



Tarea #1

Autor:

Luis Piedra Durán

Universidad CENFOTEC

Nombre del Curso:

Diseño Visual Digital

Nombre del Profesor a Cargo:

Francisco Jose Jiménez Bonilla

Fecha:

Septiembre de 2024

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

R/ DISEÑO VISUAL: Este se puede definir como la planificación organizada que se debe de tener para acomodar de manera correcta el contenido tanto de un sitio como una página web y conseguir un producto eficaz, combinando diferentes aspectos funcionales como la diagramación, colores, fuentes y demás.

DESARROLLO WEB: Son todas las disciplinas relacionadas entre sí para la creación de aplicaciones y sitios web que sea posible ejecutar desde la web, para esto toma en cuenta aspectos importantes como su optimización, usabilidad, posicionamiento y demás, utilizando los lenguajes de programación base como lo son HTML, CSS y JS.

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

R/ SKETCH: Es un proceso muy económico que se da durante sesiones grupales donde existe un intercambio de ideas en el cual se hace un boceto del sitio o aplicación a mano en una hoja blanca.



WIREFRAME: Es un diseño en blanco y negro donde se da la diagramación del producto como tal y se decide la estructura que tendrá la app o sitio web.



MOCKUP: Este es cuando el diseño visual que se hizo anteriormente se le agregan colores, tipografía e imágenes, generando un aspecto visual más profesional. En aspectos generales, es la mejora visual del Wireframe.

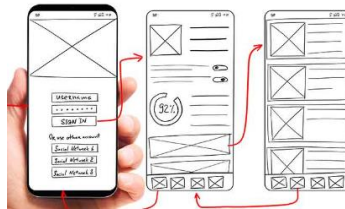


PROTOTIPADO: Es la versión final que se obtiene del producto, este suele ser interactivo y muestra cómo se verá la web o la app ya lista.



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

R/ Esta se encuentra principalmente en el hecho de que el Wireframe define más la estructura de como se verá el sitio o app como tal, acomodando con una distribución más precisa los diferentes elementos de la web, así como su funcionalidad, mientras que el sketch, es un paso para colocar ideas de manera rápida y que se puedan visualizar ciertos conceptos haciéndose a mano y con pocos detalles, siendo este muy informal. En aspectos generales, su diferencia radica en aspectos de formalidad y precisión.



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

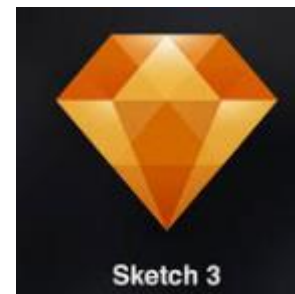
R/ Figma



Adobe XD



Sketch



5-¿Describir las siguiente tipos de aplicaciones: web, nativa, hibrida?

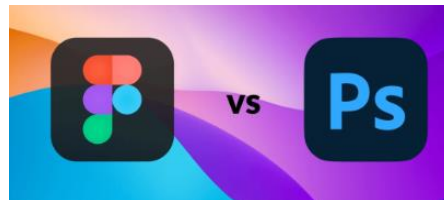
R/ APLICACIÓN WEB: Este es un programa o software al que se puede acceder por medio del internet ya que se ejecuta en el navegador de búsqueda, por lo que no es necesario que se instalen en la computadora.

APLICACIÓN NATIVA: Estas son las aplicaciones que son creadas para un sistema operativo nativo en específico para los diferentes dispositivos, como lo pueden ser la AppStore o la Play Store. Las aplicaciones se suelen desarrollar según en cuantos sistemas operativos se descargue la app.

APLICACIÓN HÍBRIDA: La aplicación híbrida esta creada con dos elementos que son el lenguaje nativo y la tecnología de base web, permitiendo que pueda tener diferentes funcionalidades en el equipo donde se instala o también, ejecutar por distintos sistemas operativos.

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

R/ La gran diferencia que existe entre estos sitios es que Figma, además de tener un modelo más interactivo, también se centra mayormente en el diseño de interfaces de los usuarios, mientras que Photoshop, se especializa en la edición de imágenes como tal.



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

R/ Primero, hay que aclarar que UI es interfaz de usuario y UX experiencia de usuario. Estos se encargan de crear soluciones para asegurarse de que el producto sea sencillo de usar y tenga una navegabilidad eficiente, diseñando el recorrido que hace el cliente de manera visual al producto final, por lo que son de suma relevancia.



8-¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

R/ Es una aplicación muy útil para los diseñadores UX y UI ya que fue creado para generar el diseño ya sea de una aplicación o un sitio web. Figma ha sido altamente recomendada y usada en el ultimo tiempo debido a sus ventajas en casi todos sus aspectos, como las siguientes:

- Permite la colaboración en tiempo real, haciendo que varias personas puedan trabajar al mismo tiempo en el mismo proyecto simultáneamente.
- Tiene acceso a la nube, permitiendo que se pueda trabajar desde cualquier lugar o plataforma que se requiera mientras este conectado a la red, además, no es necesario que este instalada en el dispositivo.
- Ofrece herramientas para el diseño responsivo para que sea ajustable a cualquier pantalla, dando un diseño de calidad para la creación de la web.
- Es gratuito, sus funcionalidades básicas son más que útiles y así permiten que se utilice sin ningún compromiso.



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

R/ Una vez estaba tratando de ingresar a un sitio web donde enseñaban y permitían practicar el lenguaje de programación JavaScript, me hicieron llenar y completar muchas pantallas donde solicitaban información como el nombre, porque quería estudiar este tema si, ya tenía conocimiento o no, que tan avanzado me consideraba, etc.... Después de varias ventanas contestadas, cuando ya pensé que era el momento de comenzar, me mostraron la ultima donde enseñan planes diferentes de pago para ya iniciar con mi proceso, pero como pagar no estaba en mis planes, abandoné el sitio. Pienso que, si hay sitios que para acceder a cierta información se tiene que pagar, debería aparecer al inicio, para que el usuario este al tanto y no llene información innecesaria si al final pagar no está contemplado, porque termina siendo una perdida de tiempo y el interés por el sitio desaparece.

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

R/ Aunque siento que ambas tienen el mismo nivel de relevancia, ya que una se complementa de la otra y viceversa, creo que el diseño es de suma importancia, ya que, si el usuario ingresa a un sitio o aplicación web que al verlo no es de su agrado, muy posiblemente no le de la oportunidad, haciendo que seguro ni pruebe su funcionalidad y busque otro que considere mejor, dejando un posible cliente.

Conclusión

A lo largo de la realización de esta tarea he tenido la oportunidad de responder preguntas con información tanto recolectada en clase como añadida de internet, lo cual me ha permitido repasar conceptos y aclarar ciertas dudas sobre algunos temas en concreto lo que será útil cuando ya sea tiempo de empezar a crear el diseño tanto de una aplicación como un sitio web, conociendo cada detalle y perfeccionando la técnica conforme se avance en el proceso.

Bibliografía

Salgado, C. (2015, 15 septiembre). *Mosaic | Sketchs, mockups, wireframes y prototipos*. <https://mosaic.uoc.edu/2015/09/15/proceso-de-desarrollo-de-un-proyecto-digital/#:~:text=Los%20Sketch%20nos%20permiten%20crear,la%20funcionalidad%20de%20un%20prototipo>.

Informática Básica: ¿Qué son las aplicaciones web? (s. f.). GCFGlobal.org. <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/que-son-las-aplicaciones-web/1/>

Fernández, C. (2024, 10 julio). *Aplicaciones nativas, lo que necesitas saber*. ABAMobile. <https://abamobile.com/web/que-son-aplicaciones-nativas-y-ventajas/>

Bambu Mobile. (2023, 31 marzo). *¿Qué es una app híbrida?* <https://bambu-mobile.com/que-es-una-app-hibrida/>

Juan de Assembler Institute. (2022, 22 noviembre). *Figma: Qué es y sus principales ventajas*. Assembler Institute. <https://assemblerinstitute.com/blog/que-es-figma/>

Untitled. (s. f.). Figma. <https://figma.com/design/DvUSgMwDDp7xggcGVqGJtp/Untitled?node-id=1-119&t=vG3UPKPbk0hCd2zr-0>