Graphic Design Institute

Documento de las principales responsabilidades del equipo de diseño

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

**Responsabilidades:**

* trabajar de forma colaborativa con otros diseñadores, desarrolladores y partes interesadas para crear diseños de alta calidad que cumplan con los requisitos del proyecto. Esto incluye:
  + 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. Esto incluye:
    - 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.
* crear diseños atractivos a nivel visual que sean fáciles de usar, accesibles y responsivos. Esto incluye:
  + 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. Esto incluye:
    - 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.
* comunicarse de forma eficaz con los miembros del equipo, partes interesadas y clientes para garantizar que se cumplan los requisitos del proyecto. Esto incluye:
  + 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. Esto incluye:
    - 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.
* realizar investigaciones para identificar las necesidades, preferencias y comportamientos de los usuarios para informar las decisiones de diseño. Esto incluye:
  + 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. Esto incluye:
    - 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.
* realizar pruebas de usabilidad para garantizar que los diseños satisfacen las necesidades de los usuarios y son accesibles para todos ellos. Esto incluye:
  + 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. Esto incluye:
    - 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.
* crear y mantener la documentación de diseño, que incluye especificaciones de diseño, guías de estilo y modelos de diseño. Esto incluye:
  + 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. Esto incluye:
    - 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.
* mantenerse al día de las últimas tendencias, herramientas y tecnologías de diseño para mejorar la calidad y eficiencia del diseño. Esto incluye:
  + 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:**

* liderar el equipo de diseño y ofrecer orientación a los diseñadores con menos experiencia. Esto incluye:
  + 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.