

Universidad CENFOTEC

Tarea 1
Cuestionario

Diseño Visual Digital

Valeria Ceciliano Bonilla

2024

Cuestionario

1. ¿Escribir la definición de los siguientes conceptos: diseño visual y desarrollo web?

Diseño Visual

Disciplina que se encarga de crear y organizar elementos gráficos para comunicar ideas de manera efectiva y atractiva, esto incluye el uso de tipografía, colores, imágenes, y disposición de los elementos en diferentes medios, como impresos, digitales y multimedia, el objetivo es captar la atención del público, facilitar la comprensión del mensaje y crear una experiencia visual coherente y agradable.

Desarrollo Web

Proceso de construir y mantener sitios y aplicaciones web, involucra una serie de actividades que van desde el diseño de la interfaz y la experiencia del usuario (UI/UX) hasta la programación y la implementación de la funcionalidad, además combina habilidades técnicas y creativas para construir experiencias digitales efectivas, funcionales y estéticamente agradables.

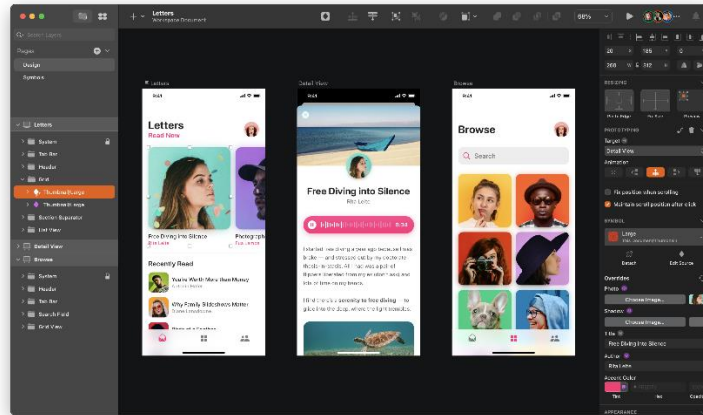
Componentes clave del desarrollo web:

- **Frontend:** Se refiere a la parte del desarrollo web que se ocupa de la interfaz con la que los usuarios interactúan directamente.
- **Backend:** Se encarga de la parte del desarrollo web que opera en el servidor y maneja la lógica de la aplicación, la gestión de datos y la comunicación con la base de datos.
- **Bases de datos:** Son esenciales para almacenar y gestionar la información que la aplicación web necesita para funcionar, como usuarios, publicaciones, comentarios, etc.
- **Despliegue y mantenimiento:** Involucra el proceso de publicar el sitio web en un servidor para que esté disponible en Internet y asegurar que funcione correctamente a lo largo del tiempo.
- **Diseño Responsivo:** Asegura que el sitio web se adapte a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos, ofreciendo una experiencia de usuario coherente tanto en computadoras de escritorio como en dispositivos móviles.

2. Describir las siguientes terminologías de diseño visual web: (sketch, wireframe, mockup, prototipado).

Sketch

Herramienta de diseño gráfico centrada en la creación de interfaces de usuario (UI) y experiencias de usuario (UX) para aplicaciones web y móviles. Ofrece funciones para diseñar con vectores, crear y reutilizar símbolos, y realizar diseños responsivos. Aunque no es una herramienta de prototipado avanzada, permite enlazar pantallas y compartir diseños, además, cuenta con plugins para extender sus funcionalidades y facilita la exportación en varios formatos.



Wireframe

Esquema básico que muestra la estructura y disposición de una página o aplicación sin detalles visuales. Sirve para planificar la organización de los elementos y la funcionalidad, facilitando la comunicación y ajustes antes de crear el diseño final.



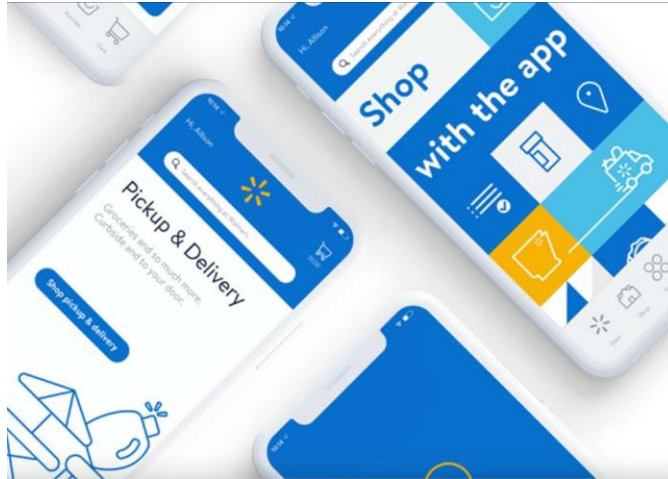
Mockup

Representación visual detallada y estática de una página o aplicación web. A diferencia de un wireframe, que es más básico y se enfoca en la estructura y el layout, un mockup incluye detalles visuales más elaborados como colores, tipografía, imágenes y estilos de interfaz.

El propósito del mockup es proporcionar una vista clara y precisa de cómo se verá el producto final antes de que se desarrolle. Esto ayuda a los diseñadores, desarrolladores y clientes a visualizar el diseño y hacer ajustes necesarios antes de pasar a la fase de codificación.

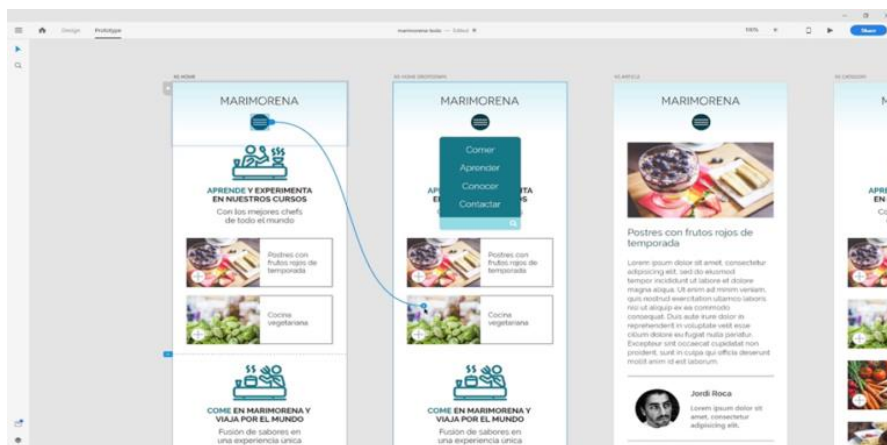
Un mockup suele tener las siguientes características:

- **Diseño detallado:** Muestra cómo se verá cada elemento visualmente.
- **Colores y tipografía:** Incluye la paleta de colores y las fuentes que se utilizarán.
- **Imágenes y gráficos:** Presenta el contenido gráfico y visual que formará parte de la interfaz.
- **Interactividad básica:** Aunque no es funcional, puede incluir enlaces o botones para demostrar cómo se navegará por el diseño.



Prototipado

Proceso de crear una versión interactiva y dinámica de una página o aplicación para simular su funcionamiento y comportamiento. A diferencia de los mockups, que son estáticos, los prototipos permiten a los usuarios interactuar con el diseño, probar funcionalidades y obtener retroalimentación temprana. Esto ayuda a validar la usabilidad, ajustar el diseño y evitar cambios costosos en fases posteriores del desarrollo. Herramientas comunes para prototipado incluyen Figma, Adobe XD, InVision y Axure RP.



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

Sketch: Es un dibujo rápido y básico, como un boceto. Se usa al principio del proceso de diseño para explorar ideas y conceptos. No es detallado y puede ser hecho a mano o con herramientas simples.

Wireframe: Es un esquema más detallado que muestra cómo se organizarán los elementos en una página o aplicación. Actúa como un plano que define la estructura y disposición de los elementos, como botones y menús, sin enfocarse en el diseño visual final.

El sketch es para ideas iniciales y rápidas, mientras que el wireframe es un plano más preciso para planificar la estructura y funcionalidad.

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

- Figma
- Adobe XD
- Sketch

5. ¿Describir las siguiente tipos de aplicaciones: web, nativa, híbrida?}

Aplicaciones Web: Se accede a ellas a través de un navegador y no requieren instalación. Funcionan en cualquier dispositivo con conexión a Internet, pero dependen del navegador y requieren estar en línea para funcionar.

Aplicaciones Nativas: Diseñadas específicamente para un sistema operativo (iOS o Android) usando herramientas y lenguajes de programación propios. Ofrecen alto rendimiento y acceso completo a las funciones del dispositivo, pero requieren desarrollo separado para cada plataforma.

Aplicaciones Híbridas: Combinan tecnologías web (HTML, CSS, JavaScript) y se envuelven en un contenedor nativo para funcionar en varias plataformas. Permiten un desarrollo más eficiente para múltiples sistemas operativos, aunque el rendimiento puede ser menor comparado con las aplicaciones nativas.

6. Escribir la diferencia actual de Photoshop y Figma en diseño web

Photoshop es una herramienta poderosa para la edición de imágenes y gráficos, con un enfoque en la creación de contenido visual detallado. Aunque se usa en diseño web, su principal fortaleza está en la edición de fotografías y gráficos rasterizados. La colaboración en tiempo real es limitada y la exportación de archivos puede ser manual y menos fluida.

Figma, por otro lado, está diseñado específicamente para el diseño de interfaces y prototipos interactivos. Ofrece una experiencia colaborativa en tiempo real, permitiendo que varios diseñadores trabajen en el mismo proyecto simultáneamente. Además, facilita la creación de prototipos interactivos y la integración con otras herramientas y servicios, y su plataforma basada en la web permite un acceso más flexible.

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

Diseño UX

Se enfoca en la **experiencia general** del usuario al interactuar con un sitio web o una aplicación. Su objetivo es garantizar que la navegación sea fluida y que el usuario pueda encontrar lo que necesita.

de manera eficiente. Esto incluye investigar las necesidades del usuario, estructurar el contenido de manera lógica, y crear prototipos para probar la funcionalidad antes del desarrollo final. Las pruebas de usabilidad ayudan a identificar problemas y mejorar la experiencia antes del lanzamiento.

Aspectos clave del diseño UI:

- **Diseño Visual:** Crear una estética atractiva que refleje la identidad de la marca y sea agradable a la vista.
- **Consistencia:** Usar elementos visuales consistentes en toda la interfaz para facilitar la navegación y evitar confusión.
- **Interactividad:** Diseñar elementos interactivos como botones y menús que sean intuitivos y responden claramente a las acciones del usuario.
- **Accesibilidad:** Asegurarse de que la interfaz sea accesible para todos los usuarios, incluidas las personas con discapacidades.

Diseño UI (Interfaz de Usuario)

El diseño UI se centra en el aspecto visual de la interfaz con la que el usuario interactúa directamente. Esto abarca elementos como colores, tipografía, botones y otros componentes visuales. El propósito es hacer que la interfaz sea atractiva, coherente y fácil de usar. Los diseñadores UI se aseguran de que todos los elementos visuales sean funcionales y estéticamente agradables, y que la interfaz sea accesible para todos los usuarios.

Aspectos clave del diseño UI:

- **Diseño Visual:** Crear una estética atractiva que refleje la identidad de la marca y sea agradable a la vista.
- **Consistencia:** Usar elementos visuales consistentes en toda la interfaz para facilitar la navegación y evitar confusión.
- **Interactividad:** Diseñar elementos interactivos como botones y menús que sean intuitivos y responden claramente a las acciones del usuario.
- **Accesibilidad:** Asegurarse de que la interfaz sea accesible para todos los usuarios, incluidas las personas con discapacidades.

8. ¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Herramienta de diseño basada en la web que se utiliza principalmente para el diseño de interfaces y la creación de prototipos interactivos para aplicaciones web y móviles

Ventajas de usar Figma:

- **Colaboración en Tiempo Real:** Permite que varios usuarios trabajen juntos en el mismo proyecto simultáneamente.
- **Accesibilidad en la Nube:** Está disponible desde cualquier dispositivo con conexión a Internet, sin necesidad de instalación.

- **Prototipos Interactivos:** Facilita la creación de prototipos funcionales para simular interacciones y navegación.
- **Historial de Versiones:** Guarda versiones anteriores del proyecto, permitiendo restaurar cambios si es necesario.
- **Diseño Coherente:** Ofrece herramientas para mantener la consistencia visual a través de componentes reutilizables y estilos compartidos.

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

En la pagina de COSEVI para sacar citas de licencia, no solo la interfaz es mala, sino que es confusa, la navegación es terrible y difícil. Creo que podrían mejorar la visibilidad y accesibilidad, además del diseño visual, podría ser mas amigable o llamativo.

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

Creo que la funcionalidad es más importante, un sitio web visualmente bueno pero con funcionalidad promedio o baja puede dañar mucho la imagen u opinión de las personas que lo visitan.

Conclusión

En el diseño y desarrollo web, el diseño visual se enfoca en crear elementos gráficos atractivos y efectivos para comunicar ideas, mientras que el desarrollo web abarca la construcción y mantenimiento de sitios y aplicaciones, combinando diseño UI/UX con programación y funcionalidad técnica.

Herramientas como sketches, wireframes, mockups, y prototipos tienen roles específicos en el proceso de diseño: desde la generación de ideas iniciales hasta la creación de representaciones detalladas y versiones interactivas de un diseño.

Photoshop es ideal para la edición de gráficos, mientras que Figma se destaca en el diseño colaborativo y la creación de prototipos interactivos. El diseño UX se centra en la experiencia del usuario y la usabilidad, mientras que el diseño UI se enfoca en la estética y la interfaz visual.

En términos de prioridad, la funcionalidad suele ser más crucial que la estética para garantizar una experiencia de usuario efectiva.