



Tarea #1

Cuestionario

Jimena Prado Arce

jpradoa@ucenfotec.ac.cr

TWEB-11 Comunicación de Información en la Web SCV0
Prof. Francisco Jiménez Bonilla.

Septiembre 16, 2024

Cuestionario

I. Escribir la definición de los siguientes conceptos: diseño visual y desarrollo web.

- Diseño Visual:

Se trata de una disciplina que crea y organiza elementos visuales para comunicar mensajes de manera efectiva en sitios y aplicaciones web, utilizando técnicas de diseño enfocado primordialmente en una composición que genere una buena experiencia de usuario.

- Desarrollo Web:

Es el proceso de creación y mantenimiento de un sitio o una aplicación web. Se toma en cuenta tanto como la codificación, el diseño del contenido y la administración del servidor web.

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

- Sketch:

Se puede definir como un primer apunte, es un boceto usualmente creado con lápiz o lapicero sobre un hoja. Este mismo muestra una idea sencilla de un como

sera visto una composición, el cual se detallara mas adelante.

- Wireframe:

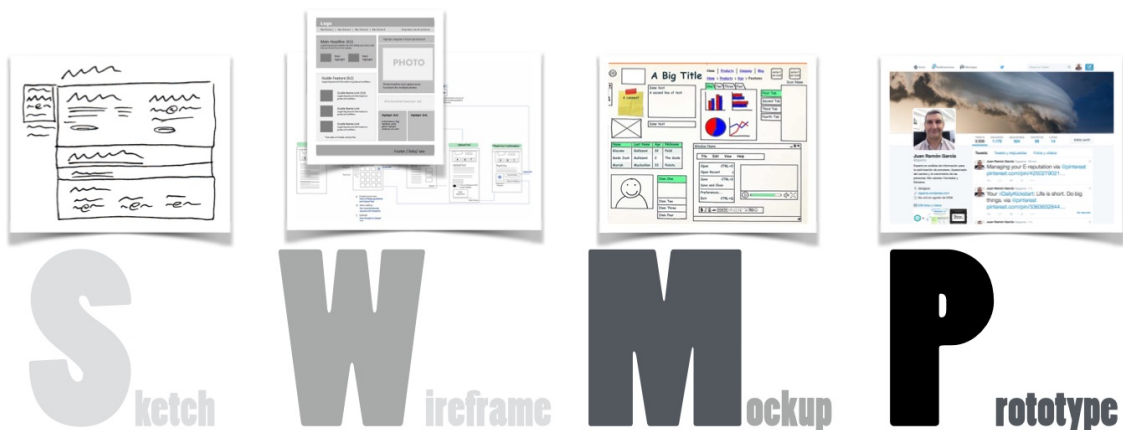
Un wireframe es la maquetación de una pagina o aplicación web, esta misma determina la estructura y como estará distribuida la información y contenidos. Se diseña en blanco y negro.

- Mockup:

Representa a un wireframe detalladamente, nos muestra un resultado visual tomando en cuenta los colores, imágenes y tipografías. El mockup ayuda a visualizar el producto final para preparar su desarrollo.

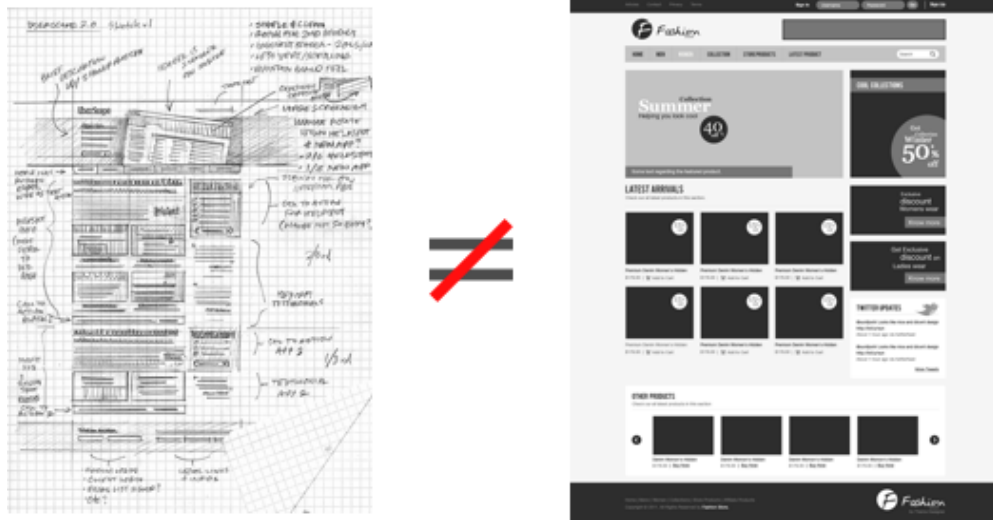
- Prototipado:

El prototipado muestra el producto final sin embargo dando la posibilidad de su navegación. Crea la referencia interactiva y visual.



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

Los sketches son una herramienta para la exploración rápida y la generación de ideas, mientras que los wireframes son una herramienta más detallada y estructurada para definir y comunicar la funcionalidad y estructura de un diseño.



A sketch does **not equal** a wireframe.

IV. Citar 3 herramientas tecnológicas que se pueden utilizar para crear wireframe, mockups, prototipados de sitios y aplicaciones web

- Figma
- Photoshop
- Adobe XD

V. Describir los siguientes tipos de aplicaciones: web, nativa, híbrida.

- Web:

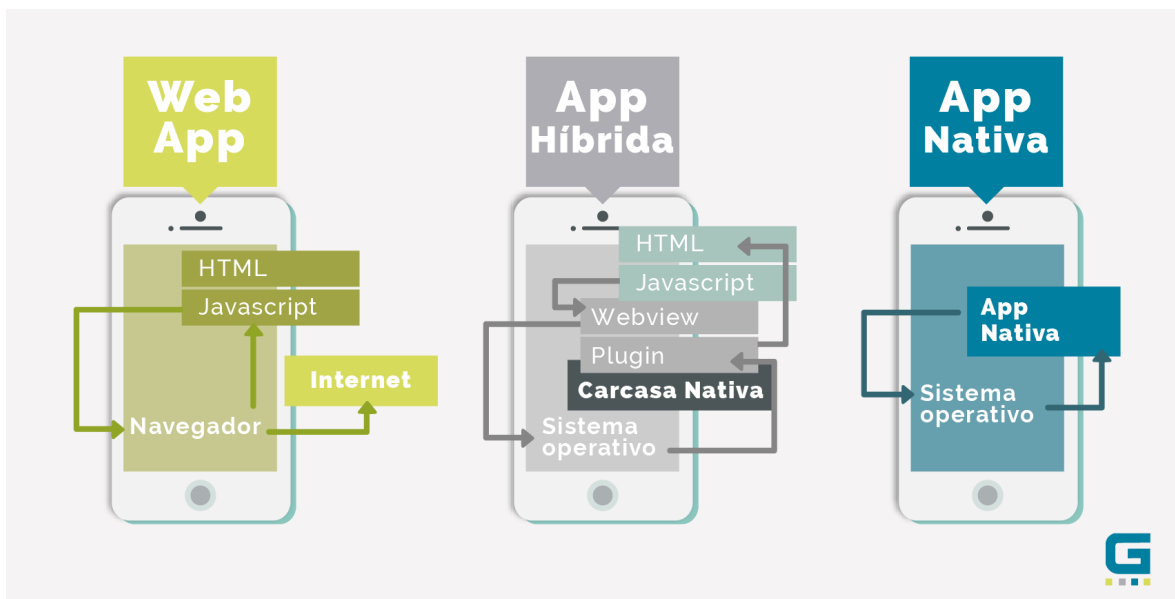
Las aplicaciones web son accesibles a través de un navegador web y no requieren instalación en el dispositivo del usuario. Funcionan en una amplia variedad de sistemas operativos y dispositivos, siempre que haya un navegador compatible.

- Híbrida:

Las aplicaciones híbridas combinan elementos de aplicaciones web y nativas. Se desarrollan usando tecnologías web (como HTML, CSS y JavaScript) y luego se envuelven en un contenedor nativo que permite su instalación en dispositivos móviles y el acceso a características del dispositivo.

- Nativa:

Las aplicaciones nativas están diseñadas para ser instaladas y ejecutadas directamente en un dispositivo específico. Están desarrolladas usando el lenguaje de programación y las herramientas proporcionadas por la plataforma (como Swift para iOS y Kotlin para Android).



VI. ¿Cuál es la diferencia actual de Photoshop y Figma en diseño web?

Photoshop sigue siendo una herramienta poderosa para la edición de imágenes y el diseño gráfico general, Figma está optimizado para el diseño de interfaces y la colaboración en tiempo real, ofreciendo características específicas para el diseño web y de aplicaciones.

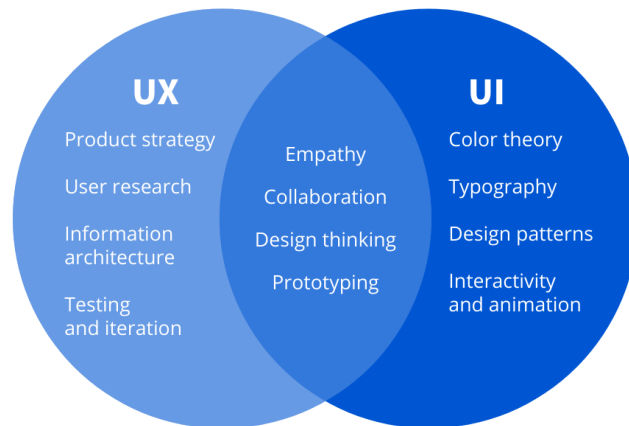


VII. ¿Qué es el diseño web UX y UI? Explique claramente.

El diseño UX se ocupa de la experiencia global del usuario, buscando hacer que la interacción sea fluida y satisfactoria. El diseño UI, por otro lado, se ocupa de la presentación visual y la interfaz, haciendo que el diseño sea atractivo y funcional. Juntos, contribuyen a crear productos digitales efectivos y agradables para los usuarios.

Aunque UX y UI son disciplinas distintas, están estrechamente relacionadas y a menudo trabajan en conjunto:

- **UX** se enfoca en el "cómo" y "por qué" de la interacción del usuario, buscando optimizar el flujo y la experiencia general.
- **UI** se centra en el "qué" y "cómo" se presenta visualmente esa interacción, asegurando que sea atractiva y funcional.



VIII. ¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma se destaca por su capacidad para facilitar la colaboración en tiempo real, su accesibilidad desde cualquier lugar, y su capacidad para combinar diseño y prototipado en una sola plataforma. Estas ventajas hacen que sea una herramienta muy popular en el ámbito del diseño de interfaces y la experiencia de usuario.



IX. Describa una experiencia negativa que haya tenido con una interfaz de usuario en un sitio o aplicación web. Indique cómo se puede mejorar.

Mi experiencia negativa fue navegando en el sitio web del Hotel Los Lagos. Mi intención como usuario era conocer más sobre el hotel y sus opciones de entretenimiento, sin embargo, al navegar en su sitio me generaba mucho ruido y desorden visual, no había armonía y sus actividades estaban desactualizadas al optar por llamar para consultar por la información deseada.

La página en sí puede mejorar en muchos aspectos, comenzando por su diagramación, mejoraría su organización haciendo la página más simétrica y creando una jerarquía visual que guíe al usuario a conocer más sobre su hotel y así crear lo que se conoce como engagement (compromiso). Mejoraría la información agregada textualmente, reduciéndola y haciéndola más concisa y por último, utilizaría la regla 60 – 30 – 10 a la hora de agregar los colores a su sitio web, a su vez, mejoraría la paleta de colores utilizada.



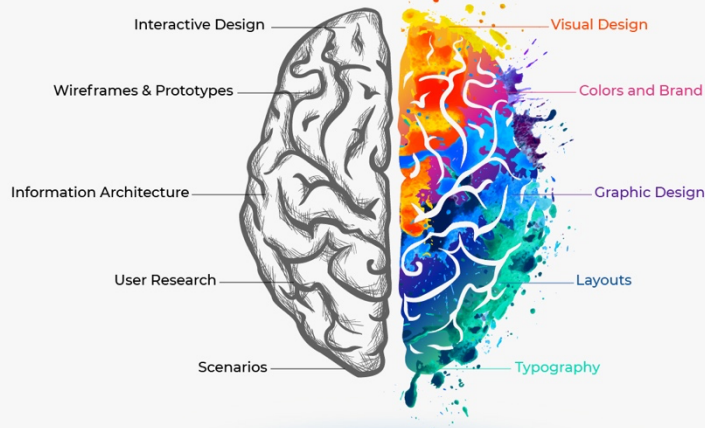
X. ¿De acuerdo con su opinión que es más importante en el diseño UX-UI, la estética o la funcionalidad?

Mi opinión es que, aunque tanto la estética como la funcionalidad son cruciales en el diseño UX-UI, la estética puede tener una influencia más significativa en la primera impresión del usuario. La razón detrás de esto es que la estética es lo primero que los usuarios perciben cuando interactúan con un producto. Si un diseño visualmente atractivo no está presente, es probable que los usuarios no se sientan atraídos para explorar más a fondo el producto, independientemente de su funcionalidad.

Una experiencia visualmente desequilibrada o poco atractiva puede desmotivar a los usuarios, lo que lleva a una menor probabilidad de que exploren y aprovechen las funcionalidades disponibles. En otras palabras, la estética juega un papel vital en capturar y mantener la atención del usuario. Sin una primera impresión positiva, la funcionalidad del producto puede quedar desaprovechada, ya que los usuarios pueden abandonar el producto antes de experimentar sus capacidades.

Por supuesto, la funcionalidad sigue siendo esencial para garantizar que el producto cumpla con las expectativas y necesidades del usuario. Sin embargo, la estética actúa como una puerta de entrada que puede determinar si los usuarios se sienten suficientemente atraídos para continuar explorando la funcionalidad del producto. Por lo tanto, en el equilibrio entre estética y funcionalidad, la estética puede ser vista como un factor decisivo en la aceptación inicial del producto, mientras que la funcionalidad asegura que esa aceptación se mantenga a lo largo del tiempo.

UX vs UI



Conclusión

El diseño web y el desarrollo web son disciplinas interdependientes que requieren un equilibrio cuidadoso entre diferentes aspectos para crear experiencias digitales efectivas. **El diseño visual** se enfoca en la creación y organización de elementos visuales para comunicar mensajes de manera efectiva, mientras que **el desarrollo web** abarca la codificación y el mantenimiento de sitios y aplicaciones web.

En cuanto a las herramientas y técnicas utilizadas en el proceso de diseño, los **sketches**, **wireframes**, **mockups** y **prototipos** juegan roles específicos en la planificación y desarrollo de interfaces web. Cada uno de estos métodos aporta diferentes niveles de detalle y funcionalidad, desde la simple conceptualización hasta la interacción avanzada.

La elección entre herramientas como **Photoshop** y **Figma** para el diseño web refleja las necesidades de los diseñadores. **Figma** destaca por su capacidad de colaboración en tiempo real y su integración de diseño y prototipado en una sola plataforma, mientras que **Photoshop** sigue siendo valioso para la edición gráfica detallada.

El **diseño UX (Experiencia de Usuario)** y **UI (Interfaz de Usuario)**, aunque distintos, están estrechamente relacionados. UX se centra en optimizar la experiencia general del usuario, mientras que UI se enfoca en la presentación visual de esa experiencia. Ambos deben trabajar en conjunto para lograr productos digitales efectivos y agradables.

Figma se ha convertido en una herramienta popular en el diseño de interfaces debido a su accesibilidad, capacidad de colaboración y funcionalidades integradas para diseño y prototipado. Su capacidad para facilitar el trabajo en equipo y la iteración rápida es una ventaja significativa en el proceso de diseño.

Finalmente, la importancia de la **estética** frente a la **funcionalidad** en el diseño UX/UI es un tema de debate. Mientras que la estética puede ser crucial para atraer y retener a los usuarios en la primera impresión, la funcionalidad asegura que el producto cumpla con las expectativas y necesidades a lo largo del tiempo. En última instancia, el equilibrio entre ambos es esencial para crear una experiencia de usuario efectiva y satisfactoria.