



Universidad Cenfotec

Técnico en Desarrollo y Diseño Web

Diseño Visual Digital

Cuestionario - Diseño Visual Digital

Estudiante:

Diana Ponce Faerron

Profesores:

Francisco Jiménez Bonilla.

Setiembre 2024

Tabla de contenido

<i>Instrucciones</i>	3
<i>Evaluación</i>	4
<i>Cuestionario Diseño Visual Digital</i>	4
1. ¿Escribir la definición de los siguientes conceptos: diseño visual y desarrollo web?	4
2. ¿Describir las siguientes terminologías de diseño visual web: (sketch, wireframe, mockup, prototipado)? Agregar imágenes demostrativas.	5
3. ¿Cuál es la diferencia real entre un sketch y wireframe?	7
4. Citar 3 herramientas tecnológicas que se pueden utilizar para crear wireframe, mockups, prototipados de sitios y aplicaciones web.	7
5. Describir los siguientes tipos de aplicaciones: web, nativa, híbrida	8
6. Escribir la diferencia actual de Photoshop y Figma en diseño web	8
7. ¿Qué es el diseño web UX y UI? Explique claramente.	9
8. ¿Qué es FIGMA y sus ventajas?	9
9. Describir una experiencia negativa que haya tenido con una interfaz de usuario en un sitio o aplicación web. Indique cómo se puede mejorar.	10
10. De acuerdo con su opinión que es más importante en el diseño UX-UI, la estética o la funcionalidad.	10
<i>Conclusión</i>	11
<i>Referencias</i>	12

Instrucciones

Todos los trabajos del curso deben ser presentados en un repositorio personal GITHUB.

El link se debe enviar al docente.

Respalidar los trabajos es una responsabilidad total del estudiante.

La carpeta del repositorio debe tener el nombre tarea1.

Crear un documento PDF y contestar las siguientes preguntas planteadas acerca del diseño visual digital.

El documento (Word) debe tener los siguientes aspectos:

- Portada
- Desarrollo (preguntas y respuestas)
- Inclusión de imágenes alusivas al aprendizaje.
- Conclusión del aprendizaje obtenido.

El trabajo se hace de manera individual.

Las respuestas deben estar completas, lo mejor posible respondidas.

La conclusión debe tener 5 renglones.

Guardar el archivo en formato PDF con el nombre tarea1

Usando la siguiente aplicación, generar el link del trabajo y ubicarlo en la carpeta llamada TAREA1 en un archivo de texto.

- <https://heyzine.com/>

Evaluación

La evaluación será de acuerdo con los siguientes puntos:

Aspecto a evaluar	Valor en puntos	Puntos obtenidos	Observaciones
1. Análisis y presentación del trabajo	5		
2. Uso de imágenes ilustrativas	1		
3. Respuestas completas	2		
4. Conclusión de la tarea	1		
5. Documento PDF	1		
TOTAL			

El rubro #1 es exclusivamente opinión del docente.

- Excelente: 5 puntos
- Muy bueno: 4 puntos
- Bueno: 3 puntos
- Regular: 2 puntos
- Malo: 1 punto

Cuestionario Diseño Visual Digital

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

De acuerdo con lo aprendido en clase, las definiciones conceptuales de los siguientes términos son:

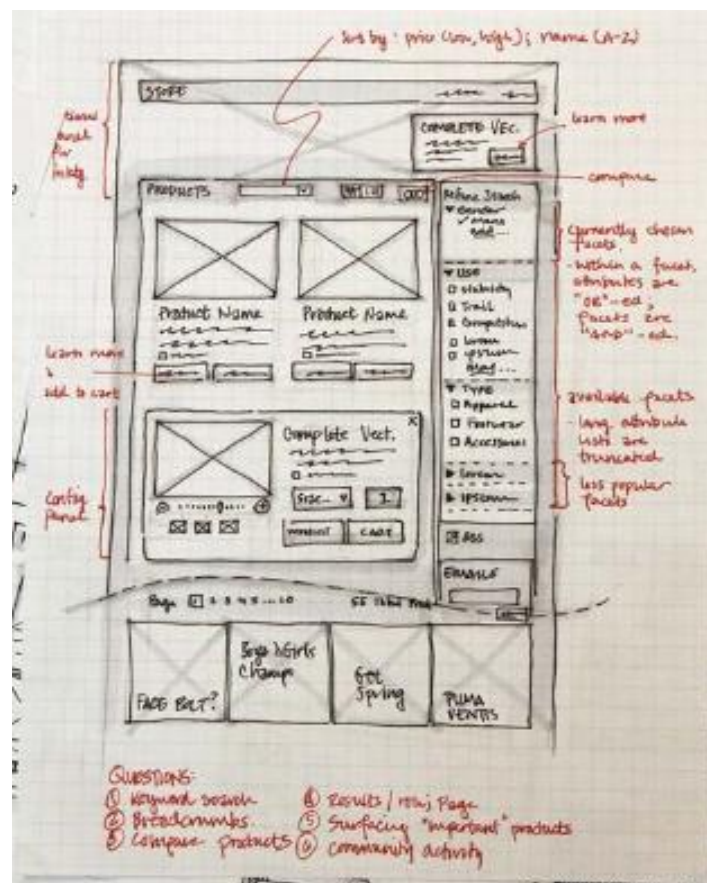
- **Diseño Web:** El diseño web se centra en crear interfaces atractivas y funcionales para sitios y aplicaciones web, mejorando la experiencia del usuario. Ayuda a captar y retener la atención de los visitantes, facilitando su navegación y el cumplimiento de sus objetivos de manera rápida y sencilla mediante la combinación de elementos visuales como textos, imágenes, videos y audios [\[1\]](#).
- **Desarrollo Web:** El desarrollo web abarca todas las disciplinas necesarias para crear sitios y aplicaciones web accesibles a través de navegadores, utilizando lenguajes como HTML, CSS y JavaScript. Incluye aspectos como la experiencia de usuario (UX), interfaz de usuario (UI), usabilidad, accesibilidad (W3C), optimización y posicionamiento SEO. Además, se siguen los estándares de Google para lograr productos web efectivos [\[1\]](#).

Por lo que se puede concluir de las definiciones es que la diferencia clave entre diseño y desarrollo web radica en que el diseño web se enfoca en la estética y la experiencia del usuario, mientras que el desarrollo web se ocupa de la programación y el funcionamiento técnico de un sitio o aplicación, garantizando su estructura y operatividad. Ambos son esenciales para crear plataformas web completas y efectivas [\[1\]](#).

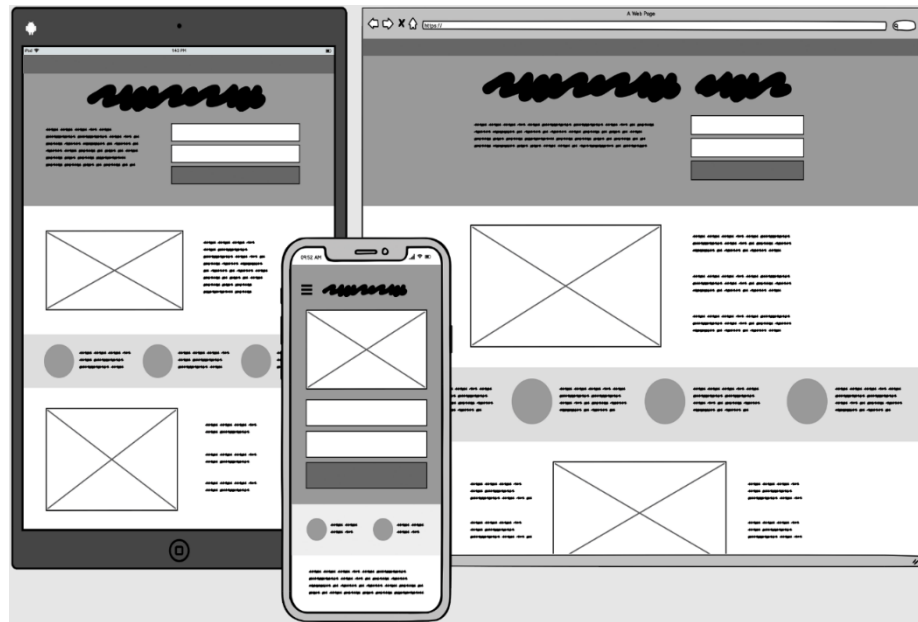
2. ¿Describir las siguientes terminologías de diseño visual web: (sketch, wireframe, mockup, prototipado)? Agregar imágenes demostrativas.

Tomando en cuenta lo aprendido durante las clases, podemos describir las siguientes terminologías de diseño visual web de la siguiente manera:

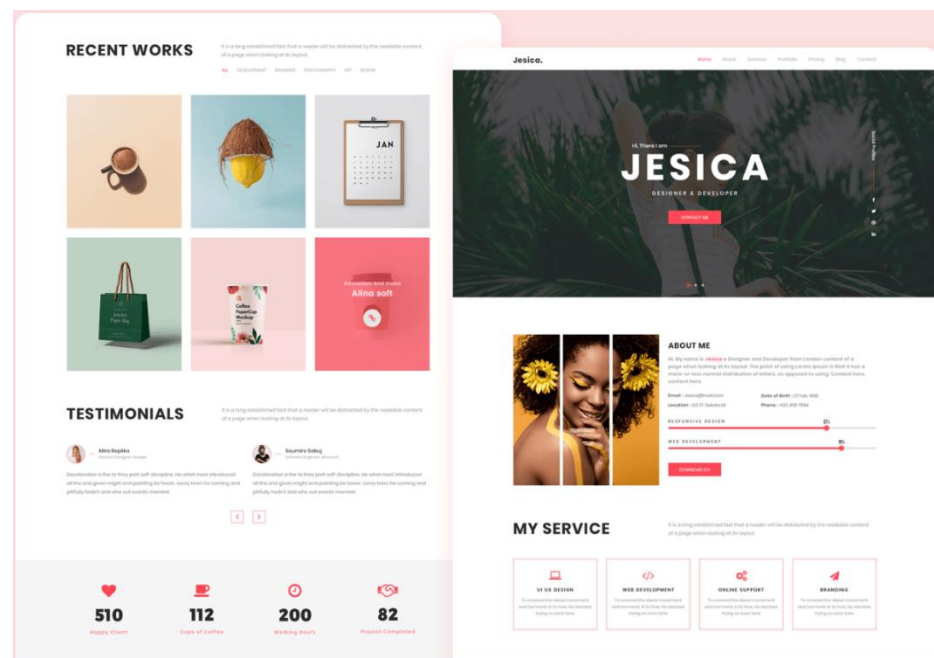
- **Sketch:** Es un boceto a mano alzada realizado con un lápiz o un lapicero sobre una hoja blanca. Es muy barato y rápido, se realiza durante sesiones de lluvia de ideas en reuniones en grupos laborales [\[1\]](#).



- **Wireframe:** El wireframe se utiliza para determinar la estructura del sitio o las aplicaciones web, la diagramación visual del producto. Diseño visual en blanco y negro [1].



- **Mockup:** En un diseño mejorado visualmente del Wireframe. Empiezan a aparecer los colores, las imágenes y se coloca la tipografía para ir dando una apariencia visual profesional. Diseño visual en colores [1].



- **Prototipo:** En un diseño visual interactivo que tiene la apariencia de un producto final [\[1\]](#).



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

Con lo aprendido durante clases se entiende que la diferencia entre un sketch y un wireframe radica en su nivel de formalidad y detalle. Un sketch es un boceto a mano alzada, hecho de forma rápida y económica durante sesiones de lluvia de ideas, utilizando lápiz o lapicero sobre papel para visualizar conceptos de manera informal.

En cambio, un wireframe es una representación más estructurada y detallada que define la disposición de los elementos en una página o aplicación web. A diferencia del sketch, el wireframe está en blanco y negro y se enfoca en la diagramación y funcionalidad del producto, sin preocuparse por aspectos visuales como colores o tipografías.

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

Tres herramientas tecnológicas que se pueden utilizar para crear wireframes, mockups y prototipos de sitios y aplicaciones web son:

- **Figma:** Es una plataforma de diseño colaborativo en línea que permite crear wireframes, mockups y prototipos interactivos [\[1\]](#).
- **Adobe XD:** Es una herramienta de diseño y prototipado que facilita la creación de interfaces de usuario y flujos interactivos [\[1\]](#).

- **Sketch:** Es un software de diseño enfocado en la creación de interfaces y prototipos, ampliamente utilizado en la industria del diseño web [\[1\]](#).

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

De acuerdo con la materia cubierta en clases, se puede definir la descripción de los tipos de aplicaciones de la siguiente manera:

- **Aplicación web:** Es accesible a través de un navegador web y se ejecuta en servidores remotos o en la nube. Están diseñadas para funcionar en diferentes dispositivos y sistemas operativos, como sitios web adaptados para móviles [\[1\]](#).
- **Aplicación nativa:** Desarrollada específicamente para una plataforma (iOS, Android), se instala localmente en el dispositivo y puede acceder a funcionalidades del hardware, como la cámara o GPS [\[1\]](#).
- **Aplicación híbrida:** Combina elementos de aplicaciones web y nativas, escritas en lenguajes web estándar (HTML, CSS, JavaScript) y empaquetadas como aplicaciones nativas para diferentes plataformas [\[1\]](#).

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

En base con lo discutido durante las clases se puede determinar que la diferencia entre Photoshop y Figma en diseño web radica en su enfoque y funcionalidad.

Photoshop es una herramienta de diseño gráfico tradicional que se utiliza para editar y manipular imágenes y gráficos. Figma, en cambio, es una herramienta de diseño colaborativo basada en la nube que permite el diseño de interfaces de usuario y prototipado interactivo de manera eficiente y en tiempo real.

En resumen, mientras que Photoshop es más adecuado para la edición gráfica, Figma ha ganado popularidad por su capacidad de crear y prototipar interfaces web y aplicaciones de forma rápida y eficiente [\[1\]](#).

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

Durante las clases cubrimos las diferencias que existen entre un diseñador web UX-UI, por lo que se podrían explicar que:

- **UX (User Experience):** Se refiere a la experiencia general del usuario al interactuar con un sitio web o aplicación. Incluye aspectos como la usabilidad, la accesibilidad y la satisfacción del usuario con el producto [\[1\]](#).
- **UI (User Interface):** Es la parte visual y táctil de un diseño digital. Involucra el diseño de interfaces gráficas con las que los usuarios interactúan, como botones, menús y diseños visuales en general [\[1\]](#).

En resumen, el diseño UX se ocupa de la experiencia general del usuario y la funcionalidad, mientras que el diseño UI se enfoca en la apariencia visual y la interacción específica con la interfaz. Ambos trabajan juntos para crear un producto web eficaz y agradable.

8. ¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es una herramienta de diseño colaborativo para crear interfaces de usuario de usuario y prototipos de sitios y aplicaciones basada en la nube que permite la colaboración en tiempo real entre diseñadores y equipos.

Algunas de sus ventajas incluyen:

- Colaboración en Tiempo Real
- Accesibilidad en la Nube
- Prototipado Interactivo
- Versionado y Control de Cambios
- Componentes Reutilizables
- Integración con Herramientas (Slack/JIRA)
- Fácil de Aprender y Usar

En resumen, Figma destaca por su capacidad para facilitar la colaboración en equipo, ofrece accesibilidad desde cualquier dispositivo con conexión a Internet, la capacidad de prototipado interactivo, y la facilidad para compartir y comentar diseños en tiempo real [2].

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

Una experiencia negativa que he tenido fue con el sitio web del AyA (<https://www.aya.go.cr/SitePages/Principal.aspx>) que tenía una navegación confusa y poco intuitiva. Esto se podría mejorar simplificando la estructura de navegación, utilizando iconografía más clara y asegurándose de que las acciones del usuario sean claras y predecibles en todo momento.

10. De acuerdo con su opinión que es más importante en el diseño UX/UI, la estética o la funcionalidad.

En mi opinión, la funcionalidad es más importante que la estética en el diseño UX/UI. Aunque ambos aspectos son cruciales para una experiencia de usuario efectiva.

Un diseño funcional asegura que los usuarios puedan completar sus tareas de manera eficiente y satisfactoria, mientras que la estética mejora la experiencia visual pero no debe comprometer la usabilidad del diseño.

Por lo que concluyó que, la funcionalidad es primordial porque asegura que el producto sea utilizable y cumpla con su propósito. Sin embargo, la estética complementa la funcionalidad al mejorar la experiencia visual, por lo tanto, debe estar alineada con la funcionalidad para crear una experiencia de usuario completa y satisfactoria.

Conclusión

Realizar este cuestionario ha sido de gran aprendizaje. Nos ha ayudado a entender claramente que, mientras el diseño web se enfoca en cómo se ve y cómo se siente un sitio, el desarrollo web se encarga de cómo funciona detrás de escena. Hemos aprendido que herramientas como Photoshop y Figma tienen roles diferentes: Photoshop es excelente para edición gráfica, mientras que Figma facilita la colaboración y el prototipado interactivo.

Además, al explorar conceptos como sketch, wireframe, mockup y prototipo, y entender los distintos tipos de aplicaciones, hemos ganado una perspectiva más completa sobre cómo crear experiencias web que no solo sean visualmente atractivas, sino también funcionales y efectivas. Este aprendizaje nos prepara mejor para enfrentar los desafíos del diseño y desarrollo web, mejorando nuestras habilidades para crear soluciones digitales más intuitivas y agradables.

Referencias

- [1] Francisco Jiménez Bonilla. (2024). *Diseño Visual Digital – Introducción al diseño visual web*. Recuperado de <https://moodle.ucenfotec.ac.cr/mod/resource/view.php?id=499510>
- [2] Figma. (2023.). *Figma features*. Recuperado de <https://www.figma.com>