

Diseño de Aplicaciones

Actividad de Aprendizaje N° 1

UD. Lenguajes para el Desarrollo y Soporte de Sistemas

Objetivo de la sesión: Diseño de Aplicaciones

Temas:

1. Diseño de Aplicaciones
2. Concepto, Bocetos y Flujos
3. Wireframes y Prototipos
4. Diseño Visual e Interacciones
5. Documentación
6. Desarrollo



Imagen 1. Freepik. Nensuria (2018).
Mujer joven [JPG]. Recuperado de
<https://bit.ly/3cPyEqS>

Entrevistar al Cliente y conocer sus requerimientos y necesidades

Preparar el diseño de la aplicación. ¿Cómo se verá cuando esté terminada?



Imagen 2. Freepik. Pressfoto (2019). Aplicación móvil [JPG]. Recuperado de <https://bit.ly/3cN9TeZ>

Proceso UX: Fase de Diseño



Etapa 1

Concepto,
boceto y
flujos



Etapa 2

Wireframes
y prototipos



Etapa 3

Diseño Visual e
Interacciones



Etapa 4

Documentación



Etapa 5

Desarrollo

Concepto, Boceto y Flujos

Concepto de Aplicación

(Diseño de la aplicación usando bocetos)

Bocetos

(Generalmente hechos a mano, que incluyen pantallas y flujos)

Pantallas

(Cómo se verá la aplicación)

Flujos

(Cómo funcionará la aplicación)



Imagen 3. Freepik (2016). Web de diseño [JPG]. Recuperado de <https://bit.ly/3cKIP05>

Wireframes

A partir de los bocetos, se pueden elaborar Wireframes, que son guías visuales (Conjunto de pantallas y flujos de navegación) que explican la estructura, jerarquía y elementos de un producto digital (generalmente, una aplicación web o móvil).

Los flujos de navegación definen qué sucede con las pantallas de una aplicación cuando el usuario interactúa con ellas.

Para crear Wireframes se usa SketchApp, Balsamiq o Adobe Illustrator.

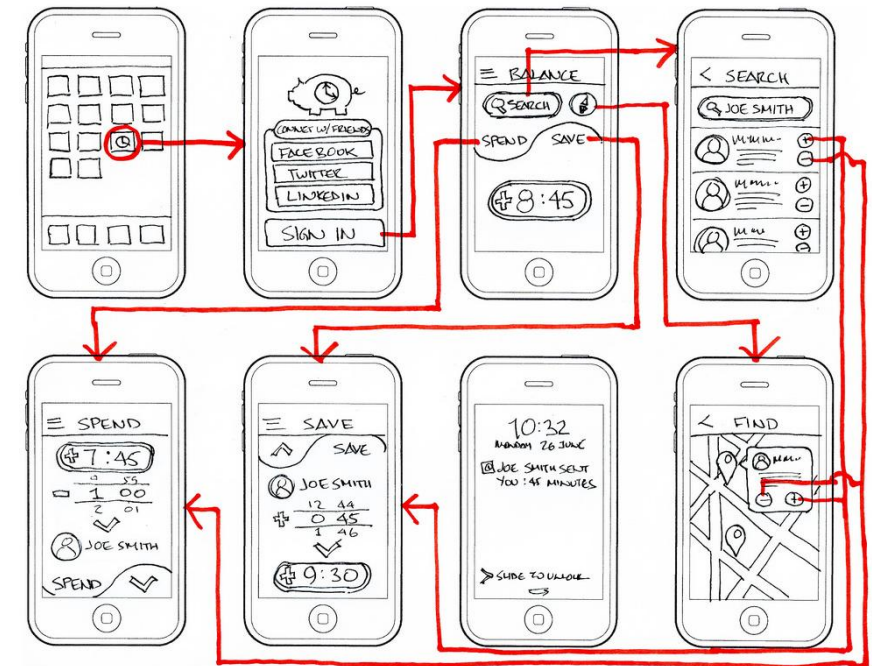


Imagen 4. Susana Perdomo (2017). Wireframes en diseño web. ¿Qué son y cuál utilizar? [JPG]. Recuperado de <https://bit.ly/2Q8nHab>

Prototipos

Los prototipos son considerados como la simulación de una aplicación, y puede construirse haciendo interactivas las pantallas diseñadas en un Wireframe.

Con los prototipos, los usuarios navegan a través de las diferentes pantallas de la aplicación como si la aplicación ya se encontrase construida.

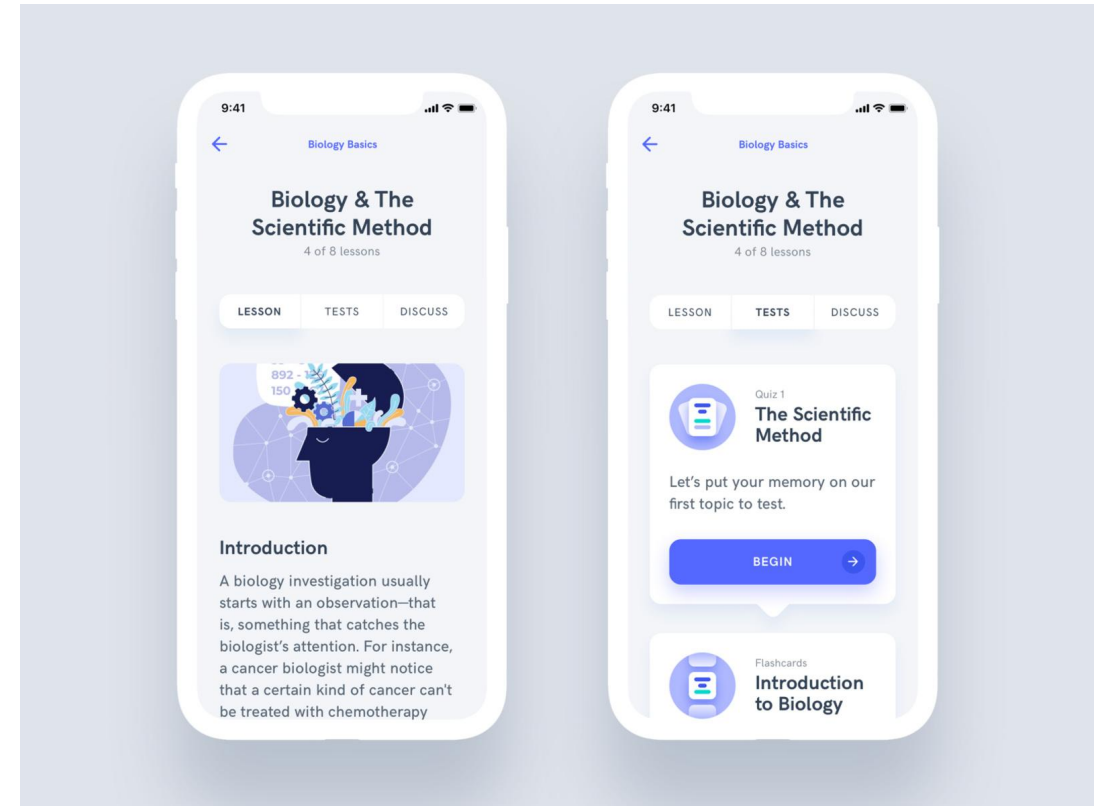


Imagen 5. Dribbble. Nimasha Perera (2018). Estudio Educational Mobile App UI Kit [JPG]. Recuperado de <https://bit.ly/33bQxMr>

Diseño Visual

Para el diseño visual de una aplicación, se definen colores, tipos de letras, íconos, imágenes y otros materiales gráficos necesarios para aplicaciones desktop, web o móviles.

A diferencia del UX Designer (Diseñador de eXperiencia de Usuario), quien está involucrado en todo el proceso de un producto, el UI Designer (Diseñador de Interfaces de Usuario) crea la parte visible del producto, diseña cada pantalla y sus elementos, y define la guía de estilos que debe aplicarse en una aplicación.

Para el Diseño Visual se usa Photoshop, Sketch, Illustrator, Fireworks y Figma

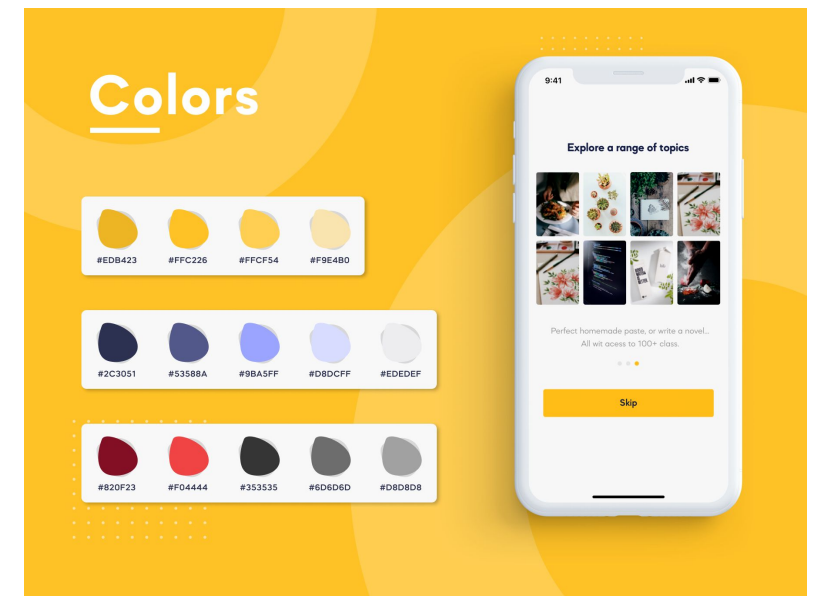


Imagen 6. Envato Market. Edume - E Learning App Mobile UI Kit [JPG]. Recuperado de <https://bit.ly/38Kqgpm>

Interacciones

No sólo es importante definir el diseño visual de una aplicación, sino también la forma en que el usuario hará uso de ella.

Por ello, el UI Interaction Designer (Diseñador de Interacciones con Interfaces de Usuario) se encarga de crear las animaciones de una aplicación, es decir, qué es lo que hace una interface o pantalla cuando un usuario realiza una acción sobre ella, por ejemplo: tocar, sacudir, golpear, etc.

Se pueden crear animaciones con Adobe After Effects, Core Composer, Principle, Framer Js y Flinto.

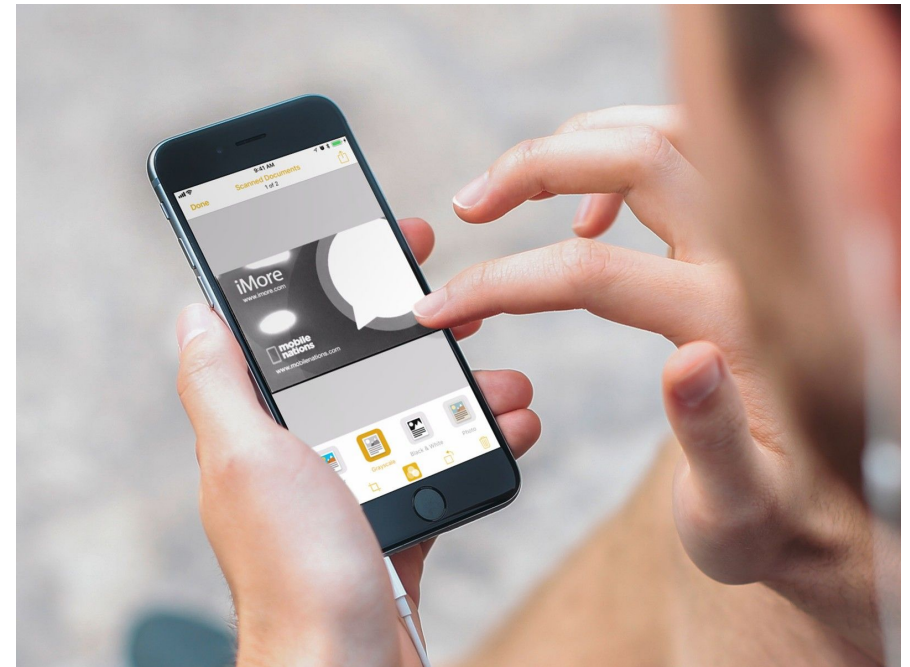


Imagen 7. Imore. Mikah Sargent y Luke Filipowicz. (2017) [JPG]. Recuperado de <https://bit.ly/38Kqgpm>

Documentación

En esta etapa, se documentan todas las guías de estilos para ayudar a los desarrolladores de software a implementar correctamente el diseño visual (colores, imágenes, tipos de letras, entre otros elementos y recursos) en una aplicación.

Además, se describen las animaciones o interacciones de un usuario con una aplicación.

La documentación también ayuda a decidir qué framework frontend (pantallas o interfaces) utilizar para una aplicación.

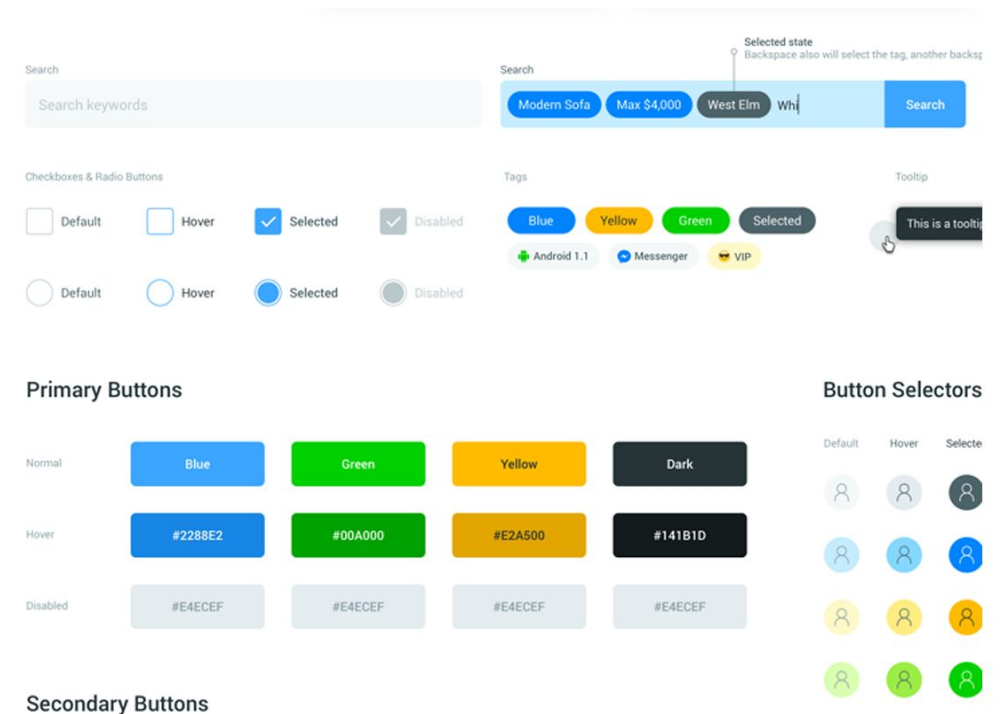


Imagen 8. Dribbble. Operator. Kerem Suer (2016) [JPG]. Recuperado de <https://bit.ly/33fb4iX>

Finalmente, después de investigar sobre las necesidades y requerimientos de los usuarios, elaborar y documentar los flujos, el diseño visual y definir las interacciones, se debe construir la aplicación. Durante el proceso de desarrollo los diseñadores del producto (product designers) participan activamente resolviendo las dudas del equipo de desarrolladores de software.

Para el desarrollo frontend de una aplicación se utiliza HTML, CSS y JavaScript, que permiten construir pantallas y programar las animaciones.

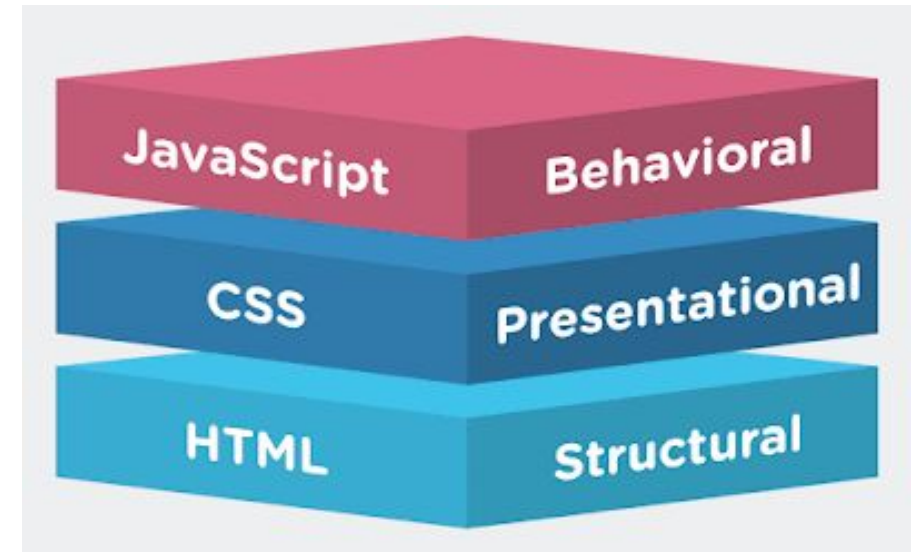


Imagen 9. Conocimiento Digital. Isaac Julio (2017) [JPG]. Recuperado de <https://bit.ly/2xnnHN1>



Referencias

- Canziba, E. (2018). *Hands-On UX Design for Developers*. Birmingham, UK: Packt Publishing.



Gracias

