



Tarea 1

Esteban Roldán Rodríguez

Universidad Cenfotec

Diseño Visual Digital

Profesor: Francisco José Jimenez Bonilla

Fecha : 9/22/2024

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

1.1 Diseño Visual

El diseño visual es una disciplina tanto artística como técnica que se centra en la creación de elementos estéticos y funcionales para transmitir un mensaje o concepto. Esta práctica abarca diversos componentes, como la tipografía, el color, la forma y la composición, todos ellos esenciales para lograr una comunicación efectiva y atractiva.

1.2 Desarrollo Web

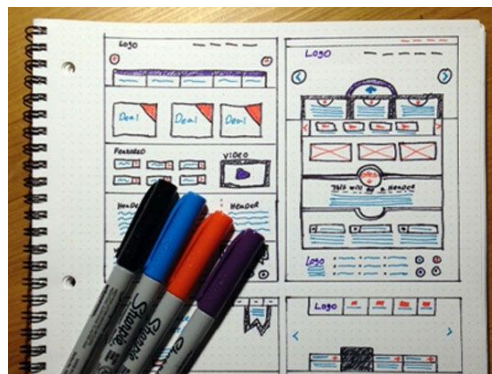
El desarrollo web es el proceso de diseño, creación y mantenimiento de sitios web. Incluye aspectos técnicos como la programación, la integración de bases de datos y la creación de experiencias interactivas. El desarrollo web está compuesto por el front-end y el back-end, que en conjunto buscan brindar una experiencia agradable y funcional al usuario.

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

2.1 Definición de Sketch

Un sketch es un dibujo rápido y generalmente informal que se utiliza para representar ideas, conceptos o composiciones de manera visual. Los sketches son herramientas valiosas en el proceso creativo, ya que permiten a los diseñadores explorar y experimentar en las etapas iniciales de un proceso creativo.

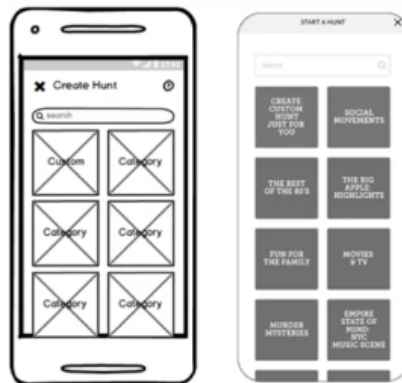
Ejemplo de un Sketch



2.2 Definición de Wireframe

Un wireframe es una representación visual básica de un diseño, que actúa como un esquema para la estructura y funcionalidad de una página web o aplicación. Generalmente se presenta en forma de boceto y se centra en la disposición de los elementos, como menús, botones, imágenes y contenido, sin preocuparse por los detalles estéticos como colores o tipografía.

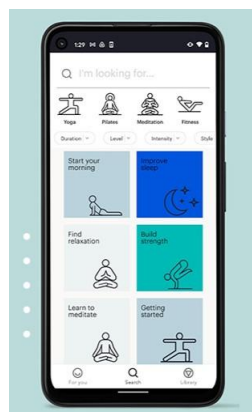
Ejemplo de un Wireframe



2.3 Definición de Mockup

Un mockup es una representación visual más detallada y realista de un diseño, que muestra cómo se verá un producto final, como una página web o una aplicación.

Ejemplo de un Mockup



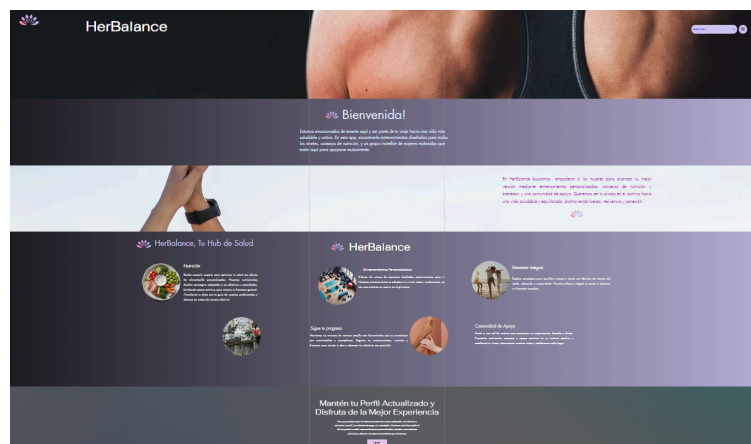
2.4 Definición de Prototipado

Podemos definir un prototipo como una versión preliminar de un producto que simula la funcionalidad y el diseño final. Puede variar en fidelidad, desde bocetos hasta modelos interactivos. Los prototipos pueden ser clasificados en 2 subcategorías :

- Prototipo de baja fidelidad: Modelos que son simples y rápidos de crear, como un sketch o wireframes, que permiten explorar ideas sin entrar en detalles.
- Prototipo de alta fidelidad: Representaciones más realistas e interactivas del producto final que incluye detalles visuales y funcionales cercanos a la versión final.

Ejemplo de un Prototipo

Este prototipo fue el que diseñé para la entrega final del curso de Introducción a las tecnologías de la información, Utilizé Wix.com para la elaboración de este prototipo.



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

La principales diferencias entre un Sketch y un Wireframe son el nivel de detalle y el propósito para el cual se utilizan. El Sketch es una representación más informal que se utiliza en las primeras etapas de diseño para representar una idea. Es muy útil para explorar el concepto inicial de la propuesta.

El Wireframe es una representación más estructurada en la cual ya se define la disposición de elementos, la navegación y la funcionalidad del producto.

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

4.1 Figma : <https://www.figma.com>

4.2 Bluescape : <https://aws.amazon.com/marketplace/pp/prodview-smdfwgrjbk2cw>

4.3 Wix : <https://manage.wix.com>

5-¿Describir los siguientes tipos de aplicaciones: web, nativa, híbrida?

5.1 Aplicaciones Web

Son aplicaciones que se ejecutan en un navegador web y no requieren instalación en el dispositivo del usuario. Se accede a ellas a través de una URL.

5.2 Aplicaciones Nativas

Son aplicaciones diseñadas específicamente para un sistema operativo particular, como iOS o Android. Se desarrollan utilizando los lenguajes y herramientas proporcionados por la plataforma.

5.3 Aplicaciones Híbridas

Combinan elementos de aplicaciones nativas y web. Se desarrollan usando tecnologías web (HTML, CSS, JavaScript).

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

Photoshop fue ideado como un software para la edición de fotografías y para diseño gráfico, Aun así sus funcionalidades permiten la edición de interfaces.

Figma fue creado con el objetivo de ser utilizado para el diseño de interfaces y experiencias de usuario, por lo que sus recursos son ideales para el diseño web y de aplicaciones.

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

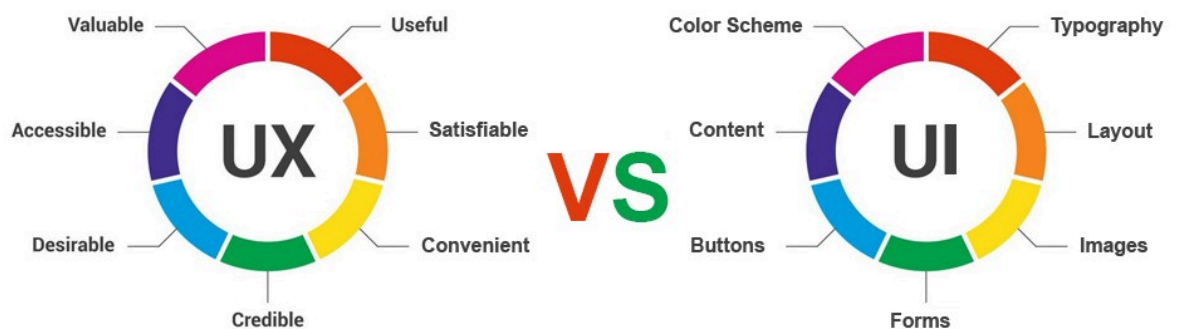
7.1 Diseño web UX

El diseño web UX se enfoca en definir cómo va a ser la experiencia del usuario dentro del producto que estamos diseñando. Para esto se hace un análisis previo con el objetivo de definir las necesidades y soluciones que vamos a brindar y asegurar que la experiencia E2E sea lógica, útil y agradable.

7.2 Diseño web UI

El enfoque del diseño web UI está dirigido a la composición general de la interfaz de nuestro producto, es decir se encarga de la representación gráfica y del diseño de los elementos como lo son las formas, el color, tipografías y demás elementos visuales que incluyamos en nuestras propuestas.

Este imagen ejemplifica de manera clara las competencias de cada disciplina



8-¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es una herramienta de diseño colaborativo basada en la nube, Es utilizada para el diseño UI y UX en aplicaciones y sitios web. Permite crear prototipos, wireframes y diseños visuales.

Ventajas de Figma:

1. Colaboración en tiempo real.
2. Al ser una herramienta basada en la nube, se puede acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet.
3. Permite crear prototipos interactivos fácilmente.
4. Los usuarios pueden dejar comentarios directamente en el diseño, lo que facilita la retroalimentación y el seguimiento de cambios.
5. Los diseñadores pueden crear componentes que se pueden reutilizar en diferentes partes del proyecto.
6. Integración con otras herramientas: Figma se integra bien con otras aplicaciones y herramientas de diseño y desarrollo.
7. Permite crear y compartir bibliotecas de estilos y componentes entre diferentes proyectos, asegurando una coherencia visual en todos los diseños.
8. Tiene una interfaz intuitiva y amigable, lo que facilita la curva de aprendizaje para nuevos usuarios.

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

Por la naturaleza de mi trabajo desarrollé el hábito de hacer pruebas de los sitios web y productos que tenemos disponibles en las muchas tiendas de Amazon en el mundo. Un día explorando una funcionalidad que se llama " Amazon communities " que fue creada para dar soporte a las comunidades de usuarios en Amazon pude notar que los correos electrónicos que enviaba al equipo de soporte no estaban siendo enviados, lo cual rompió con el objetivo principal por el que el producto fue ideado y creado.

Mi labor en Amazon es ejecutar y experimentar con propuestas elaboradas por equipos de UI y UX. El ejemplo que mencioné anteriormente no fue un proyecto asignado a mi pero si pude identificar el problema en que habían incurrido los diseñadores y la persona encargada de la ejecución.

En el proceso de diseño de UX es imperativo no dejar cabos sueltos, Como diseñadores tenemos la responsabilidad de hacer un test E2E que abarque hasta el más mínimo detalle de nuestra propuesta para que nuestro proyecto se mantenga fiel a su objetivo y asegurarnos la mejor experiencia para nuestros usuarios.

En este caso en particular creo que hubiera sido de ayuda más comunicación entre los equipos de UX y de soporte al cliente ya que a mi parecer es evidente que el equipo de UX dejó de lado el cómo se desarrollaba el proceso de contacto entre los usuarios y la compañía, El principal objetivo por el cual fue ideada esta propuesta.

En conclusión no es solo tener disponible la opción de que nos envíen un correo , es verificar que se pueda enviar, que se pueda recibir y si es posible saber cómo se ven esos correos desde el lado de los equipos receptores.

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

En mi opinión considero que no se puede jerarquizar una sobre la otra, Una funcionalidad bien diseñada y ejecutada pierde valor si la estética resulta desagradable al usuario.

De igual manera no suma ningún valor al usuario un producto que le resulte estéticamente agradable si no funciona de manera correcta.

Conclusión

Mi conclusión sobre esta tarea es entender de manera clara las diferentes etapas en el diseño y desarrollo de un website o aplicación nativa, Que es concerniente de cada una , que es individual de cada una y también el cómo a pesar de que son disciplinas diferentes están directamente relacionadas en el proceso creativo y de desarrollo.

Como ejemplo personal , Cuando trabaje en el prototipo del website para la entrega final del curso de *Introducción a las tecnologías de la información* , me resultó complejo porque primero era mi primer acercamiento a la herramienta WIX y estaba en el proceso de acostumbrarme a la interfaz pero lo que más complicó la creación de mi prototipo fue que yo no seguí el proceso de creación abordado en esta tarea, Yo inicié en la etapa de mockup y estoy convencido de que haber trabajado en sketches y wireframes me hubieran facilitado el proceso creativo.