



<Tarea1>

<Christopher Corrales Forbes>

Universidad CENFOTEC

<Diseño Visual Digital

TWEB-06>

<FRANCISCO JOSE JIMENEZ BONILLA>

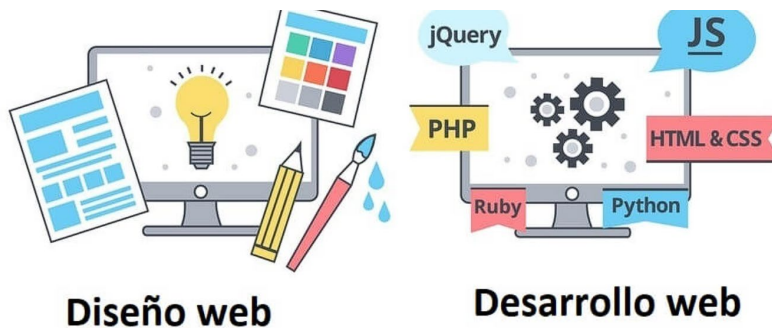
Fecha: <Setiembre 2024>

Desarrollo

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

El diseño web/visual comprende la planificación y organización del contenido de un sitio y aplicación web. Este proceso toma lugar previo al desarrollo un producto efectivo. Toma mucho en cuenta elementos estéticos y funcionales, con diagramación, colores, fuentes, imágenes, para lograr una buena experiencia del usuario.

El desarrollo abarca la programación, construcción y mantenimiento de la estructura de un sitio y apps web. Toma en cuenta todas las disciplinas involucradas en la creación de sitios y aplicaciones web, que se ejecutan en la web y a las que se accede mediante el navegador. Iniciando por los lenguajes base: HTML y CSS junto a la programación web Javascript.



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



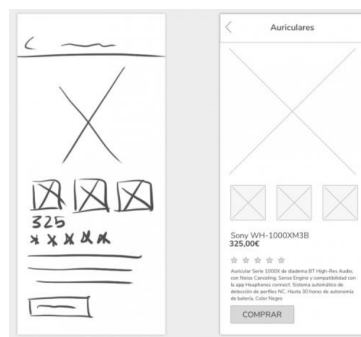
- Sketch:** Boceto a mano alzada, realizado con lápiz.
- Wireframe:** Esquema de página baja fidelidad. Busca definir la diagramación visual del producto. Diseño visual en blanco y negro.
- Mockup:** Maqueta alta fidelidad. Empiezan a aparecer los colores, las imágenes y se coloca la tipografía para ir dando una apariencia visual profesional. Diseño visual en colores.
- Prototipado:** Diseño visual interactivo que tiene la apariencia de un producto final.



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

El sketch(boceto), es realizado a mano alzada y generalmente toma lugar en sesiones de lluvias de ideas de equipos. Es barato y rápido.

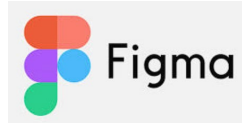
El wireframe, busca definir mejor la diagramación del producto, se usan programas para su creación, pero se limita el uso de colores solo de blanco y negro.



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

Figma

<https://www.figma.com/es la/>



Sketch

<https://www.sketch.com/>



Photoshop

<https://www.adobe.com/mx/products/photoshop.html>



Draw.io

<https://www.drawio.com/>



Adobe XD

<https://adobexdplatform.com/>



5-¿Describir las siguiente tipos de aplicaciones: web, nativa, hibrida?

Web: Son aplicaciones accesibles a través de un navegador web. No necesitan ser descargadas e instaladas en el dispositivo del usuario, ya que se ejecutan en un servidor remoto y se accede a ellas a través de Internet.

Nativa: Son aplicaciones desarrolladas específicamente para una plataforma particular, como iOS (para dispositivos Apple) o Android (para dispositivos Android). Se escriben utilizando lenguajes de programación y herramientas de desarrollo específicos de la plataforma, como Swift o Objective C para iOS, y Java o Kotlin para Android. Pueden acceder completamente a las capacidades del dispositivo, lo que les permite ofrecer un rendimiento óptimo y una integración total con el hardware y el sistema operativo. (cámara GPS). Suelen ofrecer una mejor experiencia de usuario en términos de rendimiento y capacidad de respuesta, ya que están optimizadas para la plataforma en la que se ejecutan.

Hibrida: Son aplicaciones que combinan elementos de aplicaciones web y nativas.

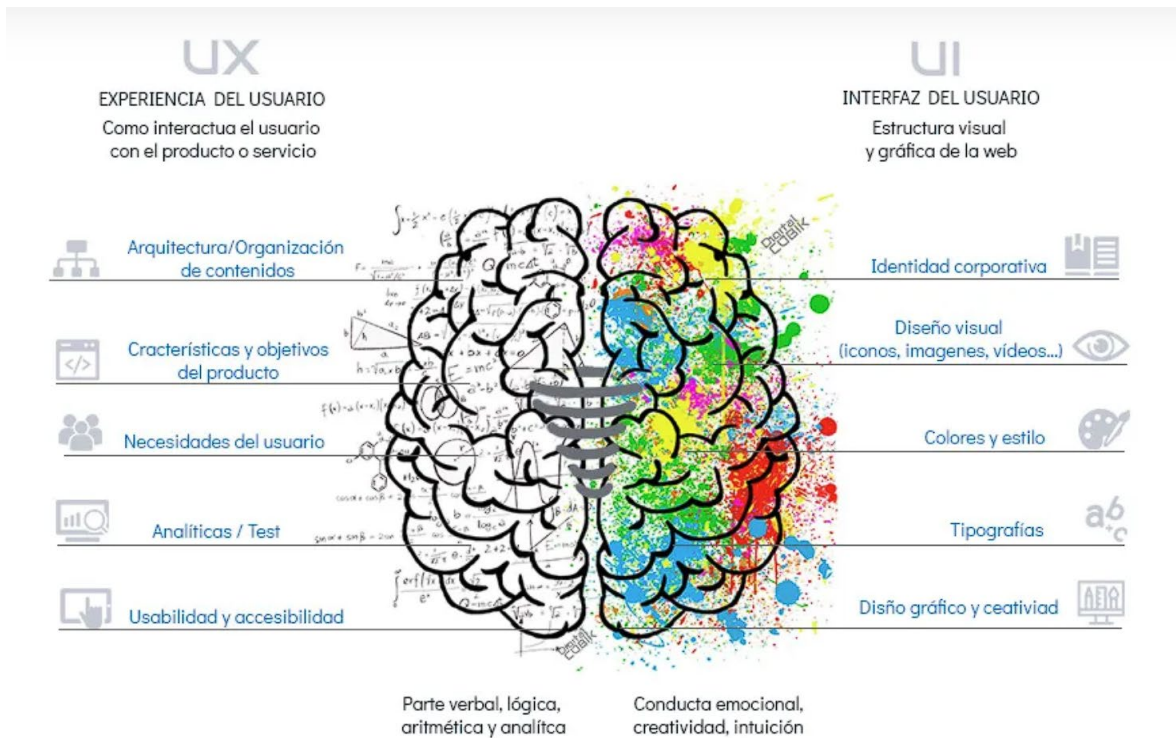


6-¿Escribir la diferencia actual de Photoshop y Figma en diseño web?

Photoshop es más adecuado para el diseño gráfico detallado y la edición de imágenes, mientras que Figma es mejor para diseño de interfaces, prototipado y colaboración en equipo.

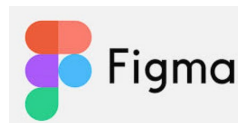
Photoshop puede ser más útil cuando se necesita trabajar con gráficos complejos o imágenes, mientras que Figma es ideal para diseñar y prototipar interfaces interactivas de manera colaborativa.

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



El diseño web UX busca mejorar la experiencia del usuario (UX) y es más estructural. El diseño de la interfaz de usuario (UI) se enfoca más en el impacto visual de la interfaz.

8-)¿Qué es FIGMA y sus ventajas?



Figma es una herramienta online de diseño colaborativo que permite a los diseñadores crear, editar y compartir diseños de interfaz de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX) en tiempo real.

Lo bueno de esta herramienta, entre otras muchas cosas, es que los diseñadores pueden trabajar juntos en un mismo archivo, lo que facilita la colaboración y la retroalimentación en equipos distribuidos.

Además, también es compatible con dispositivos móviles, ofreciendo la posibilidad de trabajar en proyectos móviles desde cualquier lugar. Y está disponible como app para Mac y Windows.

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 aplicación de EDUS de la CCSS, que se utiliza para sacar citas medicas en los EBAIS, no hay ningún sistema de línea de espera o reserva de citas, entonces hay que estar totalmente disponible y alerta para la hora en las que se abren las citas al inicio del día. El usuario solo tiene segundos o minutos como máximo, para iniciar sesión, elegir hora de la cita y confirmar. Si en cuestión de segundos o minutos el usuario no es capaz de completar estos pasos, alguno de todos los usuarios que esta tratando de sacar una cita, va a tomar su lugar en el sistema, y las citas se van a acabar en cuestión de 1 o dos minutos.

Mi idea para mejorar esto en la aplicación, seria utilizar un sistema de espera, donde se respete la prioridad de usuarios que han iniciado sesión mas temprano.

Habilitar citas en dos o tres momentos diferentes del dia, no solo a la mañana.

Aumentar la capacidad de atención del sistema de salud de los EBAIS-CCSS, para que haya más citas disponibles para los usuarios, ya que difícilmente se mejore la experiencia del usuario, si el sistema de salud no es capaz de satisfacer la demanda que van a generar las mejoras de la aplicación.



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

Diseñador UX	Diseñador UI
 Diseñador de interacciones	 Diseñador visual
 Traza el camino del usuario	 Escoge el color y la tipografía
 Planifica la arquitectura de la información	 Planifica la estética visual
 Experto en wireframes, prototipos e investigación	 Experto en maquetas, gráficas y diseños

Personalmente opino que ambos diseños (UX-UI) son muy importantes para el desarrollo de un producto efectivo. Sin embargo, si tengo que elegir alguno de los dos, le daría prioridad al diseño UX, que me parece, busca asegurar el buen funcionamiento de la aplicación.

Conclusión

En conclusión, el diseño visual y el desarrollo web son dos aspectos cruciales que, aunque distintos, deben integrarse eficazmente para crear experiencias digitales exitosas. El diseño visual se centra en la estética y la usabilidad, utilizando herramientas como sketches, wireframes y mockups para planificar y visualizar el producto final. Por otro lado, el desarrollo web se ocupa de la construcción técnica y el mantenimiento de estos productos, empleando lenguajes de programación y herramientas especializadas. La elección entre herramientas como Photoshop y Figma, y la diferencia entre aplicaciones web, nativas e híbridas, destacan cómo la tecnología y el diseño colaboran para mejorar la experiencia del usuario. En definitiva, un equilibrio entre diseño UX y UI es esencial, pero la funcionalidad suele ser la prioridad para asegurar que la aplicación cumpla con sus objetivos de manera efectiva.