



Tarea 1

Scarlett Alvarado Salazar

Curso Diseño Visual Digital

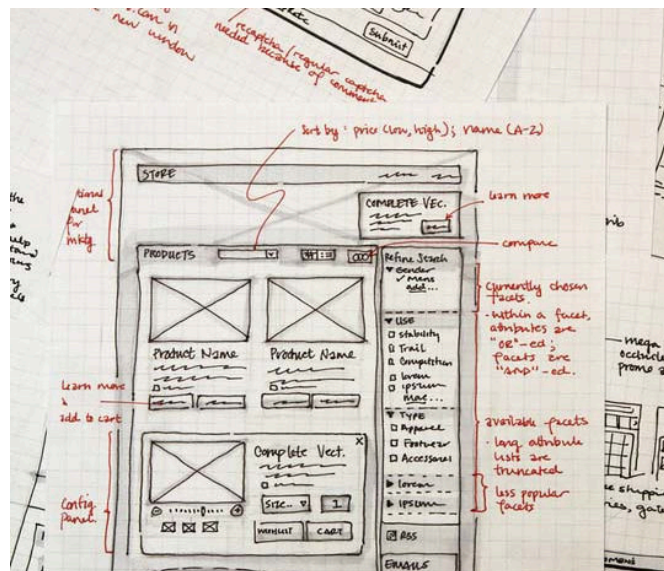
Profesor Francisco Jiménez Bonilla

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

El diseño web consiste principalmente en el proceso de crear una apariencia estética de un producto, por medio de elementos gráficos como colores, tipografía e imágenes para comunicar un mensaje o mejorar la experiencia del usuario. Y el desarrollo web consiste en construir y mantener sitios web, empezando desde la codificación de la estructura y funcionalidad del sitio (frontend y backend) hasta la implementación de bases de datos y la integración de servicios en línea.

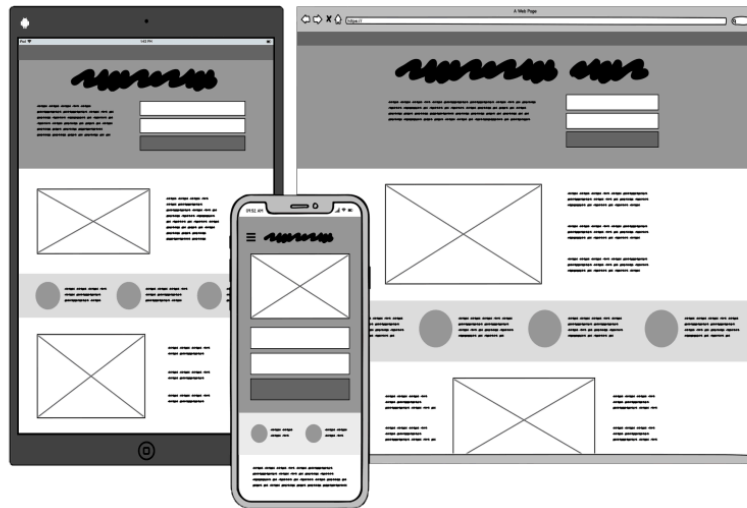
2-¿Describir las siguientes terminologías de diseño visual web: (sketch, wireframe, mockup, prototipado). Agregar imágenes demostrativas?

-Sketch: Dibujo rápido y básico de la interfaz de usuario, generalmente realizado a mano o con herramientas digitales sencillas. El propósito es captar ideas iniciales y conceptos de diseño sin preocuparse por los detalles visuales.

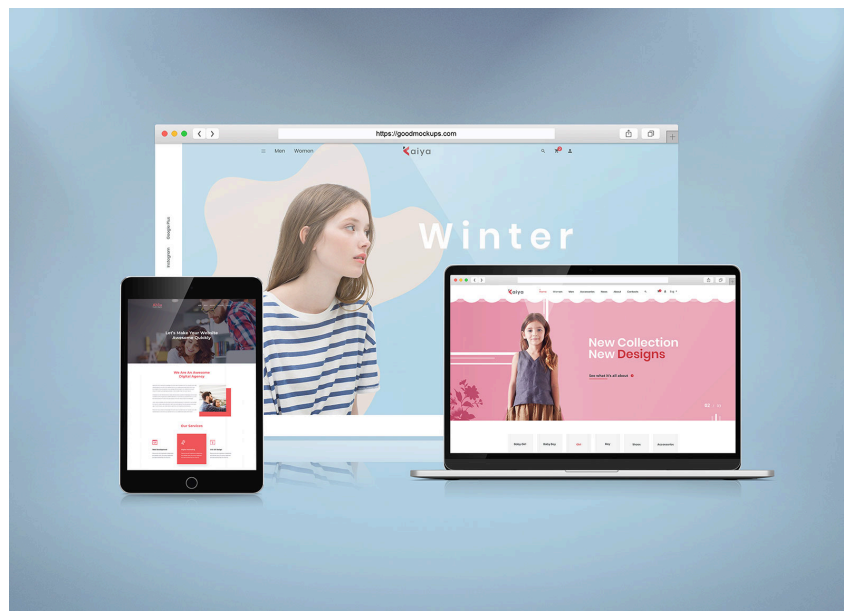


-Wireframe: Representación esquemática de la estructura de una página web. Los wireframes muestran la disposición básica de los elementos (como botones, menús

y campos de texto) y su jerarquía en la interfaz, enfocándose en la funcionalidad y la organización, sin detalles de estilo o diseño visual.

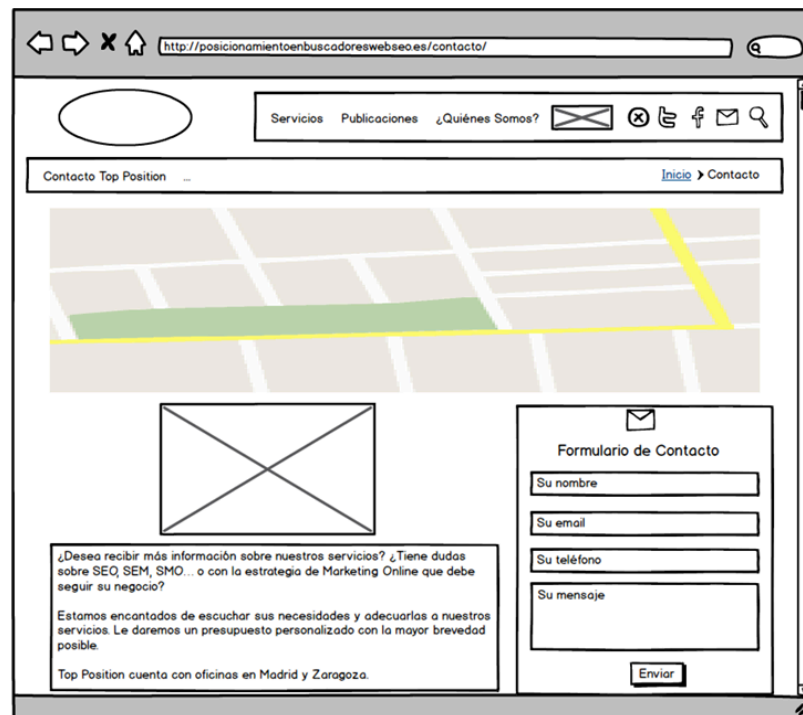


-Mockup: Representación visual más detallada y estática del diseño final de una página web. Incluye elementos de diseño como colores, tipografía e imágenes, y muestra cómo se verá la interfaz en su estado terminado, pero sin interactividad.



-Prototipado: Creación de una versión interactiva del diseño web que simula el funcionamiento y la navegación del producto final. Los prototipos permiten a los

usuarios probar y explorar la interfaz antes de la implementación, lo que facilita la detección de problemas y la mejora de la experiencia del usuario.



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

La diferencia es que el sketch es para explorar ideas y conceptos rápidamente, mientras que el wireframe proporciona una visión más clara de la estructura y funcionalidad de la interfaz.

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

-Figma

-Adobe

-Sketch

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

Aplicación Web: Basada en navegador, no requiere instalación.

Aplicación Nativa: Especifica para un sistema operativo, instalada localmente.

Aplicación Híbrida: Combina tecnologías web con un contenedor nativo para acceso a características del dispositivo.

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

Photoshop se centra en la edición gráfica general y el diseño visual estático, sin herramientas específicas para interactividad y colaboración en tiempo real en el diseño web. Figma, por otro lado, está diseñado para el diseño web y de interfaces, ofreciendo capacidades de prototipado, colaboración en tiempo real y herramientas específicas para UI/UX. Figma es preferido para el diseño web moderno debido a su enfoque en la colaboración y prototipado interactivo, mientras que Photoshop sigue siendo útil para la edición gráfica detallada.

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

Diseño Web UX (Experiencia de Usuario) se enfoca en la funcionalidad y la satisfacción del usuario, asegurando que la interacción con el sitio web o aplicación sea intuitiva y eficiente mediante la organización de la información y la usabilidad.

Diseño Web UI (Interfaz de Usuario) se concentra en la apariencia visual y la presentación de los elementos interactivos, como botones y colores, para crear una interfaz atractiva y coherente. Ambos aspectos son esenciales: UX garantiza una experiencia fluida y funcional, mientras que IU se encarga del diseño visual y la estética.

8-¿Qué es FIGMA y sus ventajas?

Figma es una herramienta de diseño colaborativo basada en la web que permite a los equipos trabajar en tiempo real en proyectos de diseño de interfaces y prototipos. Sus ventajas incluyen colaboración en tiempo real, accesibilidad desde cualquier dispositivo con internet, creación de prototipos interactivos, reutilización de componentes, historial de versiones, comentarios integrados, y soporte para diseño responsivo y plugins. Esto facilita una coordinación eficiente y un flujo de trabajo ágil en el diseño web y de aplicaciones.

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

Desde mi experiencia he visto bastantes páginas, incluso de universidades que deberían ser actualizadas a las necesidades y estéticas actuales para mejorar la experiencia. También las bibliotecas digitales muchas veces dejan de lado la parte visual y solo se enfocan en alimentar las bases de datos.

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

En mi opinión ambas tienen la misma importancia a la hora de hacer uso de una página web ya que van de la mano. Es agradable para el usuario hacer uso de una página que cumpla con ambos puntos ya que no tiene sentido si una página es estéticamente perfecta pero poco funcional y viceversa ya que siempre vamos a buscar lo que sea más amigable de usar.

Conclusiones

Es de suma importancia poder crear páginas web que vayan alineadas con las necesidades y expectativas de los usuarios en la actualidad. Poder crear esa armonía y balance entre funcionalidad y estética es primordial a la hora de crear una página. Se debe priorizar ambas partes por igual para así disminuir la insatisfacción en los usuarios, debemos hacer uso y explorar las diversas herramientas que tenemos a mano y que nos pueden facilitar el proceso de creación, por ejemplo generando paletas de colores según la temática.