

# Graphic Design Institute

## Documento de las principales responsabilidades del equipo de diseño

**Propósito:** este documento resume las principales responsabilidades de todos los miembros del equipo de diseño de Graphic Design Institute.

### Responsabilidades:

- **Colaboración:** trabajar de forma colaborativa con otros diseñadores, desarrolladores y partes interesadas para crear diseños de alta calidad que cumplan con los requisitos del proyecto. Se incluye lo siguiente:
  - Participar en sesiones de propuestas de ideas para generar ideas creativas.
  - Aportar comentarios constructivos a otros miembros del equipo.
  - Comunicarse de forma eficaz con los miembros del equipo, partes interesadas y clientes para garantizar que se cumplan los requisitos del proyecto.
- Además, los diseñadores de animación principales trabajan de forma colaborativa con otros diseñadores, desarrolladores y partes interesadas para crear diseños de alta calidad que cumplan con los requisitos del proyecto. Se incluye lo siguiente:
  - Liderar las sesiones de propuestas de ideas para generar ideas creativas.
  - Aportar comentarios constructivos a otros miembros del equipo.
  - Comunicarse de forma eficaz con los miembros del equipo, partes interesadas y clientes para garantizar que se cumplan los requisitos del proyecto.
- **Diseño:** crear diseños atractivos a nivel visual que sean fáciles de usar, accesibles y responsivos. Se incluye lo siguiente:
  - Utilizar software de diseño, como Adobe Creative Suite, Sketch o Figma para crear diseños.
  - Crear retículas, prototipos y maquetas para ilustrar los conceptos de diseño.
  - Garantizar que los diseños estén optimizados para distintos dispositivos y plataformas.

- Además, los diseñadores de animación principales deben crear diseños atractivos a nivel visual que sean fáciles de usar, accesibles y responsivos. Se incluye lo siguiente:
  - Utilizar software de diseño, como Adobe Creative Suite, Sketch o Figma para crear diseños.
  - Crear retículas, prototipos y maquetas para ilustrar los conceptos de diseño.
  - Garantizar que los diseños estén optimizados para distintos dispositivos y plataformas.
  - Ofrecer orientación a los diseñadores con menos experiencia acerca de los procedimientos recomendados de diseño.
- **Comunicación:** comunicarse de forma eficaz con los miembros del equipo, partes interesadas y clientes para garantizar que se cumplan los requisitos del proyecto. Se incluye lo siguiente:
  - Proporcionar actualizaciones regulares acerca del progreso del proyecto.
  - Responder a comentarios y hacer los cambios necesarios en los diseños.
  - Presentar diseños a las partes interesadas y clientes.
- Además, los diseñadores de animación principales deben comunicarse de forma eficaz con los miembros del equipo, partes interesadas y clientes para garantizar que se cumplan los requisitos del proyecto. Se incluye lo siguiente:
  - Proporcionar actualizaciones regulares acerca del progreso del proyecto.
  - Responder a comentarios y hacer los cambios necesarios en los diseños.
  - Presentar diseños a las partes interesadas y clientes.
- **Investigación:** realizar investigaciones para identificar las necesidades, preferencias y comportamientos de los usuarios para informar las decisiones de diseño. Se incluye lo siguiente:
  - Realizar entrevistas y encuestas a los usuarios para recopilar comentarios.
  - Analizar los datos de los usuarios para identificar tendencias y modelos.
  - Mantenerse al día con las últimas tendencias y tecnologías de diseño.

- Además, los diseñadores de animación principales deben realizar investigaciones para identificar las necesidades, preferencias y comportamientos de los usuarios para informar las decisiones de diseño. Se incluye lo siguiente:
  - Realizar entrevistas y encuestas a los usuarios para recopilar comentarios.
  - Analizar los datos de los usuarios para identificar tendencias y modelos.
  - Mantenerse al día con las últimas tendencias y tecnologías de diseño.
  - Ofrecer orientación a los diseñadores con menos experiencia acerca de los procedimientos recomendados de investigación.
- **Pruebas:** realizar pruebas de usabilidad para garantizar que los diseños satisfacen las necesidades de los usuarios y son accesibles para todos ellos. Se incluye lo siguiente:
  - Crear planes y escenarios de pruebas.
  - Realizar sesiones de pruebas de usuarios.
  - Analizar los resultados de las pruebas y hacer los cambios necesarios en los diseños.
  - Además, los diseñadores de animación principales deben realizar pruebas de usabilidad para garantizar que los diseños satisfacen las necesidades de los usuarios y son accesibles para todos ellos. Se incluye lo siguiente:
    - Crear planes y escenarios de pruebas.
    - Realizar sesiones de pruebas de usuarios.
    - Analizar los resultados de las pruebas y hacer los cambios necesarios en los diseños.
    - Ofrecer orientación a los diseñadores con menos experiencia acerca de los procedimientos recomendados de pruebas.
- **Documentación:** crear y mantener la documentación de diseño, que incluye especificaciones de diseño, guías de estilo y modelos de diseño. Se incluye lo siguiente:
  - Crear especificaciones de diseño que resuman los requisitos y directrices de diseño.
  - Crear guías de estilo que definan los estándares de diseño visuales y de interacción.
  - Crear modelos de diseño que se puedan reutilizar en distintos proyectos.

- Además, los diseñadores de animación principales deben crear y mantener la documentación de diseño, que incluye guías de estilo, sistemas de diseño y especificaciones de diseño. Se incluye lo siguiente:
  - Garantizar que la documentación de diseño esté actualizada y sea precisa.
  - Ofrecer orientación a los diseñadores con menos experiencia acerca de los procedimientos recomendados de documentación.
- 
- **Desarrollo personal:** mantenerse al día de las últimas tendencias, herramientas y tecnologías de diseño para mejorar la calidad y eficiencia del diseño. Se incluye lo siguiente:
  - Asistir a conferencias y talleres de diseño.
  - Participar en comunidades de diseño en línea.
  - Realizar cursos para aprender nuevas aptitudes de diseño.

Además de las responsabilidades anteriores, los diseñadores de animación principales también son responsables de lo siguiente:

- **Liderazgo:** liderar el equipo de diseño y ofrecer orientación a los diseñadores con menos experiencia. Se incluye lo siguiente:
  - Ofrecer mentoría y entrenamiento a los diseñadores con menos experiencia.
  - Liderar las revisiones de diseño y aportar comentarios constructivos a los miembros del equipo.
  - Garantizar que los diseños cumplan con los requisitos del proyecto y se entreguen a tiempo.