



Tarea 1: Cuestionario

CURSO: Diseño Visual Digital

Fecha

22 septiembre 2024

Estudiante:

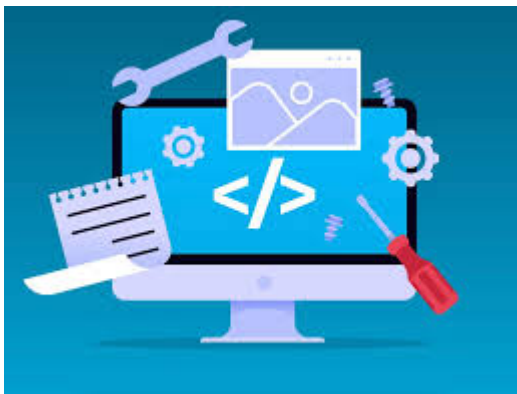
Leticia Parrales Cerdas

Profesor: Francisco José Jimenez Bonilla

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

Diseño visual: Es una disciplina que se enfoca en la creación de elementos visuales y gráficos para comunicar mensajes de manera efectiva y atractiva. En la que se utiliza principios y técnicas de diseño para organizar y presentar información visualmente de manera coherente, estética y funcional como formas o enfoques en los que se basa para abordar los contextos y necesidades socioculturales para su planificación en los dispositivos y soportes de la imagen (bidimensional, tridimensional y en movimiento), además entendiendo las nuevas y futuras tecnologías, para proyectar experiencias comunicativas únicas.

Desarrollo web: El desarrollo web es la construcción y el mantenimiento de las páginas web que existen en internet. El trabajo de un desarrollador web consiste en que el sitio sea agradable al usuario y que funcione de la forma en la que debería. Es por ello que se considera como uno de los profesionales más importantes del marketing digital en general. Además, debe encargarse de que el funcionamiento del sitio web vaya a la velocidad correcta, así como obtener un buen desempeño. Aunque su principal área de trabajo es el backend, también pueden hacerse cargo del frontend, lo que ofrece una experiencia de usuario mucho más completa.



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

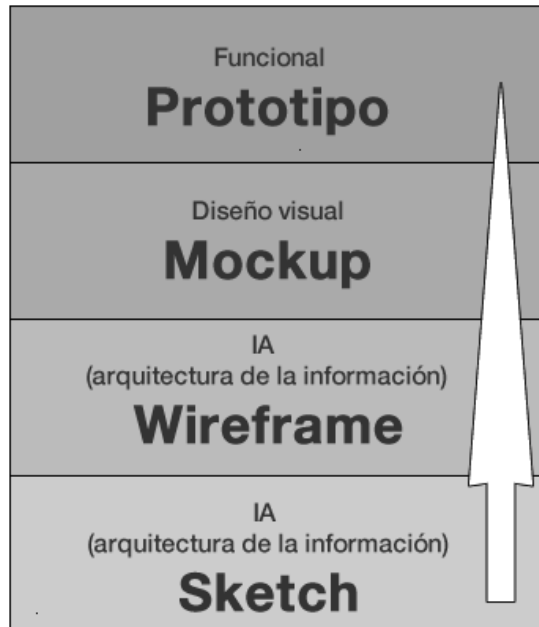
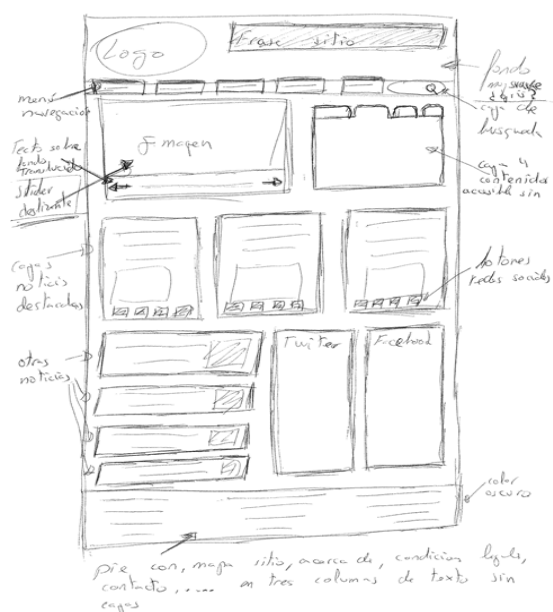
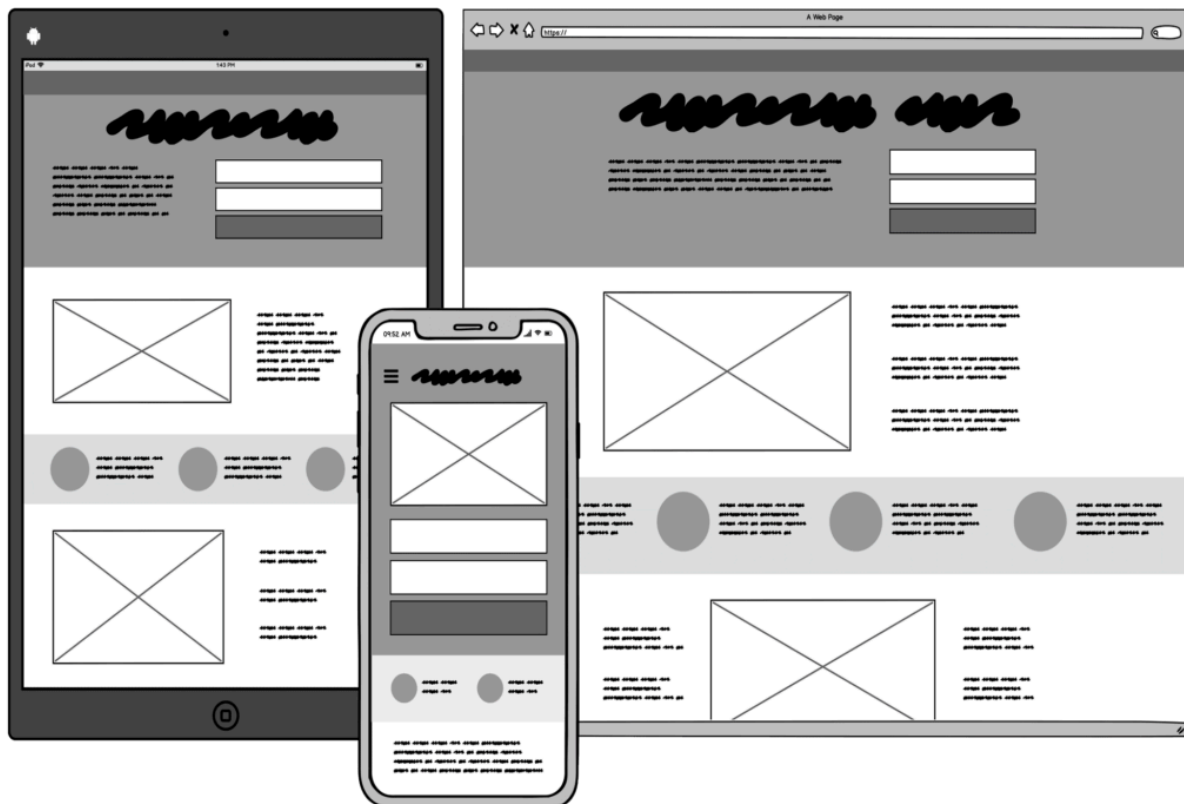


Imagen. Fases de desarrollo de un sitio web o aplicación

Sketch: un primer boceto que realizamos para un proyecto digital que queremos crear. Son nuestros primeros trazos sobre una hoja de papel.



Wireframe: Es una ilustración bidimensional de la interfaz de una página o una aplicación que se centra específicamente en la asignación de espacio y priorización del contenido, las funcionalidades disponibles, y los comportamientos deseados. Por estas razones, los wireframes normalmente carecen de estilo tipográfico, color o aplicaciones gráficas, ya que su principal objetivo reside en la funcionalidad, comportamiento y jerarquía de contenidos. En otras palabras, se centra en “qué hace la pantalla, no cómo se ve”. Los wireframes también nos ayudan a establecer relaciones entre las distintas plantillas de un sitio web o aplicación.

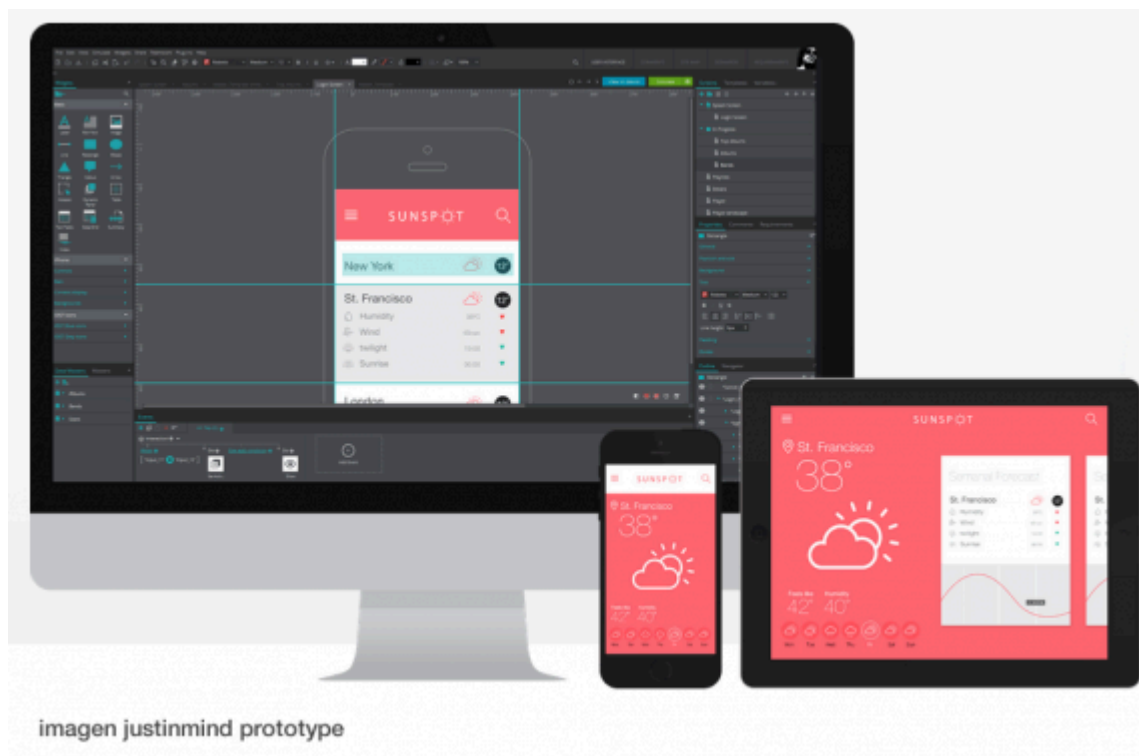


Mockup: Es una representación más avanzada del diseño gráfico y comunicativo (desde una visión de navegación y UI) de un proyecto. Es una composición gráfica completa que ha utilizado el wireframe como plantilla introduciendo todos los elementos gráficos y visuales, convirtiéndose así en un modelo a escala de un producto que se utiliza para demostrar y probar un diseño. El mockup es un medio de representación de la apariencia del producto, y muestra los fundamentos de su funcionalidad. Los MockUp incluyen los detalles visuales, tales como colores, tipografía, etc., y son generalmente estáticas. Al observar un mockup, se debe tener

una buena idea de cómo se verá el producto final y una idea aproximada de cómo podría funcionar (incluso si las funciones aún no se han desarrollado).

Se integran elementos con mayor detalle, visualizamos una aproximación de:

- Contenidos (pueden ser imágenes y textos genéricos que no van a ser finalmente usados en el desarrollo)
- Paleta de colores, tomando como referente lo institucional, misional y el público objetivo del proyecto
- Declaraciones CSS
- Dimensiones de áreas de contenido y servicios
- Iconografía

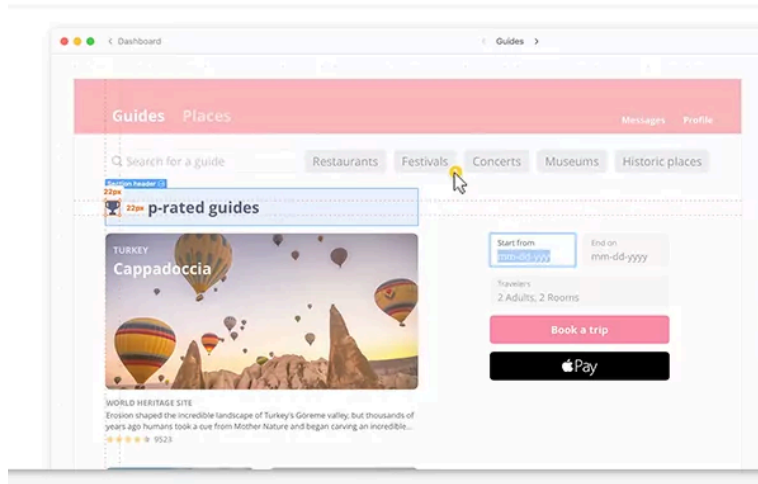


Prototipado: Es un modelo (representación, demostración o simulación) fácilmente ampliable y modificable de un sistema planificado, probablemente incluyendo su interfaz y su funcionalidad de entradas y salidas.

El prototipo es una representación de alto detalle de un proyecto digital. En ella se puede identificar y operar:

- Sistemas de navegación

- Paleta de colores aplicada
- Iconografía
- Experiencia de usuario
- Servicios de ayuda, búsqueda, interacción.
- Otros elementos del proyecto



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

El **Sketch** tiene que reflejar las ideas generales sobre el proyecto, debe de responder entre otras cuestiones a :

- Donde pondremos los elementos más característicos como logos, etc.
- Dónde estará la zona de navegación
- Dónde se cargan los sistemas de ayuda para usuarios
- Si se agregarán servicios de redes sociales
- Qué áreas de contenidos y que servicio queremos presentar en el proyecto

El siguiente paso desde el punto de vista del diseño gráfico y arquitectura de información en un proyecto digital es la creación de los **wireframe** apoyándonos en el sketch que hemos dibujado.

El **wireframe** conecta la estructura conceptual, o arquitectura de la información, con el diseño visual de la web o aplicación. Ayudan a establecer la funcionalidad, y las relaciones entre las diferentes plantillas de pantallas.

Los wireframes sirven para múltiples propósitos, ayudando a:

- Dar prioridad a los contenidos determinando la cantidad de espacio que se va asignar a un elemento dado y donde se encuentra ese elemento.
 - Conectar la arquitectura de la información del sitio para su diseño visual, mostrando las conexiones entre las páginas.
 - Clarificar los espacios y formas para la visualización de determinados tipos de información sobre la interfaz de usuario.
 - Determinar la funcionalidad prevista en la interfaz, la cantidad de las funciones disponibles, o el efecto de los distintos escenarios en la pantalla.
4. ¿Citar 3 herramientas tecnológicas que se pueden utilizar para crear wireframe, mockups, prototipados de sitios y aplicaciones web?

Herramientas para wireframes: Gliffi, Cacao y Mockingbird

Herramientas para mockups: Freebiesbug, Designrfix y Uxpin

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

Una aplicación es un software que le permite intercambiar información con los clientes y ayudarlos a completar tareas específicas. Los distintos tipos de aplicaciones, o apps, se basan en el método de desarrollo y la funcionalidad interna. Las **aplicaciones web** se ofrecen en un navegador de internet. Los usuarios no tienen que instalarlas en sus dispositivos. Por su parte, las **aplicaciones nativas** están diseñadas para una plataforma o un tipo de dispositivo específico. El usuario debe instalar la versión del software adecuada en el dispositivo que elija. Las **aplicaciones híbridas** son aplicaciones nativas con un navegador web incrustado.

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

Mientras que Figma se puede usar para crear una aplicación o un sitio web, tanto en términos visuales como funcionales, Photoshop se utiliza principalmente para editar elementos visuales para tu plataforma.

En lo que respecta a la comparación de las dos plataformas, Figma es la que tiene una plataforma fácil de usar lista para interactuar con cualquier persona, independientemente de su nivel de experiencia. Figma tiene una interfaz fácil de usar, lo que nos ayuda a familiarizarnos con la aplicación desde el principio. Y tiene sentido por qué se ha convertido en la plataforma de diseño UI/UX más popular

disponible. Por otro lado, Photoshop no es la aplicación más fácil de usar. Es más técnica y es posible que primero necesites algunos tutoriales. ¡Y debemos advertirte! Incluso puede ser más abrumador de lo que crees si estás al comienzo de tu carrera: Figma es definitivamente más fácil que Photoshop.

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

El diseño de Experiencia de Usuario (UX) es el proceso de crear productos, sistemas o servicios que proporcionen experiencias significativas y relevantes a los usuarios. Involucra todo el proceso de adquisición e integración del producto, lo que incluye aspectos de marca, diseño, usabilidad y funcionalidad. Una gran parte del diseño UX es hacer que el producto final resulte funcional para proporcionar una experiencia positiva, eficiente y satisfactoria para el usuario.

El diseño de Interfaz de Usuario (UI) se enfoca en los aspectos visuales e interactivos de la interfaz de un producto. Implica determinar la apariencia y el comportamiento del producto, incluidos el diseño, los colores, la tipografía y los elementos interactivos, para asegurar que sea visualmente atractivo y fácil de usar. El diseño UI se encarga de crear elementos visuales e interactivos de un producto para lograr una experiencia de usuario atractiva, intuitiva y cohesiva.

Una vez que se decide la estructura final y se aprueba el prototipo, comienza el diseño UI. Por supuesto, se trata de crear un producto atractivo, pero ese no es el único objetivo. La apariencia de cualquier producto tiene un fuerte impacto psicológico en el usuario.

UI: se enfoca en los aspectos superficiales de un producto (cómo se ve y se siente).

UX: se enfoca en la experiencia más amplia de usar el producto (cómo funciona y cómo satisface las necesidades del usuario).

8. ¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es una herramienta que puede ayudarte a crear interfaces de diseño mientras colaboras con cualquier persona involucrada en el proceso de diseño. Ayuda a crear productos, diseños de aplicaciones, sitios web y prototipos, y también puede recopilar información y comentarios sobre el diseño. Es el lugar donde los diseñadores de UI-UX, gerentes de producto, redactores, gerentes de proyectos,

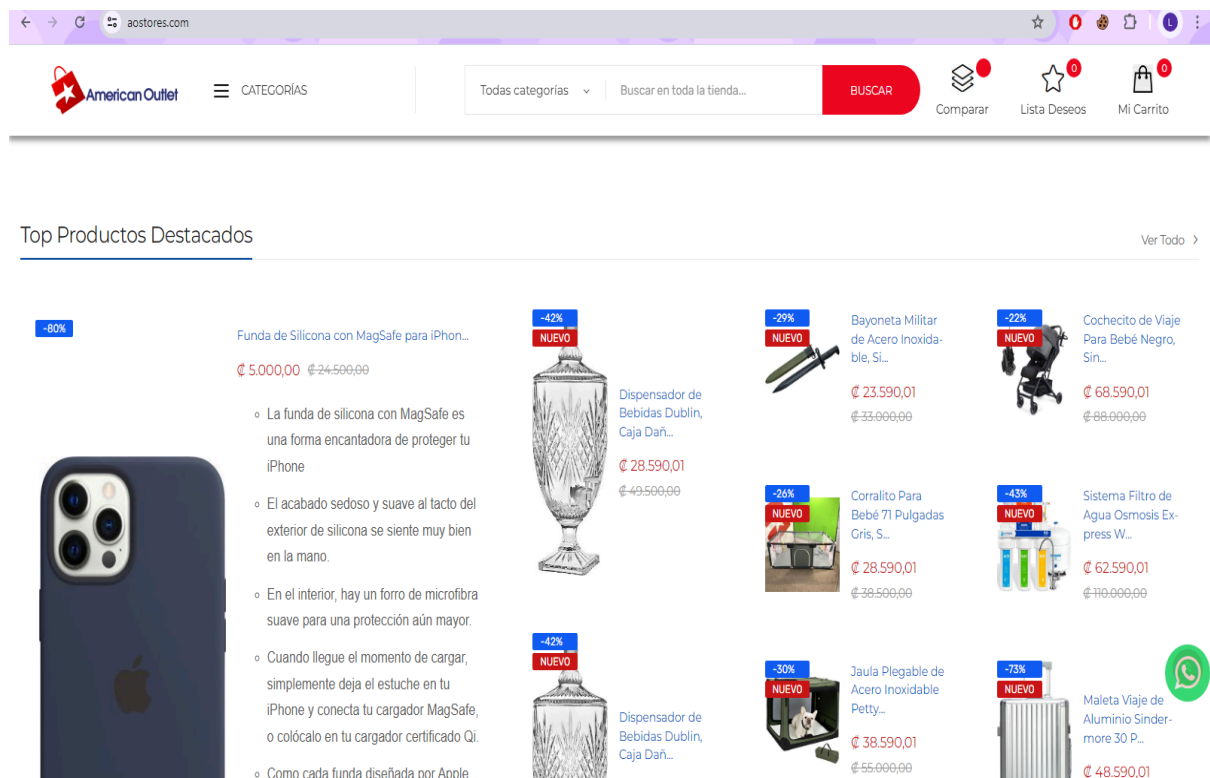
ingenieros y, prácticamente todos pueden colaborar y ver actualizaciones y cambios en tiempo real con respecto al diseño.

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

Una página web que visito frecuentemente y encuentro aspectos que se pueden mejorar es <https://www.aostores.com/> Es un outlet online donde se puede comprar productos a buen precio porque en algunas ocasiones son productos devueltos o sin caja, etc.

La página es lenta, tanto en el sitio para computadora como para móvil. Al presionar la sección de CATEGORÍA, el botón en ocasiones no responde e incluso puede causar que la página se bugué. En la página principal muestra los productos pero no tiene un aspecto limpio.

Como recomendación, lo primero sería arreglar los problemas de latencia. Para mostrar el contenido, se puede tomar inspiración en amazon.com, que muestra una gran cantidad de artículos de forma ordenada pensando en la experiencia visual del usuario.



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

Las dos son importantes, sin embargo, la funcionalidad tiene un peso más importante. Un diseño sencillo pero funcional puede lograr que el usuario tenga una buena experiencia en el sitio web.

Conclusión

El diseño visual y el desarrollo web son esenciales para crear experiencias digitales efectivas que no solo atraen y retienen usuarios, sino que también fortalecen la identidad de la marca y mejoran el rendimiento comercial. A través de herramientas como sketches, wireframes, mockups y prototipos, los diseñadores pueden comunicar y validar ideas de manera efectiva, asegurando que tanto la estética como la funcionalidad se alineen con las necesidades del usuario