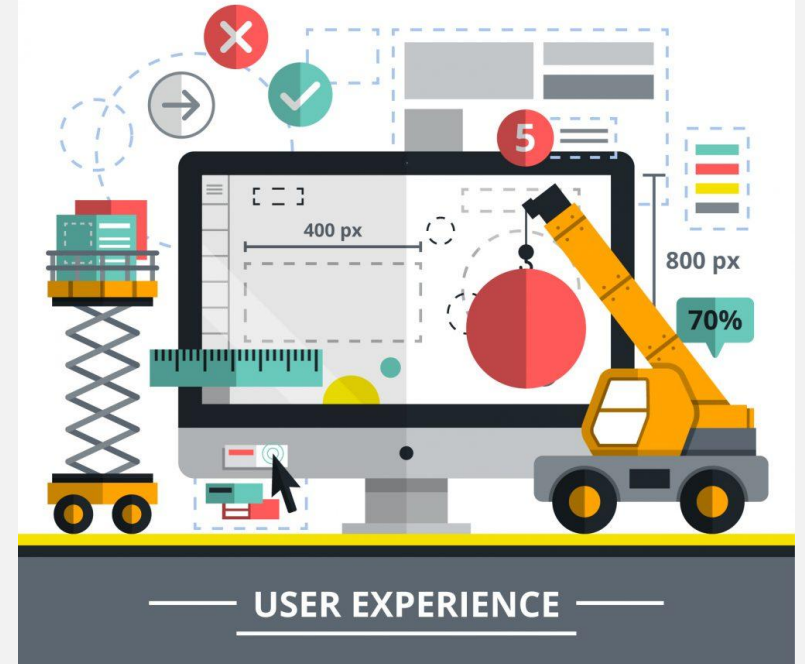
Se generan ideas, bocetos, conceptos visuales. Aquí no hay límites, se vale soñar. Ejemplo: ¿Colores llamativos como rojo y amarillo para abrir el apetito? ¿Ilustraciones divertidas?



■ Fases del proyecto gráfico-creativo

Fase de desarrollo → diseño digital final.

Se seleccionan las mejores ideas, se refinan y se digitalizan en software de diseño. Ejemplo: Convertir tu boceto en Figma o Adobe XD y mostrar cómo se vería en un celular.





Proceso Creativo – Design Thinking

■ Proceso Creativo – Design Thinking

¿Qué es Design Thinking?

Una metodología que te ayuda a resolver problemas poniéndote en los zapatos del usuario.



■ Proceso Creativo – Design Thinking

Fases del Design Thinking:

Empatizar: conocer al usuario, sus necesidades reales.

Ejemplo: Un estudiante que siempre se le va el WiFi necesita que la app sea ligera.

Definir: enfocar el problema a resolver.

Ejemplo: “La app actual para pedir tacos es confusa y tarda mucho.”

Idear: generar muchas soluciones creativas.

Ejemplo: ¿Y si la app tuviera un botón de “mi pedido usual”?

Prototipar: hacer maquetas o bocetos rápidos.

Testear: probar con usuarios y corregir.



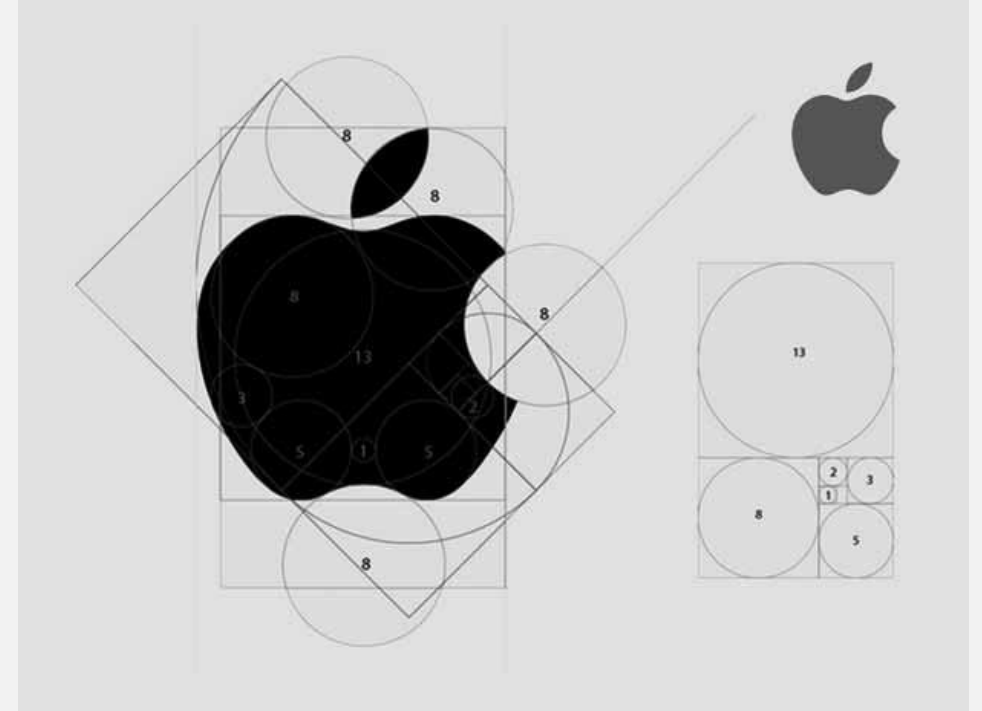


Composición Gráfica en Espacio Visual

■ Composición Gráfica en Espacio Visual

¿Qué es?

Es cómo se acomodan los elementos (texto, imágenes, botones) para que el diseño sea claro, atractivo y funcional.



■ Composición Gráfica en Espacio Visual

Principios básicos:

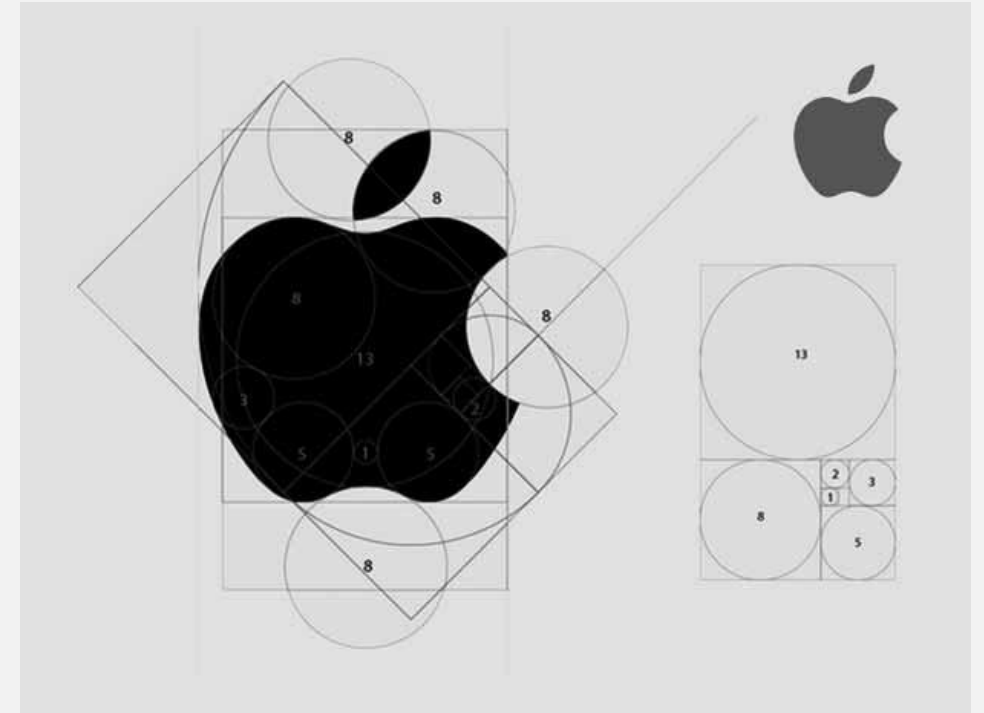
Jerarquía visual: lo más importante debe destacar más (color, tamaño).

Alineación: todo debe tener orden, no al azar.

Espaciado: deja “aire” entre elementos, no satures.

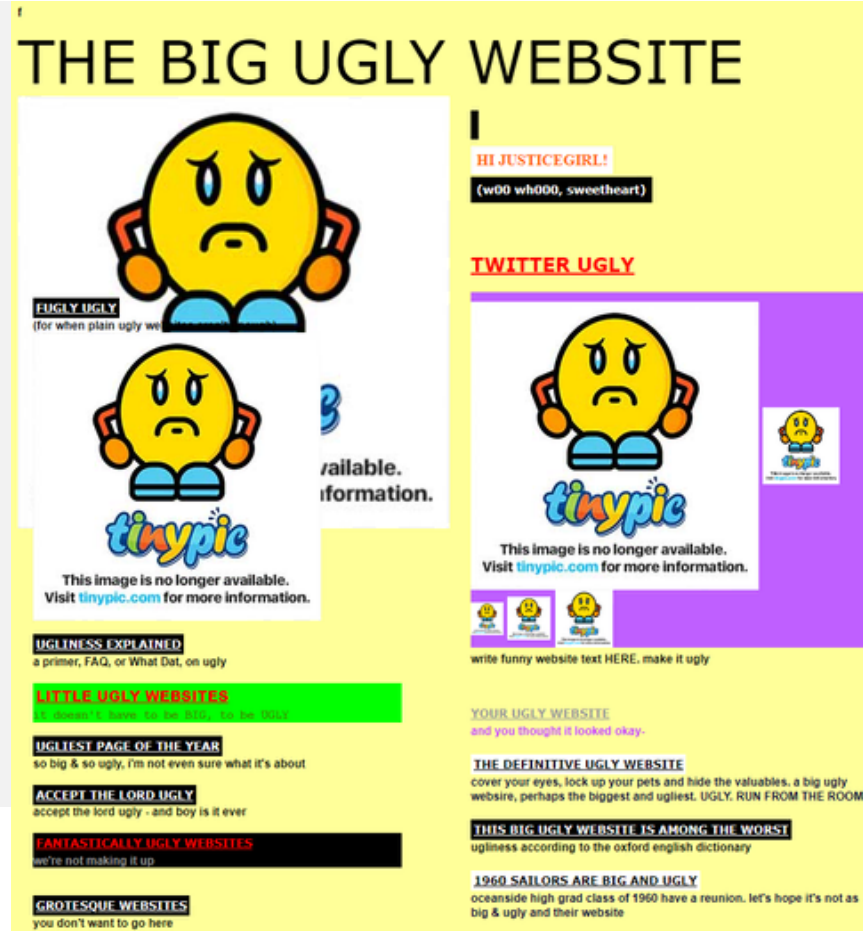
Contraste: texto claro sobre fondo oscuro o viceversa.

Unidad: que todo parezca parte del mismo diseño.



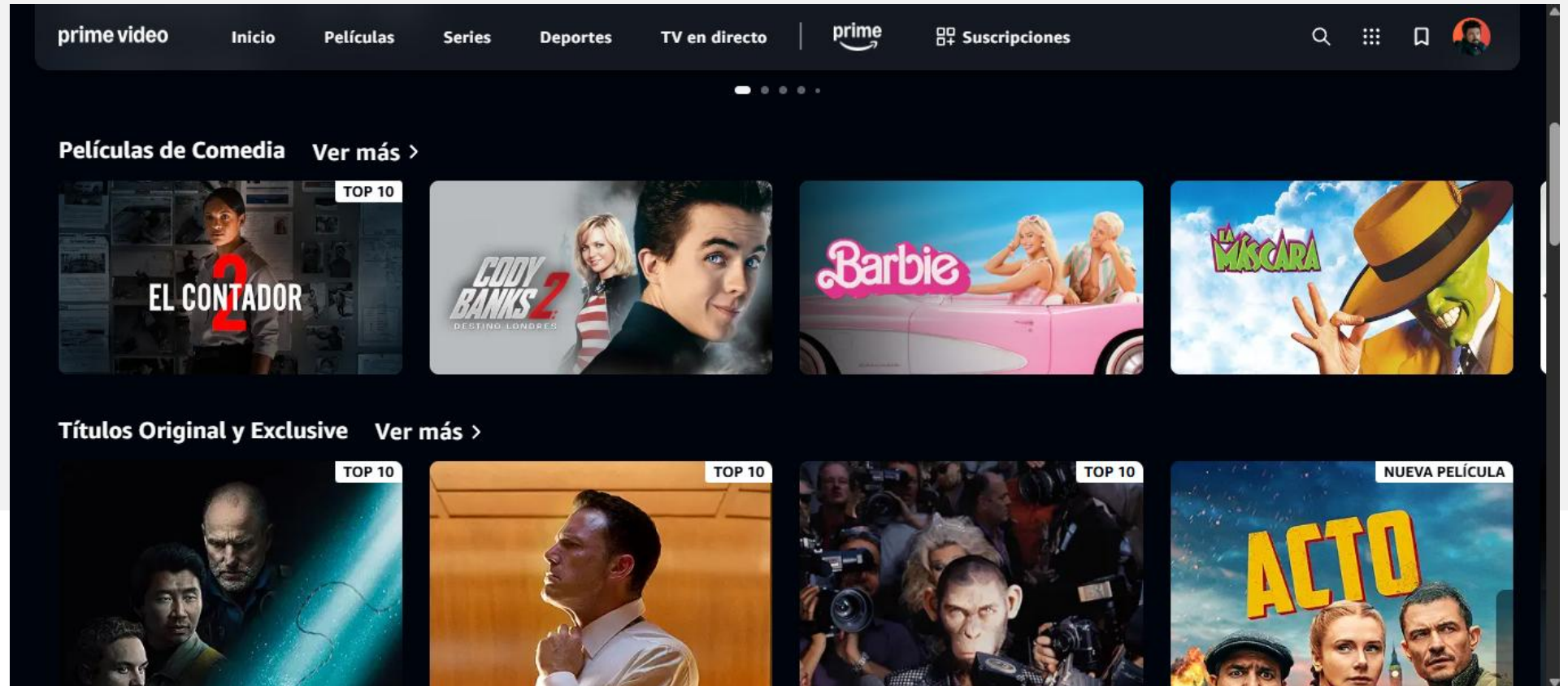
■ Composición Gráfica en Espacio Visual

Ejemplo visual:



■ Composición Gráfica en Espacio Visual

Ejemplo visual:



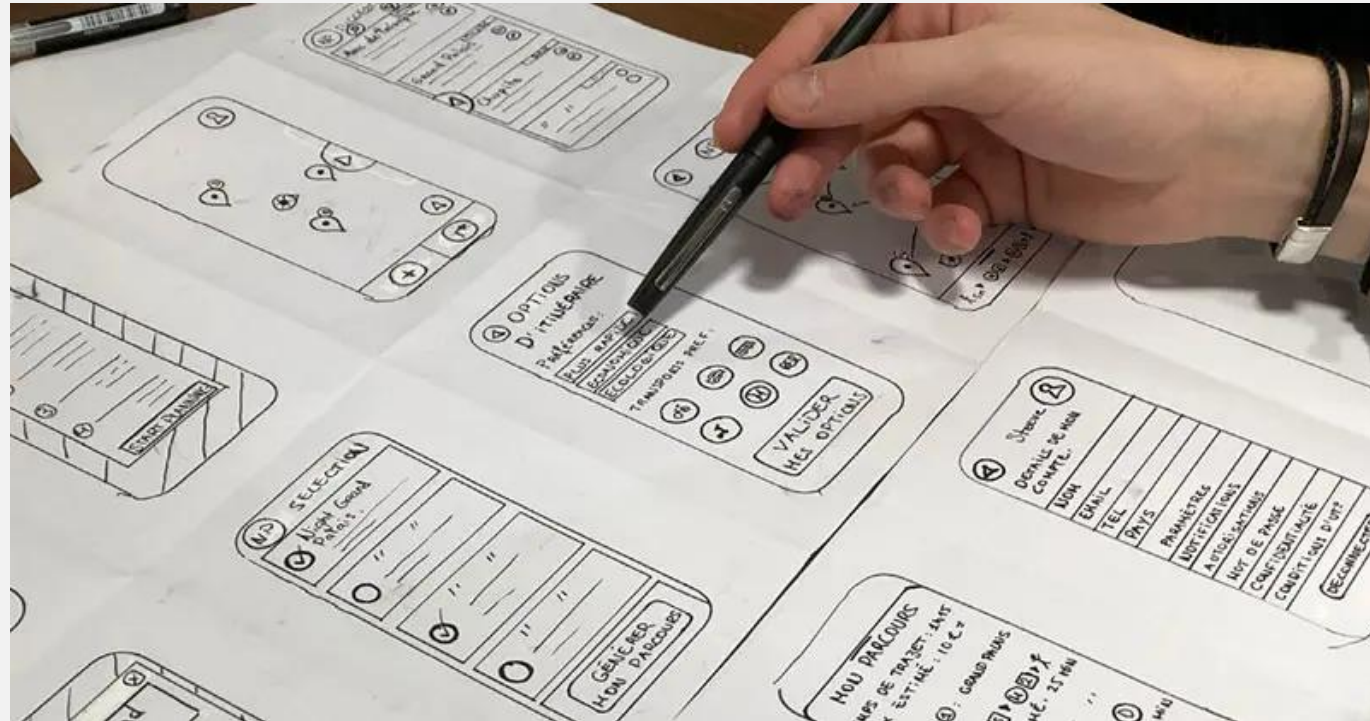


Diseño de Bocetos Creativos

■ Diseño de Bocetos Creativos

¿Qué es un boceto?

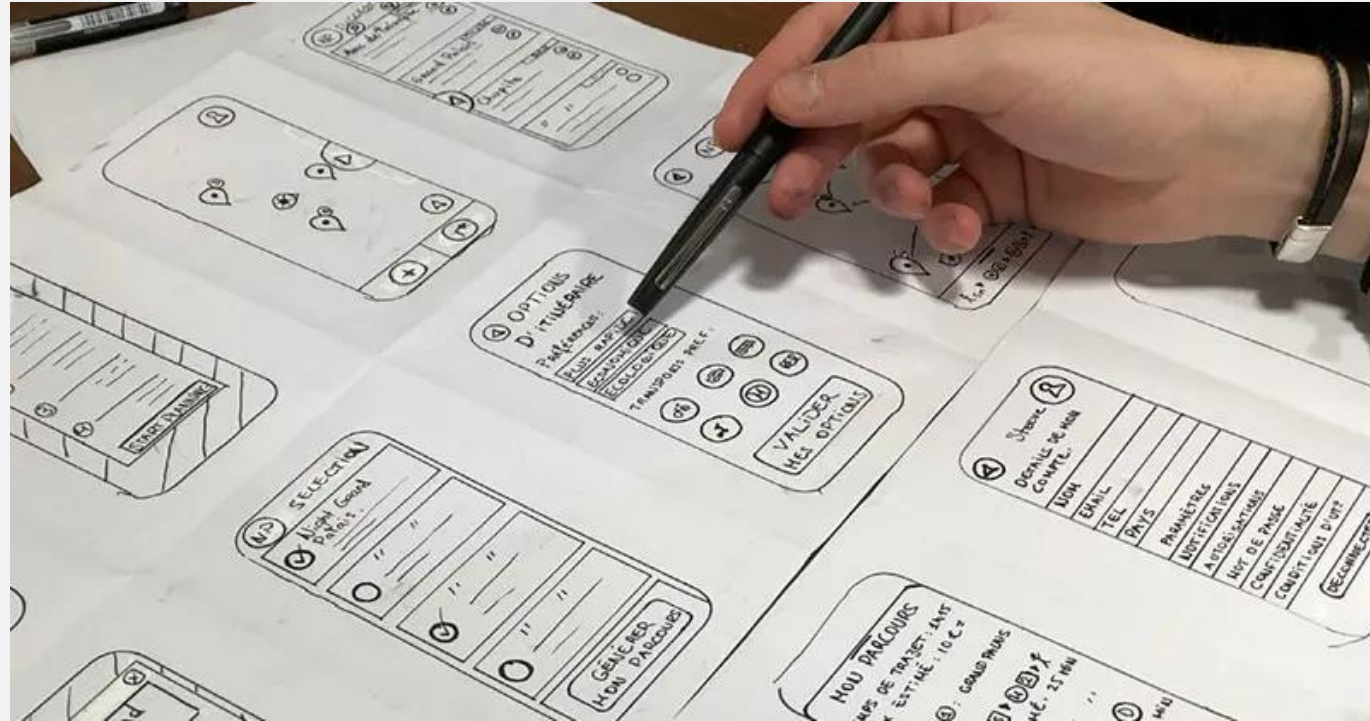
Es el primer paso visual de tu idea. Se vale que esté feo, lo importante es que transmita qué va dónde.



■ Diseño de Bocetos Creativos

¿Por qué es importante?

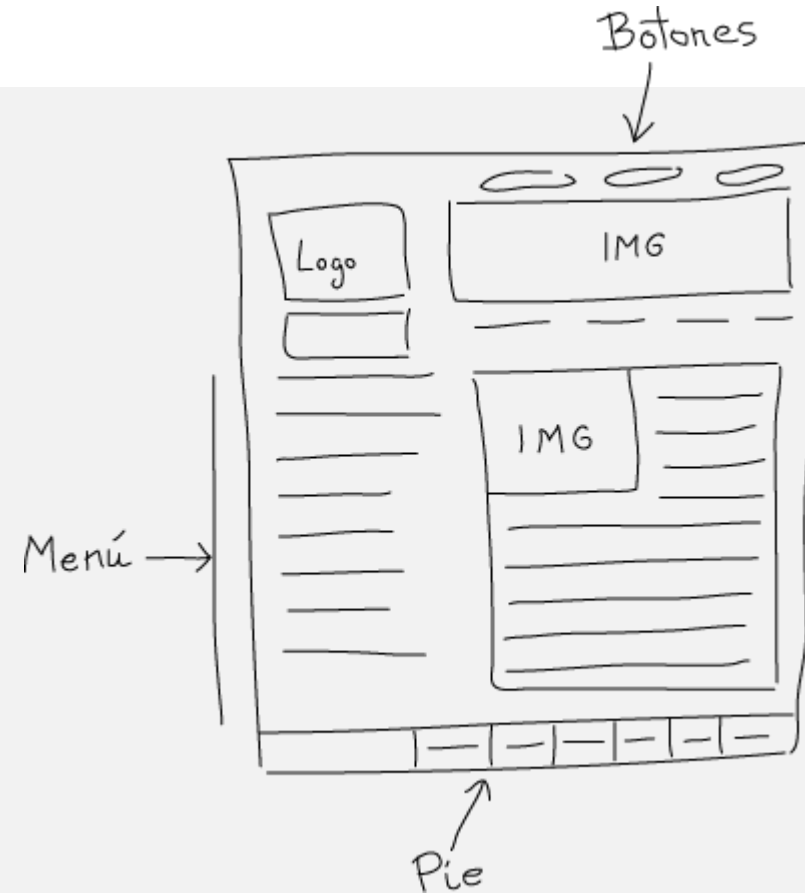
Porque es rápido, barato, y permite corregir antes de digitalizar y perder tiempo.



■ Diseño de Bocetos Creativos

Reglas básicas:

- Usa cajas, líneas, texto simulado.
- Haz varios bocetos distintos.
- No uses colores aún, enfócate en estructura.





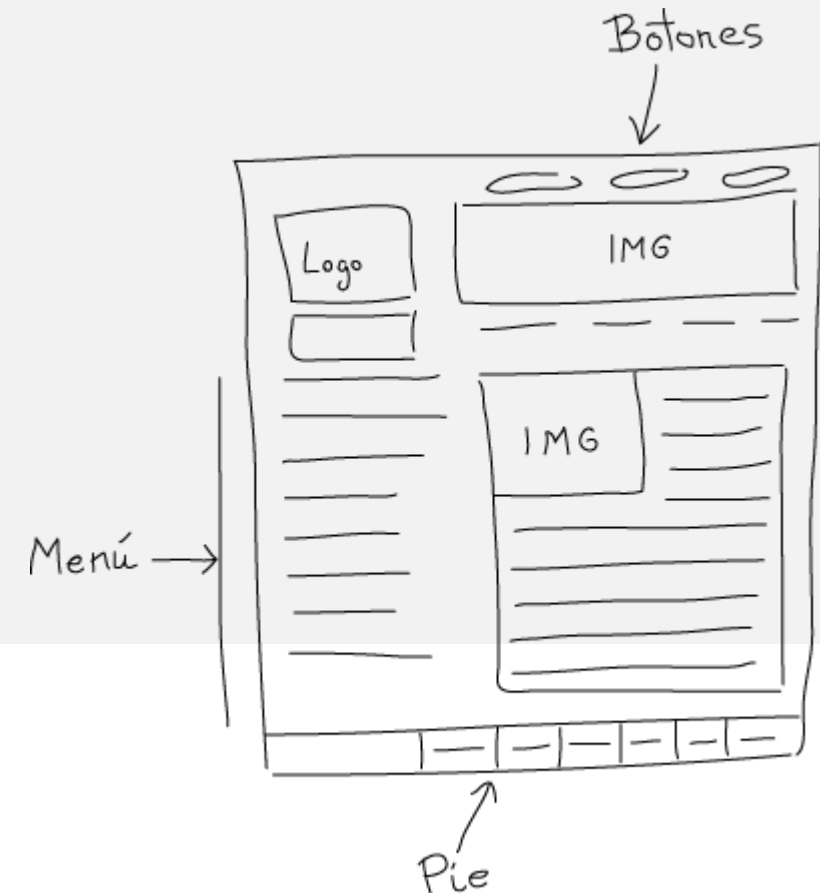
Mini reto / actividad práctica

■ Mini reto / actividad práctica

"En equipos, imaginen que una señora vende tamales y quiere una app donde sus clientes puedan pedir desde su celular. Hagan un boceto rápido **a mano** con **2 pantallas**: una para ver los tamales, otra para confirmar el pedido."

ENTREGABLE: Escanear bocetos con su portada, enviarlo en formato PDF con la siguiente nomenclatura:

U1-Bocetos-ApellidoPaternoMaternoNombres.pdf





Unidad 1 **TÓPICOS DE CALIDAD PARA EL DISEÑO DE SOFTWARE**

Universidad Politécnica del Estado de Morelos