



Universidad
CENFOTEC
SOMOS LO QUE SABEMOS

1 Tarea de Investigación

-Alumno:

Juan Carlos Caamaño Rojas

-Profesor:

Francisco Jiménez

-Curso:

Diseño Visual Digital

1-Escribir la definición de los siguientes conceptos:

Diseño visual:

Es una disciplina que se enfoca en la creación de elementos visuales y gráficos para comunicar mensajes de manera efectiva y atractiva. Utiliza principios y técnicas de diseño para organizar y presentar información visualmente de manera coherente, estética y funcional. El diseño visual abarca diversas áreas, como el diseño gráfico, la publicidad, el diseño de interfaces de usuario, el diseño editorial y el branding

Desarrollo web

El desarrollo web es el proceso de creación y mantenimiento de sitios web y aplicaciones en línea. Este proceso incluye varias etapas, desde la planificación y diseño hasta la implementación y mantenimiento. El desarrollo web se divide generalmente en dos áreas principales:

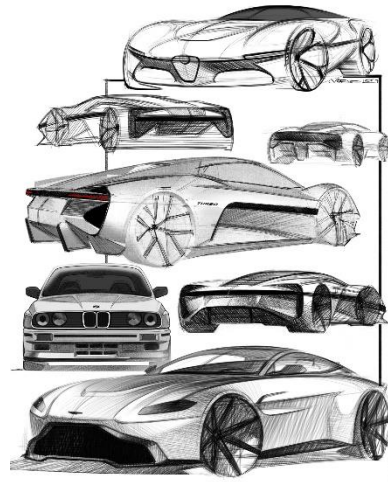
1. **Frontend:** Se refiere a la parte del sitio web con la que los usuarios interactúan directamente. Incluye el diseño de la interfaz de usuario (UI) y la experiencia del usuario (UX), utilizando tecnologías como HTML, CSS y JavaScript.
2. **Backend:** Se refiere a la parte del sitio web que maneja la lógica del servidor, las bases de datos y la autenticación de usuarios. Utiliza lenguajes de programación como Python, Ruby, PHP, y frameworks como Node.js y Django.

El desarrollo web es esencial para crear sitios web funcionales, rápidos y seguros, que ofrezcan una buena experiencia al usuario final.

2-¿Describir las siguientes terminologías de diseño visual web: Agregar imágenes demostrativas

a) Sketch

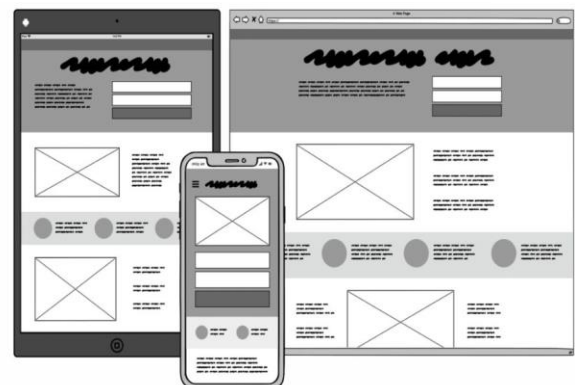
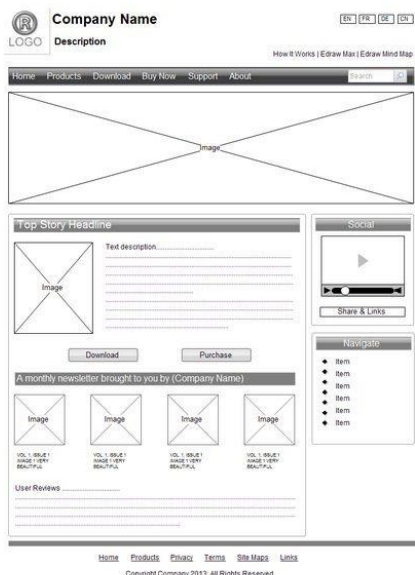
Un sketch es un dibujo o pintura rápida y sin muchos detalles, que a menudo se utiliza como base para una obra más acabada. También puede referirse a una breve descripción escrita o hablada, o a una actuación cómica corta



b) Wireframe:

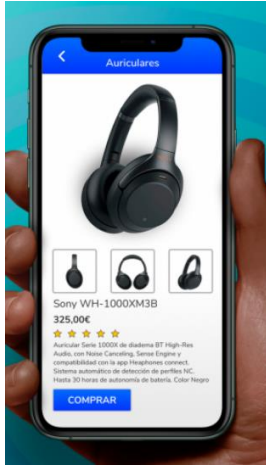
Un wireframe es una representación visual básica de una página web o una aplicación. Se utiliza principalmente en el diseño de experiencia de usuario (UX) para planificar la estructura y funcionalidad antes de desarrollar el diseño final.

Los wireframes muestran la disposición de los elementos clave, como la navegación, los componentes de la interfaz de usuario (UI) y el flujo de usuario, sin entrar en detalles de estilo, color o gráficos.



c) Mockup

Es un modelo a escala o de tamaño completo de un diseño o dispositivo, utilizado principalmente para presentaciones, demostraciones, evaluaciones de diseño y promoción. A diferencia de los wireframes, los mockups incluyen detalles visuales como colores, tipografías y gráficos, proporcionando una representación más realista del producto final.



d) Prototipado:

Es el proceso de crear una versión preliminar de un producto o sistema para probar y validar su funcionalidad, usabilidad y viabilidad antes de su producción a gran escala. Los prototipos permiten a los diseñadores y desarrolladores visualizar y interactuar con el producto en sus primeras etapas, facilitando la identificación y corrección de problemas potenciales.

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

La diferencia entre un sketch y un wireframe radica principalmente en el nivel de detalle y el propósito de cada uno:

1. Sketch (Boceto):

- a. **Propósito:** Capturar ideas iniciales y explorar conceptos de manera rápida y flexible.
- b. **Nivel de detalle:** Muy bajo. Se enfoca en trazos rápidos y conceptuales sin preocuparse por la precisión.
- c. **Herramientas:** Generalmente se realiza con lápiz y papel o software de dibujo digital.
- d. **Uso:** Ideal para la fase inicial de brainstorming y para comunicar ideas de manera informal.

2. Wireframe (Esquema de página):

- a. **Propósito:** Definir la estructura básica y la disposición de los elementos en una página web o aplicación.
- b. **Nivel de detalle:** Moderado. Incluye la disposición de los elementos principales como menús, botones, y secciones, pero sin detalles visuales como colores o imágenes.
- c. **Herramientas:** Herramientas de diseño digital como Figma, Sketch, o Adobe XD.
- d. **Uso:** Utilizado en etapas tempranas del diseño para planificar la estructura y la navegación antes de añadir detalles visuales.

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

- a) **Adobe XD:**
Descripción: Una herramienta poderosa para diseñar y prototipar interfaces de usuario. Ofrece una amplia gama de funciones para crear wireframes, mockups y prototipos interactivos.
Características: Plantillas de UI, paneles de capas contextuales, herramientas de diseño vectorial, y opciones de colaboración en tiempo real.
- b) **Figma:**
Descripción: Una plataforma de diseño colaborativo basada en la nube que permite a los equipos trabajar juntos en tiempo real.
Características: Herramientas de diseño vectorial, prototipado interactivo, bibliotecas de componentes reutilizables, y capacidades de colaboración en vivo.
- c) **Moqups:**
Descripción: Una solución de colaboración visual que permite crear wireframes, diagramas y prototipos en línea.
Características: Interfaz intuitiva de arrastrar y soltar, bibliotecas de componentes, y opciones para trabajar en equipo de manera remota.

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

a. Aplicaciones Web:

Descripción: Son aplicaciones que se ejecutan en un navegador web y no requieren instalación en el dispositivo del usuario.

Ventajas: Accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet, actualizaciones centralizadas, y menor costo de desarrollo.

Desventajas: Dependencia de la conexión a internet, rendimiento limitado comparado con aplicaciones nativas, y acceso restringido a las funcionalidades del dispositivo.

b. Aplicaciones Nativas:

Descripción: Son aplicaciones desarrolladas específicamente para un sistema operativo (iOS, Android, etc.) utilizando el lenguaje de programación y herramientas nativas de la plataforma.

Ventajas: Mejor rendimiento, acceso completo a las funcionalidades del dispositivo (cámara, GPS, etc.), y mejor experiencia de usuario.

Desventajas: Mayor costo y tiempo de desarrollo, necesidad de mantener versiones separadas para cada plataforma, y actualizaciones más complejas

c. Aplicaciones Híbridas:

Descripción: Son aplicaciones que combinan elementos de aplicaciones web y nativas. Se desarrollan utilizando tecnologías web (HTML, CSS, JavaScript) y se envuelven en un contenedor nativo que permite su ejecución en diferentes plataformas.

Ventajas: Desarrollo más rápido y económico, una sola base de código para múltiples plataformas, y acceso a algunas funcionalidades del dispositivo.

Desventajas: Rendimiento inferior al de las aplicaciones nativas, experiencia de usuario menos optimizada, y posibles limitaciones en el acceso a funcionalidades avanzadas del dispositivo.

Es importante destacar en este tema que cada tipo de aplicación tiene sus propias ventajas y desventajas, y la elección entre ellas depende de los requisitos específicos del proyecto y los recursos disponibles.

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

d. Photoshop

Propósito Principal: Photoshop está diseñado principalmente para la edición y manipulación de imágenes. Es una herramienta poderosa para trabajar con gráficos rasterizados (basados en píxeles).

Características: Ofrece una amplia gama de herramientas avanzadas para la edición de fotos, creación de gráficos, y diseño de interfaces. Incluye herramientas de selección, capas, filtros, y efectos especiales.

Colaboración: Aunque permite la colaboración, no es tan fluida como en Figma. Los archivos deben ser compartidos manualmente y no se actualizan en tiempo real.

Uso: Ideal para tareas que requieren un alto nivel de detalle en la edición de imágenes y gráficos complejos.

Costo: Requiere una suscripción mensual que varía entre \$9.99 y \$20.991.

e. Figma

Propósito Principal: Figma está enfocado en el diseño de interfaces de usuario (UI) y la creación de prototipos interactivos. Es una herramienta basada en vectores.

Características: Ofrece una interfaz intuitiva con funciones de arrastrar y soltar, y permite la creación de prototipos interactivos. Todos los diseños se guardan automáticamente en la nube.

Colaboración: Destaca por su capacidad de colaboración en tiempo real. Varios miembros del equipo pueden trabajar simultáneamente en el mismo archivo, y los cambios se actualizan instantáneamente.

Uso: Ideal para diseñadores de UI/UX que necesitan crear y compartir prototipos rápidamente.

Costo: Tiene una versión gratuita y una versión profesional de pago que comienza en \$15 por mes1.

Conclusión

Photoshop es más adecuado para la edición detallada de imágenes y gráficos complejos.

Figma es ideal para el diseño colaborativo de interfaces y la creación de prototipos interactivos.

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

Diseño de Experiencia de Usuario (UX)

El diseño de Experiencia de Usuario (UX) se centra en la experiencia general que tiene un usuario al interactuar con un producto o servicio digital. Su objetivo principal es asegurar que la interacción sea eficiente, agradable y satisfactoria. Aquí están algunos aspectos clave del diseño UX:

- a) **Investigación de usuarios:** Comprender las necesidades, comportamientos y motivaciones de los usuarios a través de entrevistas, encuestas y pruebas de usabilidad.
- b) **Arquitectura de la información:** Organizar y estructurar el contenido de manera intuitiva y fácil de usar.
- c) **Wireframing y prototipado:** Crear representaciones de baja y alta fidelidad del producto para probar y refinar conceptos.
- d) **Pruebas de usabilidad:** Evaluar el producto con usuarios reales para identificar problemas y mejorar la experiencia general.
- e) **Accesibilidad:** Asegurarse de que el producto pueda ser usado por personas con diversas habilidades y discapacidades.

Diseño de Interfaz de Usuario (UI)

El diseño de Interfaz de Usuario (UI) se enfoca en los aspectos visuales e interactivos de la interfaz de un producto. Su objetivo es hacer que la interfaz sea atractiva y fácil de usar. Aquí están algunos aspectos clave del diseño UI:

- a) **Diseño visual:** Determinar la apariencia del producto, incluidos colores, tipografía y disposición de los elementos.
- b) **Interactividad:** Diseñar los aspectos interactivos, como botones, transiciones y animaciones, para asegurar que sean intuitivos y mejoren la experiencia del usuario.
- c) **Consistencia:** Mantener una apariencia y comportamiento coherentes en toda la interfaz para facilitar la navegación y el uso.

Diferencias Clave

- **UX** se enfoca en la experiencia total del usuario y cómo se siente al interactuar con el producto.
- **UI** se enfoca en la apariencia y funcionalidad de la interfaz con la que el usuario interactúa.

8-¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es una herramienta de diseño y creación de prototipos basada en la nube, especialmente popular entre diseñadores de interfaces de usuario (UI) y experiencia de usuario (UX).

Características:

- a. Basado en la nube: Permite a los usuarios trabajar desde cualquier lugar con acceso a Internet, sin necesidad de instalaciones pesadas.
- b. Colaboración en tiempo real: Varios miembros del equipo pueden trabajar simultáneamente en el mismo archivo, viendo los cambios en tiempo real.
- c. Diseño vectorial: Ideal para crear gráficos escalables y precisos.
- d. Prototipado interactivo: Facilita la creación de prototipos interactivos que pueden ser compartidos fácilmente con clientes y equipos.
- e. Componentes reutilizables: Permite crear y reutilizar componentes, lo que asegura la consistencia en los diseños.

Ventajas:

- a) Accesibilidad multiplataforma: Funciona en cualquier dispositivo con un navegador web, lo que lo hace accesible para una amplia gama de usuarios.
- b) Colaboración eficiente: La capacidad de trabajar en tiempo real mejora la colaboración y la comunicación dentro del equipo.
- c) Almacenamiento en la nube: Todos los diseños se guardan automáticamente en la nube, eliminando el riesgo de pérdida de datos.
- d) Interfaz intuitiva: Su interfaz es fácil de usar, lo que reduce la curva de aprendizaje para nuevos usuarios.
- e) Integraciones y plugins: Figma ofrece una amplia variedad de plugins e integraciones que amplían sus funcionalidades.

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

Recuerdo hace algunos años tuve una experiencia negativa con una interfaz de usuario en un sitio web de descargar de software dado que la navegación era sumamente confusa, había demasiada información suelta, muchísimos anuncios y mucho pop-ups que prácticamente hacían la navegación imposible, dentro de los problemas que encontré voy a mencionar algunos:

Problemas:

1. **Menús Desorganizados:** Los menús de navegación no están claramente etiquetados, lo que dificulta encontrar categorías de productos.
2. **Búsqueda Ineficiente:** La barra de búsqueda no proporciona resultados relevantes o es difícil de encontrar.
3. **Carga Lenta:** Las páginas tardan mucho en cargar, lo que genera frustración y puede llevar al abandono del sitio.
4. **Diseño No Responsivo:** El sitio no se adapta bien a dispositivos móviles, haciendo que la navegación sea incómoda en teléfonos y tabletas.
5. **Formularios Largos:** Los formularios de registro o compra son excesivamente largos y complicados, lo que desanima a los usuarios a completarlos.

Mejoras:

1. **Menús Claros y Organizados:** Estructurar los menús de manera lógica y clara, utilizando etiquetas descriptivas y categorías bien definidas.
2. **Optimización de la Búsqueda:** Implementar una barra de búsqueda eficiente que ofrezca sugerencias y resultados relevantes en tiempo real.
3. **Mejora de la Velocidad de Carga:** Optimizar las imágenes y el código del sitio para reducir los tiempos de carga.
4. **Diseño Responsivo:** Asegurarse de que el diseño del sitio sea completamente responsivo, adaptándose a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos.
5. **Simplificación de Formularios:** Reducir la cantidad de campos en los formularios y utilizar autocompletado para facilitar el proceso.

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

En el diseño UX-UI, tanto la estética como la funcionalidad son cruciales, pero si tuviera que elegir una, la funcionalidad es más importante dado que es la que asegura que los usuarios permanezcan y encuentren valor en el producto.

1. Usabilidad: Un diseño funcional asegura que los usuarios puedan navegar y utilizar el producto de manera eficiente y sin frustraciones.
2. Accesibilidad: La funcionalidad incluye hacer el diseño accesible para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades.
3. Objetivos del usuario: Un diseño funcional ayuda a los usuarios a alcanzar sus objetivos de manera efectiva, lo cual es el propósito principal de cualquier producto.

Dicho esto, la estética no debe ser subestimada. Un diseño atractivo puede mejorar la experiencia del usuario, hacer que el producto sea más agradable de usar y aumentar la satisfacción general. La clave está en encontrar un equilibrio adecuado entre ambos aspectos.

11- Conclusión Final

A manera de conclusión, puedo decir que este trabajo me ha permitido comprender mejor varios conceptos clave en el diseño visual y el desarrollo web, así como las herramientas y técnicas utilizadas en estos campos. Aquí están las conclusiones principales:

1. **Diseño Visual:** Se ha aprendido que el diseño visual es una disciplina que se enfoca en la creación de elementos gráficos para comunicar mensajes de manera efectiva y atractiva. Este campo abarca diversas áreas como el diseño gráfico, la publicidad, el diseño de interfaces de usuario, el diseño editorial y el branding.
2. **Desarrollo Web:** Se ha entendido que el desarrollo web implica la creación y mantenimiento de sitios web y aplicaciones en línea, abarcando tanto el frontend (interfaz de usuario y experiencia de usuario) como el backend (lógica del servidor, bases de datos y autenticación de usuarios).
3. **Terminologías de Diseño Visual Web:**
 - **Sketch:** Es un dibujo rápido y sin muchos detalles, utilizado como base para obras más acabadas o para explorar conceptos de manera flexible.
 - **Wireframe:** Es una representación visual básica de una página web o aplicación, utilizada para planificar la estructura y funcionalidad sin detalles de estilo.
 - **Mockup:** Es un modelo detallado de un diseño, que incluye colores, tipografías y gráficos, proporcionando una representación realista del producto final.
 - **Prototipado:** Es el proceso de crear una versión preliminar de un producto para probar y validar su funcionalidad y usabilidad antes de la producción a gran escala.
4. **Diferencia entre Sketch y Wireframe:** Se ha clarificado que un sketch es una herramienta para capturar ideas iniciales de manera rápida y flexible, mientras que un wireframe se utiliza para definir la estructura básica y la disposición de los elementos en una página web o aplicación, con un nivel de detalle moderado.

Este aprendizaje a manera general me ha proporcionado de una base sólida para entender y aplicar principios de diseño visual y desarrollo web, facilitándome la creación de productos digitales efectivos y atractivos.