



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

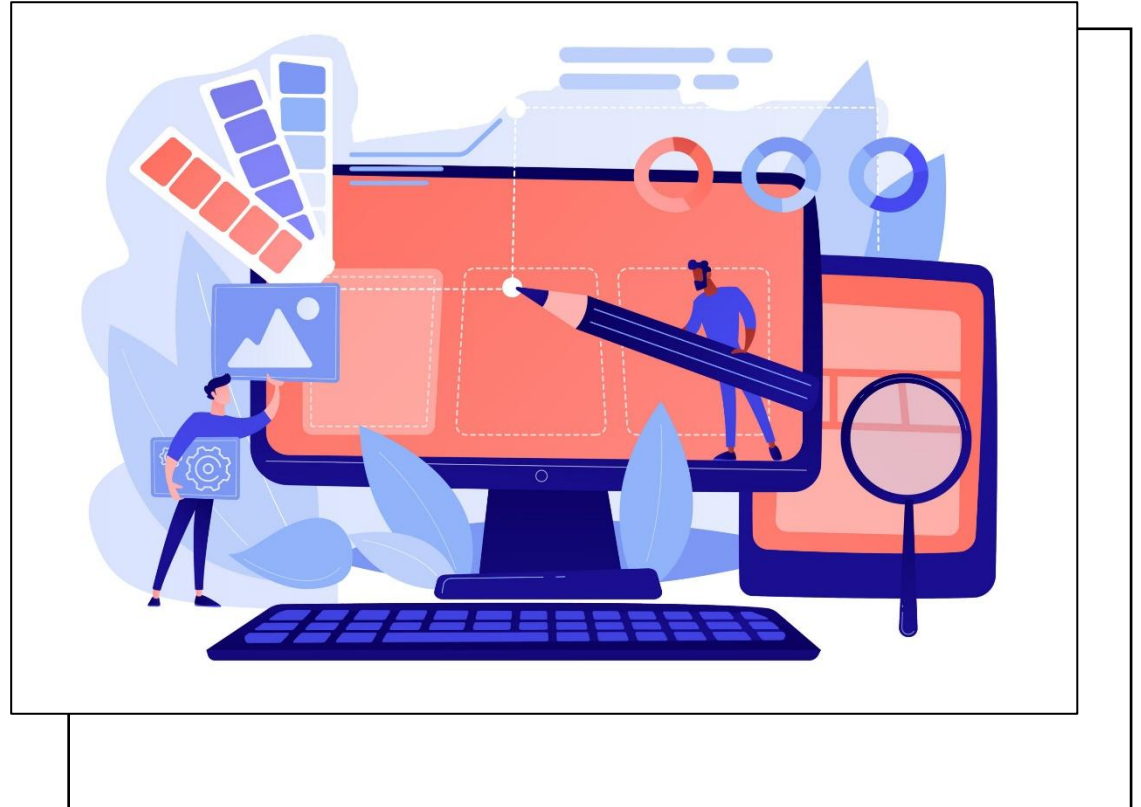
Universidad Politécnica del Estado de Morelos



■ ---

Tema 1.2

Creatividad digital



Contenido

1. ¿Qué es la creatividad digital?
2. Tipos de software de diseño
3. Herramientas básicas de diseño
4. Herramientas intermedias y avanzadas
5. Ejemplo guiado en Figma
6. Actividad práctica





¿Qué es la creatividad digital?

■ ¿Qué es la creatividad digital?

Definición: La creatividad digital es la capacidad de generar ideas visuales originales y eficaces utilizando medios y herramientas digitales.

Ejemplo real: Diseñar un póster para una app móvil usando Figma o Canva. O crear la interfaz de un videojuego indie desde cero con herramientas gráficas.





TIPOS DE SOFTWARE DE DISEÑO

■ TIPOS DE SOFTWARE DE DISEÑO

¿Qué son?

Programas de edición de gráficos rasterizados, gráficos vectoriales y diseño editorial, así como software especializado en diseño 3D, diseño web y diseño de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX)



■ TIPOS DE SOFTWARE DE DISEÑO

Tipo de proyecto	Herramientas sugeridas	Gratuito
Interfaces de usuario	Figma, Adobe XD	✓ Figma
Edición de imágenes	Photopea, GIMP, Photoshop	✓ GIMP
Ilustración vectorial	Inkscape, Illustrator	✓ Inkscape
Diagramación técnica	StarUML, Lucidchart, Draw.io	✓ StarUML
Diseño general	Canva, Genially	✓ Canva



HERRAMIENTAS BÁSICAS EN SOFTWARE DE DISEÑO

■ HERRAMIENTAS BÁSICAS EN SOFTWARE DE DISEÑO

✓ Formas básicas y combinadas

- Rectángulo, círculo, triángulo.
- Combinación: unir, restar, intersectar.

✓ Relleno y contornos

- Colores sólidos, degradados, texturas.
- Grosor del trazo, color, estilo (línea punteada, sólida).

✓ Trazos abiertos y cerrados

- Abiertos: líneas sin unión.
- Cerrados: figuras completas (círculo, cuadrado).

✓ Texto

- Fuentes, tamaño, alineación, espaciado.
- Estilos: negrita, cursiva, sombra, borde.





HERRAMIENTAS INTERMEDIAS Y AVANZADAS

■ HERRAMIENTAS INTERMEDIAS Y AVANZADAS

✓ Transformación

- Rotar, escalar, sesgar, reflejar.

✓ Máscaras y filtros

- Máscaras: recortes con formas (p. ej. poner una imagen dentro de un círculo).
- Filtros: desenfoque, brillo, sombra, transparencia.

✓ Escaneo y montajes

- Insertar imágenes externas (logos, fotos).
- Montajes: combinar varios elementos en una sola composición.



■ HERRAMIENTAS INTERMEDIAS Y AVANZADAS

✓ Capas

- Cada elemento está en una capa distinta.
- Puedes moverlas adelante o atrás según el orden visual.

✓ Importar y exportar

- Importar: JPG, PNG, SVG.
- Exportar: PNG para compartir, PDF para imprimir, SVG para web.





EJEMPLO GUIADO (en Figma)

■ EJEMPLO GUIADO (en Figma)

1. Crea un archivo nuevo en <https://figma.com>
2. Agrega un *Frame* de 800x600 px
3. Inserta: Un rectángulo con relleno degradado, un texto con fuente llamativa, una imagen recortada con máscara, 3 formas básicas combinadas.
4. Agrupa los elementos y exporta como PNG





ACTIVIDAD PRÁCTICA

■ EJEMPLO GUIADO (en Figma)

Objetivo: Aplicar herramientas básicas e intermedias de diseño.

Actividad:

Crea una postal creativa para una app, videojuego o evento tech.

Herramienta: Figma (o Canva si hay problemas con Figma)



■ EJEMPLO GUIADO (en Figma)

✓ Requisitos del diseño:

- Mínimo 3 formas básicas combinadas.
- Al menos 1 imagen con máscara.
- Texto atractivo (tipografía personalizada).
- Uso de capas y transformación.
- Exportación como PNG.



Entregable:

- Archivo exportado PNG.
- Archivo PDF con capturas de cada uno de los pasos realizados señalando los requisitos anteriormente mencionados.

“apellidoPaternoMaternoNombres-DiseñoCreativo.pgn”

“apellidoPaternoMaternoNombres-DiseñoCreativo.PDF”





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

Universidad Politécnica del Estado de Morelos