



Universidad Cenfotec

Tarea #1
Cuestionario

Laura Benavides Gamboa

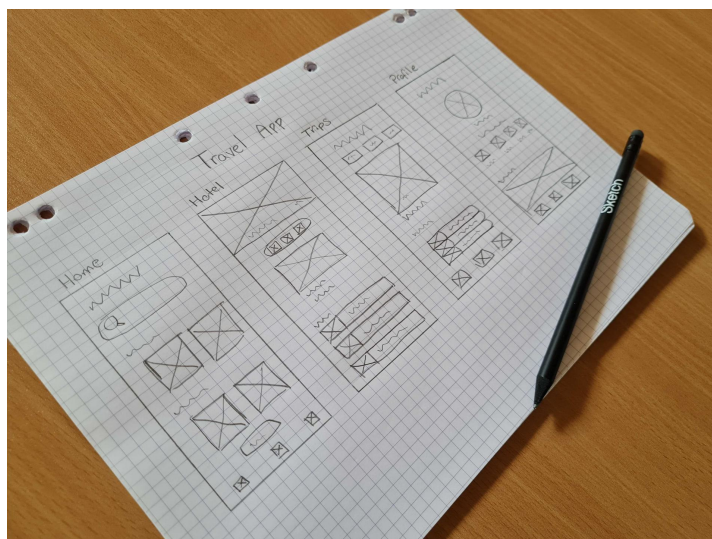
01. Escribir la definición de los siguientes conceptos: diseño visual y desarrollo web

El **diseño visual** es la parte del proceso de desarrollo que se encarga de la apariencia estética y la experiencia de usuario de un sitio web. Es el look & feel del proyecto y es donde se seleccionan colores, tipografía, contenido, interacción y diagramación.

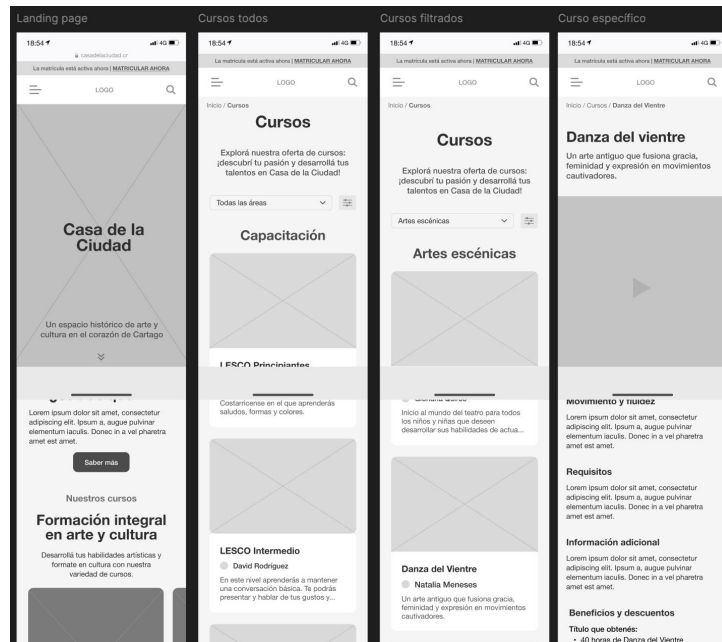
El **desarrollo web** es el proceso técnico que consiste en transformar el diseño visual en un sitio web funcional mediante el uso de lenguajes de programación. En este Los desarrolladores web construyen la estructura, la lógica y las funcionalidades de un sitio web, conectándolo a bases de datos y servidores.

02. Describir las siguientes terminologías de diseño visual web: sketch, wireframe, mockup y prototipado. Agregar imágenes demostrativas.

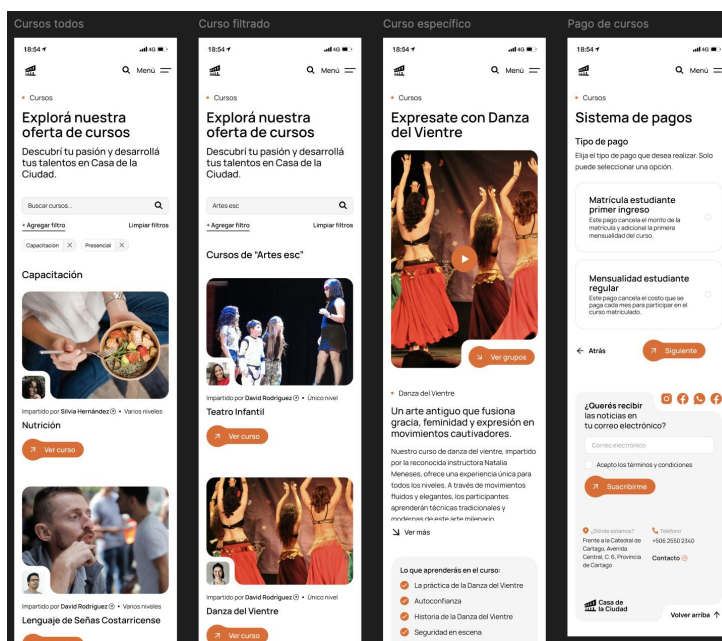
El **sketch** o **boceto** es la representación más básica y rápida de una idea de diseño. Es un dibujo a mano o digital que captura la esencia de una página web o aplicación. Se caracterizan por no tener color ni detalles gráficos. Se enfoca en la distribución de los elementos en la página y su jerarquía visual.



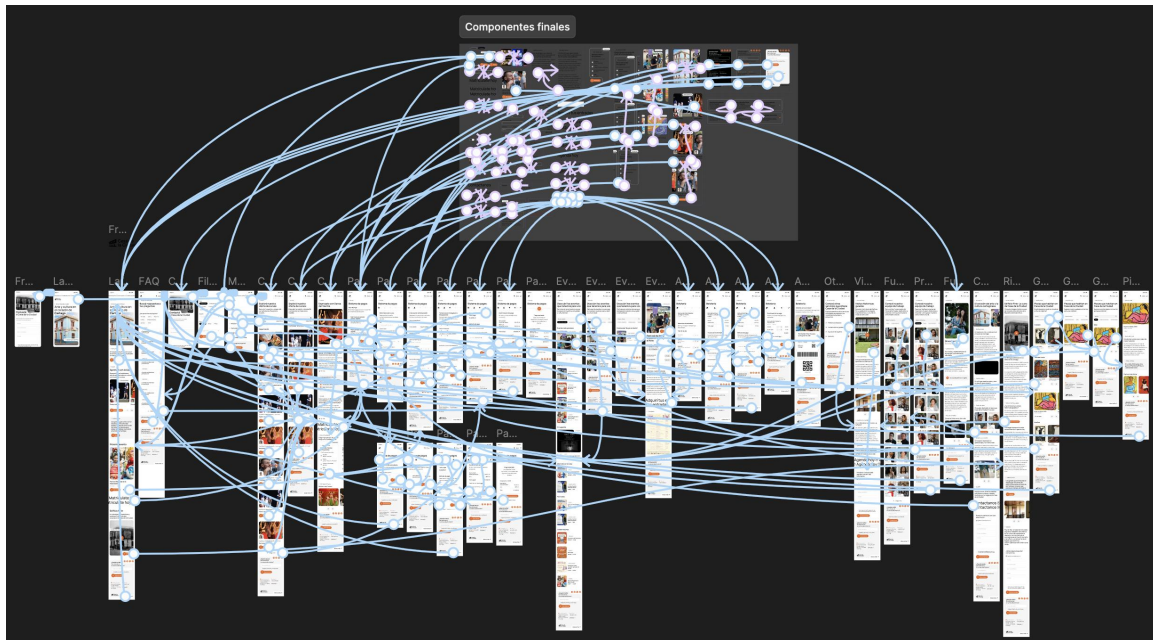
Los **wireframes** son una representación más detallada de un diseño, pero aún sin elementos visuales. Es como un esqueleto de la página web. Incluye la estructura de la página, la ubicación de los elementos y su interacción básica, pero sigue sin considerarse la estética visual.



El **mockup** es la representación visualmente completa de los wireframes. En este punto del proceso donde se incluyen todos los elementos visuales.



El **prototipado** es el proceso de crear una versión interactiva del mockup. Este que permite simular la experiencia del usuario. Los usuarios pueden hacer clic en botones, llenar formularios, etc. Permite evaluar la usabilidad del diseño, identificar problemas y realizar mejoras antes del desarrollo web.



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

El **sketch** la representación más básica y rápida de una idea. Suele ser más conceptual y creativo. El **sketch** es de baja fidelidad ya que se suele realizar con papel y lápiz.

El **wireframe** se utiliza después del sketch, para definir la estructura y la funcionalidad de la interfaz antes de pasar al diseño visual. Este es de media fidelidad por tener un nivel de detalle más alto que el sketch pero aún no se le aplica el look & feel. Este se suele trabajar en herramientas especializadas.

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

Figma: es una herramienta de diseño colaborativa basada en la nube. Ofrece un conjunto completo de herramientas para crear wireframes, diseñar interfaces de alta fidelidad y prototipar interacciones.

Adobe XD: es el programa de la familia de Adobe diseñado específicamente para el diseño de experiencias de usuario (UX). Permite crear wireframes, mockups y prototipos de forma rápida y eficiente.

Sketch: es una herramienta de diseño vectorial. Está diseñada específicamente para crear interfaces de usuario. Cuenta con herramientas y características que facilitan la creación de diseños limpios y consistentes.

Marvel App: es una herramienta de diseño digital que permite transformar ideas en prototipos interactivos de manera rápida y sencilla.

05. Describir las siguiente tipos de aplicaciones: web, nativa, híbrida

Las **aplicaciones web** son aplicaciones que se ejecutan directamente en un navegador web, como Chrome, Safari o Firefox. No requieren instalación y se acceden a través de una URL. Se pueden utilizar desde cualquier dispositivo con un navegador web y conexión a internet.

Las **aplicaciones nativas** están diseñadas específicamente para un sistema operativo determinado. Estas se instalan directamente en el dispositivo.

Las **aplicaciones híbridas** combinan lo mejor de ambos mundos, utilizando tecnologías web envueltas en un contenedor nativo. Se desarrollan utilizando tecnologías web y se empaquetan en una aplicación nativa, lo que les permite acceder a algunas funcionalidades del dispositivo.

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

Photoshop está diseñada para edición de imágenes rasterizadas. Ofrece herramientas para manipular imágenes de forma precisa, como retoque, composición y creación de efectos especiales.

Figma fue desarrollada específicamente para el diseño de interfaces de usuario (UI) y prototipado. Permite a múltiples diseñadores trabajar en el mismo archivo en tiempo real, facilitando la colaboración y la revisión de diseños.

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

UX significa **experiencia de usuario**. Se enfoca en la experiencia general del usuario al interactuar con un sitio web. Va más allá de la apariencia visual y se centra en la usabilidad, la satisfacción y los sentimientos que el usuario experimenta al navegar por el sitio.

UI significa **interfaz de usuario**. Se refiere a la parte visual del sitio web, es decir, todo lo que el usuario ve y con lo que interactúa.

Ambos conceptos están estrechamente relacionados y se complementan entre sí. Un buen diseño UX se traduce en una interfaz intuitiva y fácil de usar (UI), mientras que una interfaz visualmente atractiva (UI) mejora la experiencia del usuario (UX). El diseño UX se encarga de crear una experiencia positiva y memorable para el usuario, mientras que el diseño UI se encarga de hacer que esa experiencia sea visualmente atractiva y funcional.

08. ¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es que permite crear, colaborar y prototipar interfaces de usuario de manera rápida y eficiente. Esta se destaca por su enfoque en la colaboración en tiempo real y su capacidad para trabajar en la nube. Entre sus ventajas se encuentran:

- Colaboración en tiempo real: Múltiples personas pueden trabajar en el mismo archivo al mismo tiempo, viendo los cambios de los demás en vivo.
- Basada en la nube: No es necesario instalar ningún software. Permite acceder a los archivos desde cualquier dispositivo con un navegador web.
- Diseño vectorial: Figma utiliza gráficos vectoriales, lo que significa que los diseños se pueden escalar a cualquier tamaño sin perder calidad.
- Prototipado interactivo: Permite crear prototipos que simulan la experiencia del usuario final, con animaciones y transiciones.
- Gratuito para equipos pequeños: Ofrece un plan gratuito con muchas funcionalidades para equipos de hasta 2 personas.

09.

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

La app del Banco Popular cuenta con varios menús. Hay 2 barras de menús siempre presentes en la pantalla, una en la parte superior de la pantalla y otra en la parte inferior, además del menú principal.

Uno pensaría que las opciones más importantes se pueden acceder desde alguna de estas barras de menú, sin embargo, la opción de hacer pagos a préstamos o hacer transferencias se acceden del menú desplegable.

Además hay opciones en las barras de menús que están presentes en el menú desplegable, sin embargo, solo desde el menú desplegable se ofrecen opciones extra.

A esta aplicación le hace falta definir una mejor arquitectura para evitar estos múltiples menús y opciones.

10.

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

Para mí lo más importante es la funcionalidad. Definir una arquitectura de un sitio web siempre debería ser lo primordial. Sin una funcionalidad bien definida un sitio web o aplicación no funcionaría a pesar de tener una estética placentera.

Conclusión

Antes de desarrollar un buen producto digital, ya sea una página web o una aplicación, siempre se debe iniciar por el diseño visual. Es muy importante darle énfasis al diseño de la experiencia y definir una interfaz visual coherente, para que los usuarios tengan una experiencia de uso fácil y placentera. Actualmente la mejor forma de desarrollar el diseño visual de un producto es utilizando Figma. Gracias a sus características nos permite trabajar de forma más rápida y eficiente, ya sea en grupo o individual.