



**Universidad**  
**CENFOTEC**  
**SOMOS LO QUE SABEMOS**

## **Diseño Visual Digital**

**Katherine Maria Moreira Solano**

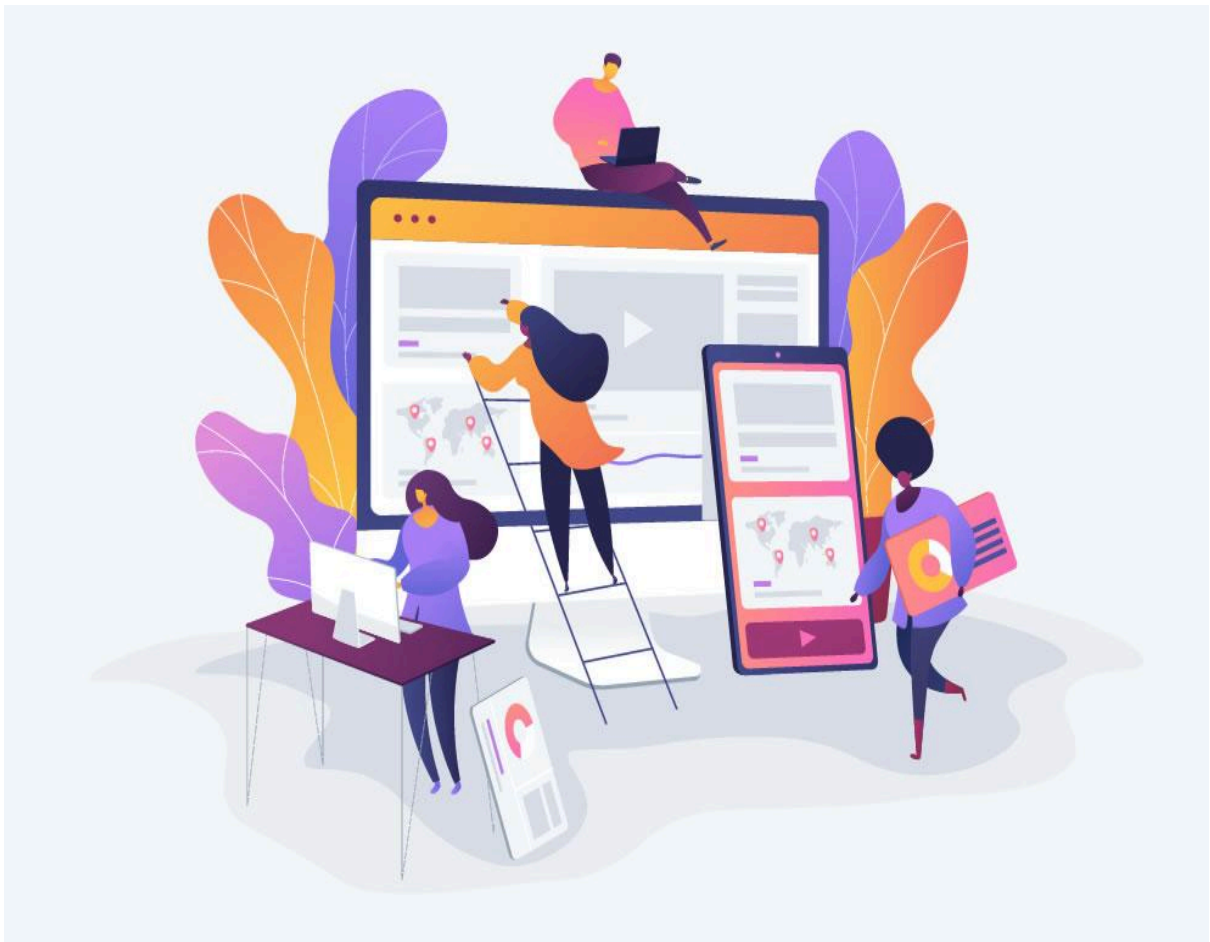
### **TAREA #1**

#### **INSTRUCCIONES**

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

## 1. Definición de conceptos

**Diseño Visual:** El diseño visual se refiere a la creación y combinación de elementos gráficos, como colores, tipografías, imágenes y espacios, para comunicar un mensaje o concepto de manera efectiva. Su objetivo es captar la atención del usuario y facilitar la comprensión de la información presentada.



**Desarrollo Web:** El desarrollo web implica la construcción y mantenimiento de sitios y aplicaciones en la web. Esto incluye tanto el desarrollo del lado del cliente (front-end), que se ocupa de la interfaz y la experiencia del usuario, como el desarrollo del lado del servidor (back-end), que gestiona la lógica, la base de datos y la comunicación con el cliente.



## 2. Terminologías de diseño visual web

**Sketch:** Es un dibujo a mano alzada que captura ideas iniciales. Se utiliza para visualizar conceptos rápidamente sin preocuparse por los detalles.

**Wireframe:** Un wireframe es un esquema básico que representa la estructura de un sitio o aplicación. Muestra la disposición de los elementos sin detalles de diseño.

**Mockup:** Es una representación visual más detallada que el wireframe. Incluye elementos de diseño y es casi una versión final, pero no es interactiva.

**Prototipado:** Un prototipo es una versión interactiva que simula la funcionalidad del producto final. Permite a los usuarios probar y dar retroalimentación sobre la experiencia.



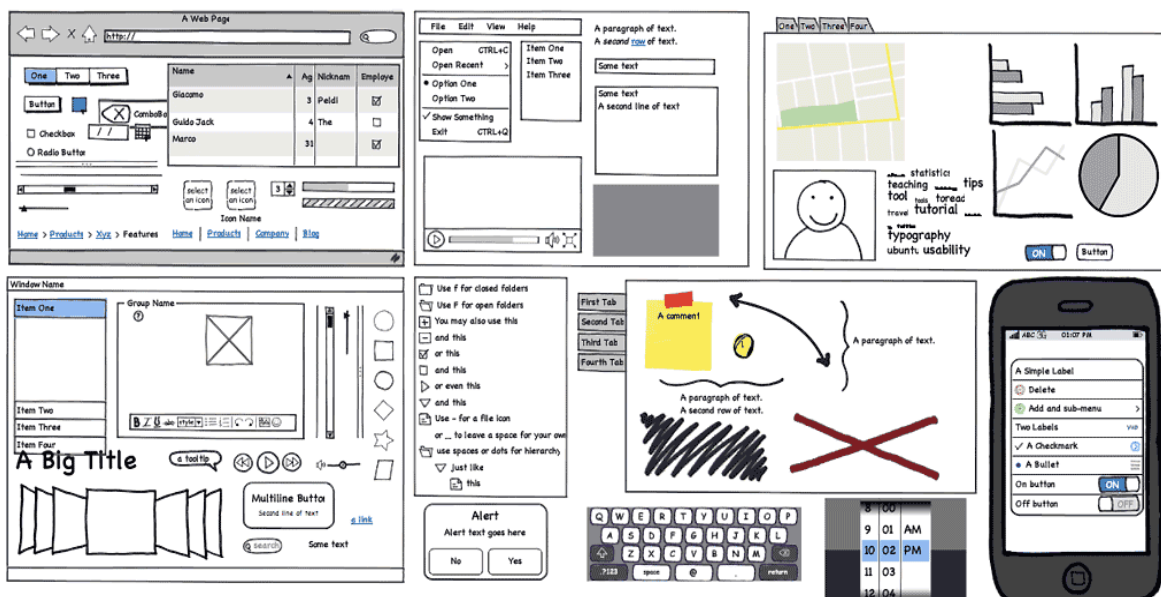
### 3. Diferencia entre Sketch y Wireframe

La principal diferencia entre un sketch y un wireframe radica en su nivel de detalle y propósito. Un sketch es un boceto informal que captura ideas generales y conceptos iniciales, mientras que un wireframe es un plano estructurado que muestra la disposición de los elementos de la interfaz, enfocándose en la funcionalidad y la usabilidad, pero sin entrar en detalles estéticos.

### 4. Herramientas tecnológicas

1. **Balsamiq**: Ideal para crear wireframes de forma rápida y sencilla.
2. **Adobe XD**: Permite crear mockups y prototipos interactivos con facilidad.
3. **Figma**: Una herramienta de diseño colaborativa para wireframes, mockups y prototipos en tiempo real.

#### Components for Web, Application, and Mobile Interface Design

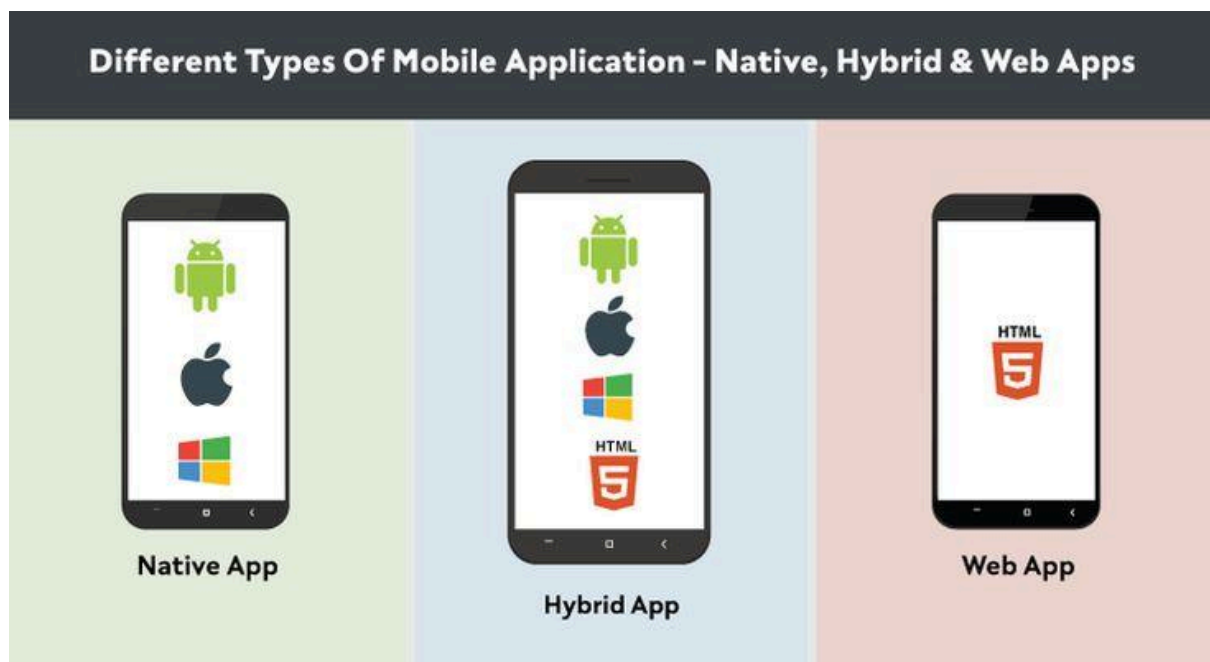


## 5. Tipos de aplicaciones

**Web:** Son accesibles a través de un navegador y no requieren instalación. Ejemplo: Google Docs.

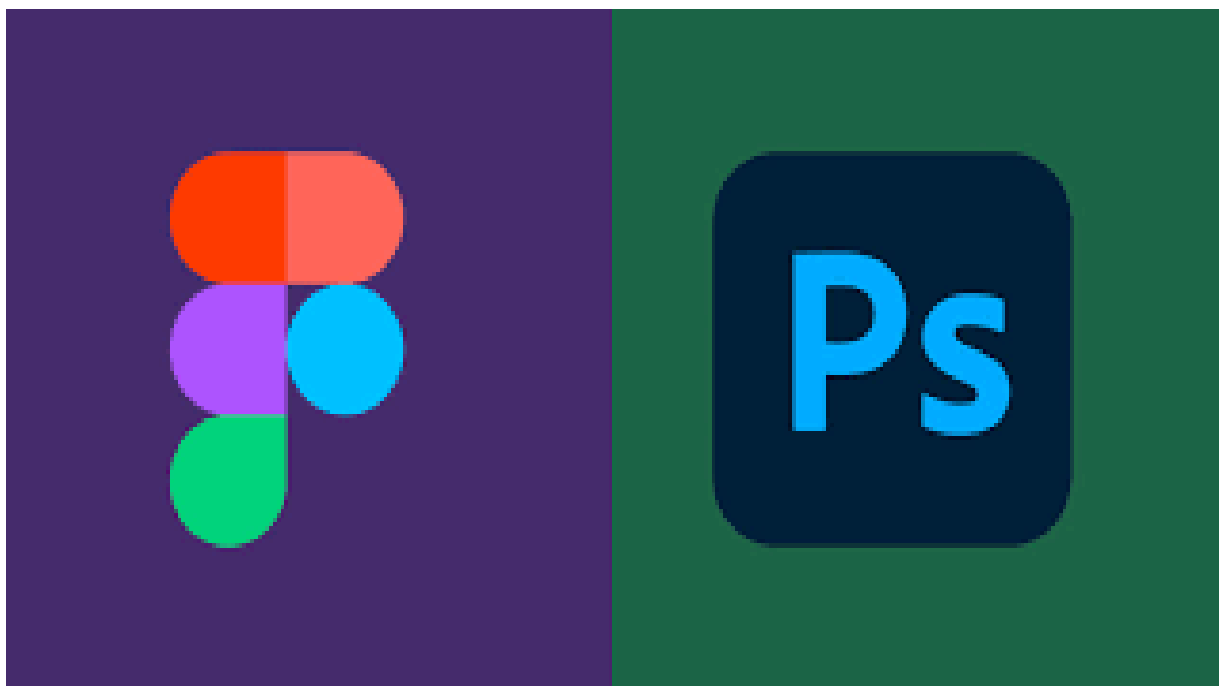
**Nativa:** Desarrolladas específicamente para un sistema operativo. Tienen mejor rendimiento y acceso a funcionalidades del dispositivo. Ejemplo: WhatsApp en Android.

**Híbrida:** Combina elementos de aplicaciones web y nativas. Pueden funcionar en múltiples plataformas con un solo código base. Ejemplo: Instagram.



## 6. Diferencia entre Photoshop y Figma

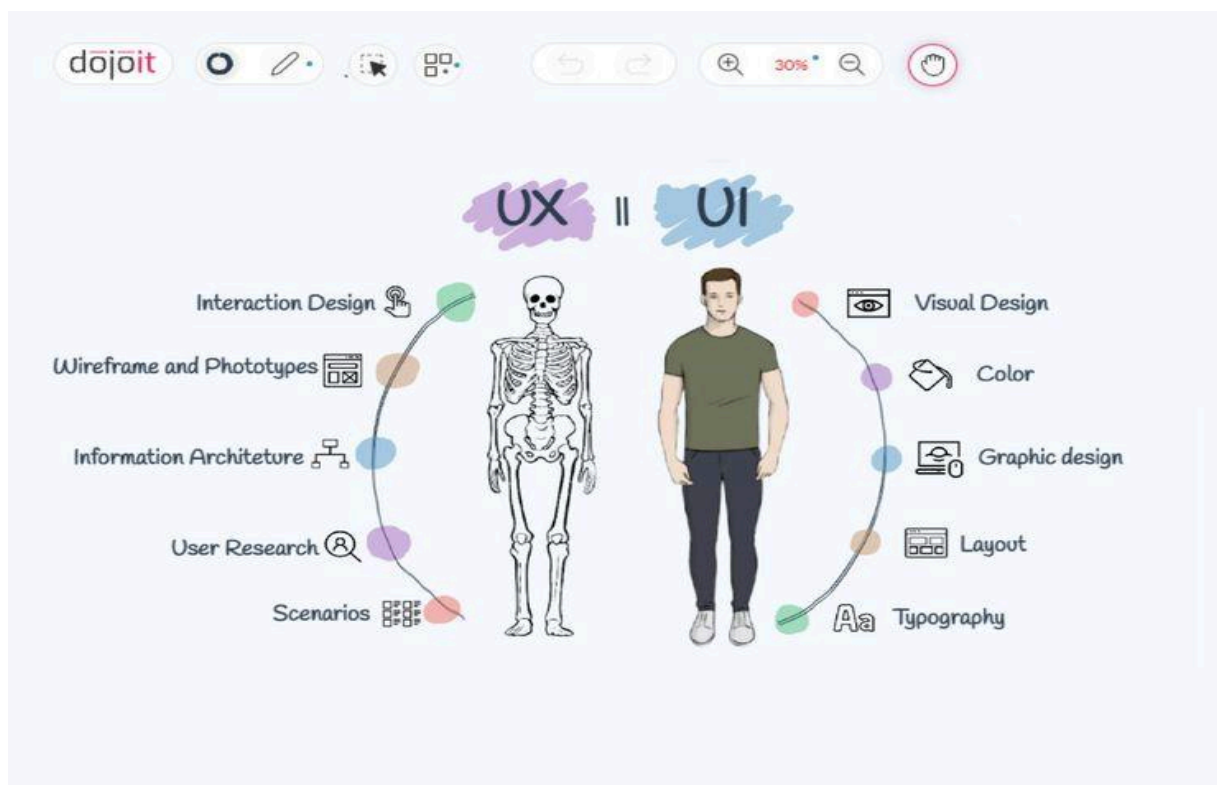
Photoshop es una herramienta poderosa para la edición de imágenes, pero no está diseñada específicamente para el diseño web. Figma, por otro lado, es una herramienta de diseño colaborativo centrada en interfaces, permitiendo a múltiples usuarios trabajar en tiempo real. Figma también facilita la creación de prototipos, lo cual es más complicado en Photoshop.



## 7. Diseño web UX y UI

**UX (Experiencia de Usuario):** Se enfoca en la interacción del usuario con un producto. Su objetivo es optimizar la satisfacción del usuario mediante la mejora de la usabilidad y la accesibilidad.

**UI (Interfaz de Usuario):** Se refiere a la parte visual y estética de un producto. Incluye todos los elementos con los que el usuario interactúa, como botones, menús y colores. UI se centra en la presentación y la interacción.





## 8. Figma y sus ventajas

Figma es una herramienta de diseño de interfaz basada en la nube que permite la colaboración en tiempo real. Sus ventajas incluyen la posibilidad de trabajar desde cualquier dispositivo, la integración de comentarios y feedback en el mismo documento, y la facilidad para crear prototipos interactivos.

### Ventajas de usar Figma



#### Basado en la nube

La información se respalda automáticamente en la nube y se puede editar sin bajar los archivos



#### Gratuito

Existe la versión gratuita y la pagada, con la gratuita puedes crear tus diseños sin dificultad o temor a perderlos a futuro



#### Fácil de usar

Basta con crear una cuenta en Figma y empezar a crear los archivos y los diseños (es intuitivo)



#### Componentes

Permite crear componentes que se pueden reutilizar, por lo que hay librerías como Prime y Bootstrap que tienen sus propios componentes para Figma, permitiendo crear diseños más realistas



#### Colaboración

Los espacios de trabajo se puede compartir y hacer colaboración en línea, ya sea haciendo cambios o sugiriendo los mismos mediante comentarios



#### Plug-ins

Cuenta con plug-ins que aportan funciones adicionales como iconos, quitar fondos de imágenes, poner mapas, entre otros



#### Independiente del Sistema Operativo

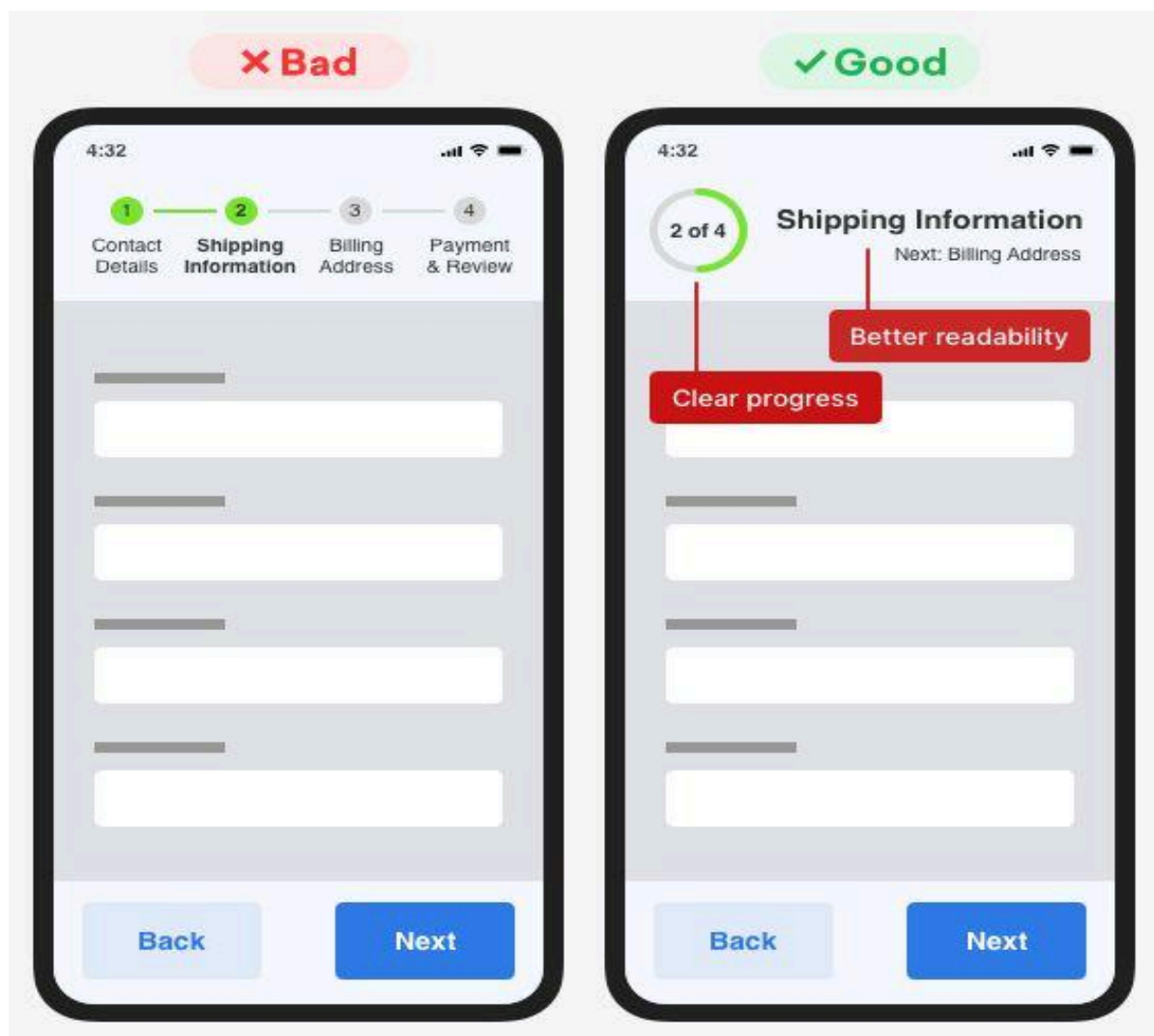
Solamente con tener un navegador Web para acceder a la cuenta de Figma ya puedes acceder a tu mesa de trabajo y continuar diseñando

Puedes ver más información en el siguiente enlace:  
<https://www.figma.com/>

**SOFTWARE  
EVOLUTIVO**

## 9. Experiencia negativa con una interfaz de usuario

Tuve una experiencia negativa con un sitio de compras en línea donde el proceso de pago era confuso. Los botones no estaban claramente etiquetados y la navegación era poco intuitiva. Para mejorar, se podría implementar un diseño más limpio, con botones destacados y una guía paso a paso en el proceso de compra, además de optimizar la interfaz para dispositivos móviles.



## 10. Estética vs. Funcionalidad en UX/UI

En mi opinión, tanto la estética como la funcionalidad son cruciales en el diseño UX/UI, pero la funcionalidad debe tener prioridad. Un diseño atractivo puede atraer a los usuarios, pero si no es funcional, puede frustrar a los usuarios y hacer que abandonen la aplicación o el sitio. La clave está en encontrar un equilibrio entre ambos aspectos.



## **Conclusión**

En el diseño web, la integración de conceptos como diseño visual y desarrollo web es fundamental para crear experiencias efectivas. Terminologías como sketch, wireframe, mockup y prototipado son esenciales para la planificación y ejecución de proyectos. Además, la elección de herramientas como Figma puede facilitar la colaboración y la creatividad. Al final, aunque la estética juega un papel importante, la funcionalidad es crucial para la satisfacción del usuario. En definitiva, un diseño bien equilibrado considera tanto la forma como la función, asegurando una experiencia de usuario óptima.