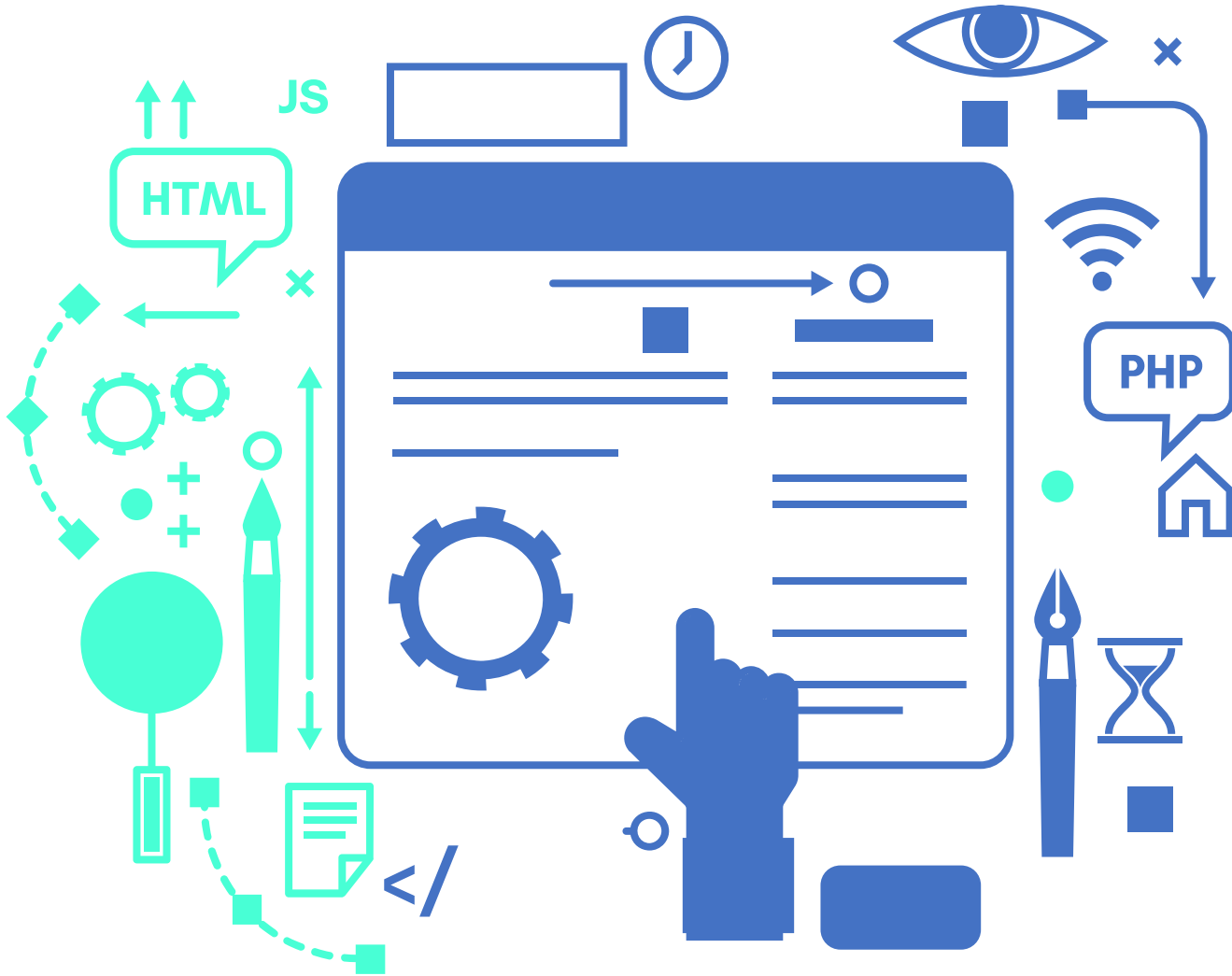


DISEÑO
MULTIMEDIA

**DISEÑO
INTERACTIVO**





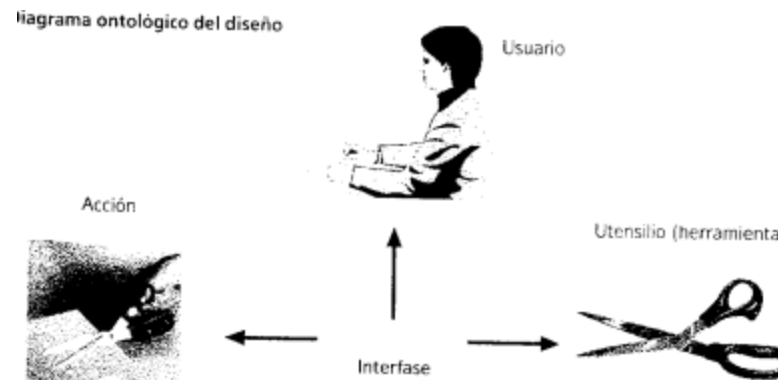
DISEÑO INTERACTIVO

Hace referencia al campo del diseño que busca crear artefactos que **pongan al usuario como principal protagonista del proceso de diseño** y puedan comunicarse interactiva e intuitivamente con determinados productos y servicios.



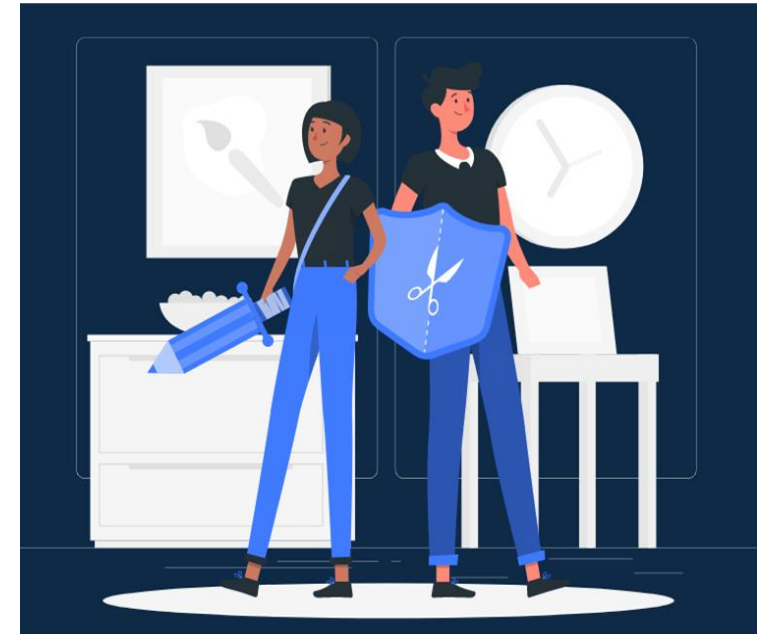
DISEÑO DE INTERACCIÓN

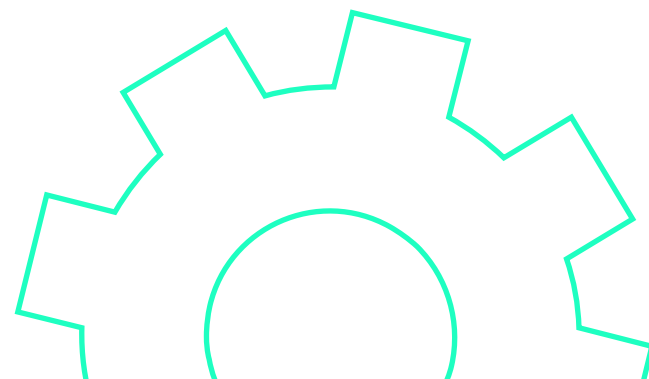
Una disciplina que examina o registra la interacción entre un usuario y un sistema a través de una **interfaz**.





¿QUÉ HACE EL DISEÑADOR INTERACTIVO?





CAMPOS DE ACCIÓN EN EL DISEÑO INTERACTIVO

DISEÑO INTERACTIVO Y DESARROLLO DE APPS

En su producción, se involucra el **diseño visual**, que toma en cuenta la **experiencia del usuario**, con la programación que rige el funcionamiento de la aplicación.

La experiencia del usuario en una App debe ser excelente, puesto que el usuario sólo te concederá entre 4 y 22 segundos de atención para decidir si la desinstala o sigue con ella.

Para mayor porcentaje de éxito, se recomienda **prototipar** y **diseñar** tu App antes de desarrollarla.

¿Qué es la experiencia del usuario? (UX)

La experiencia del usuario engloba todas aquellas interacciones del usuario con una marca. Por supuesto, a raíz de la transformación digital, **esta experiencia se orienta principalmente a páginas web, aplicaciones móviles, herramientas y otros recursos similares.**



¿Cuáles son los pilares de la experiencia del usuario?

Credibilidad

Para lograr credibilidad, el portal o plataforma digital debe estar libre de errores y cumplir con las expectativas que genera.

Es importante que las diferentes funcionalidades y los valores agregados cumplan con los objetivos que prometen y contribuyan con la solución de problemas.

Así, la UX está marcada por la confianza, lo cual luego puede dar paso a compras, suscripciones y, en general, relaciones comerciales duraderas.

Atractivo visual

Este es uno de los puntos elementales del Diseño UX. Y es que la primera impresión también es importante en la experiencia del usuario, así que es necesario cautivarlo con una atractiva presentación visual.

Accesibilidad

Hace referencia a la posibilidad de ingresar a una página web desde distintos dispositivos, y no solo desde un tradicional computador o laptop. De esta manera se garantiza una óptima experiencia en la página, independientemente de si el usuario accede a esta desde el computador, la tableta o el teléfono inteligente.

Este punto también se relaciona íntimamente a la inclusión de usuarios que tienen restricciones físicas de acceso a la información, como deficientes visuales, habilitando recursos como los lectores de pantalla.

UX Writing es el concepto utilizado para representar la producción de contenidos digitales que sean enfocados en garantizar la mejor experiencia de lectura al usuario de Internet.*

Utilidad

Además de ser visualmente atractiva, la (UX) debe ser altamente funcional. Entre estos valores añadidos encontramos **calculadoras, plantillas, manuales técnicos e, incluso, contenidos e información de interés, con enfoque educativo.**

Desempeño técnico

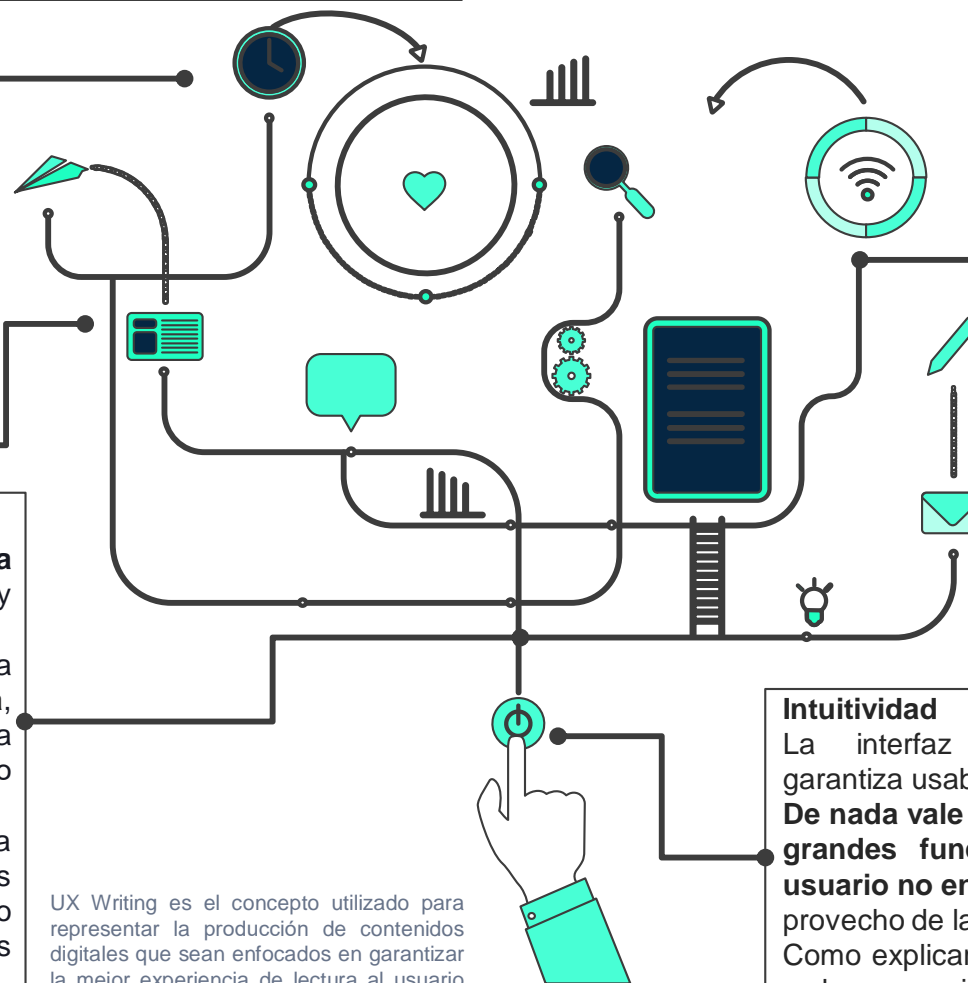
Consiste en contar con velocidad de carga y buen desempeño técnico en general. Aunque un sitio sea funcional y visualmente atractivo, el usuario no se sentirá a gusto si este falla técnicamente conlleva una interacción con múltiples fricciones y molestias.

Intuitividad

La interfaz del usuario es efectiva cuando garantiza usabilidad, escaneabilidad e intuitividad.

De nada vale que una web o herramienta cuente con grandes funcionalidades y potencialidades si el usuario no entiende cómo utilizarla y sacar al máximo provecho de las mismas.

Como explicaremos más adelante, una interfaz intuitiva se logra, gracias a un buen trabajo de UX Writing*.



¿Porqué Prototipar una App?

Hacer un prototipo de app móvil es una técnica para previsualizar cómo va a quedar la aplicación a desarrollar, en cuestión de **diseño**, y sin tener que empezar a programar.

Disponer de un prototipo de tu App te permitirá:

- **Validar la usabilidad:** La usabilidad es clave para la retención de usuarios y su recurrencia de uso, por tanto, es importante validar que la App es completamente útil y usable para empezar a desarrollarla.
- **Conseguir financiación:** Presentar la App a tus posibles inversores de la forma más visual y interactiva, aumentando la probabilidad de conseguir inversión.
- **Validar una idea en el mercado:** Presentar la App en el mercado sin aún estar desarrollada. De esta manera, conseguir saber el interés real del mercado, sin invertir más de lo necesario.
- **Material para Marketing:** (Flyers, web, presentaciones...) que te permitirá captar la atención de los usuarios potenciales.
- **Aprobar el proyecto:** Presentar y vender la App al departamento que decide si aprobar el proyecto o no.
- **Obtener presupuesto:** Al diseñar la App, quedarán bien definidas todas sus interacciones y funcionalidades con lo que te podremos preparar un presupuesto de desarrollo más ajustado.

Fases de desarrollo de una aplicación móvil

1

Elaboración del presupuesto

Antes de pensar el tipo de aplicación que se desea, hay que **analizar los recursos que se destinarán al proyecto**. Partiendo del presupuesto, se podrá desarrollar una aplicación móvil de mayor envergadura y con múltiples funcionalidades u otra más sencilla. Una vez establecido, es el momento de determinar la idea que se quiere llevar a cabo.

2

La idea: ¿Qué va a hacer la app?

En la segunda de las fases de desarrollo de una aplicación móvil, se plantean con exactitud la dimensión que se desea para la app. Se deben tener en cuenta **las necesidades de los usuarios o los problemas que se quieren solucionar**. Partiendo de esas características, se pasará a definir un concepto determinado y el **valor añadido que puede aportar**.

3

Elegir al proveedor de desarrollo

Al momento de seleccionar al proveedor y la tecnología de la app, siempre recomendamos trabajar con una empresa que **transmita confianza** desde el primer momento, con quien nos sintamos cómodos y que respire experiencia en desarrollos tecnológicos. Además de presentar el prototipo de la App previamente.

4

Análisis de los requerimientos

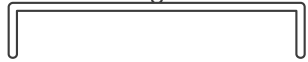
Tras una investigación del sector y de la competencia y **validar una idea en el mercado**, es momento de definir el alcance del proyecto. En un trabajo en equipo junto con los desarrolladores se concreta cada funcionalidad de la app y se analizan todos los casos de uso. **Pasa de lo general a lo concreto, lo que se va a ofrecer en cada una de las pantallas**. Con las funcionalidades bien definidas, la fase el desarrollo será más fluida, se tendrá un calendario de entregas periódicas realista y se evitarán sorpresas en mitad de la programación.

5

La planificación

Cualquier proyecto requiere de una fase de planning en la que se establecerán las directrices. Un calendario de trabajo que especifica la **lista de acciones a realizar hasta el cierre del proyecto**: el tiempo de desarrollo, las campañas de marketing, la subida a las tiendas o el lanzamiento de la app. Es conveniente avisar al desarrollador sobre la **fecha del lanzamiento deseada**, para coordinar la fecha de subida a las tiendas.

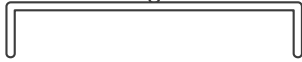
6



UX y diseño gráfico de la aplicación

Se definirán el **contenido y las interacciones de la app** acorde a la **experiencia de usuario**. Se elabora la **propuesta visual de las pantallas**, siguiendo la imagen de marca y las tendencias del diseño de apps, siempre pensando en ofrecer la mejor experiencia para los usuarios. Estos diseños se crearán mediante wireframes y prototipos, que serán la base para el desarrollador.

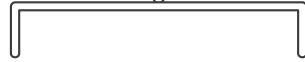
7



Desarrollo del software y creación de la app final

El desarrollador mediante **código (Desarrollo software)** comienza a **construir la aplicación móvil con el lenguaje de programación y tecnología** indicados en la fase de análisis. Se recomienda la existencia de entregas parciales y periódicas para que se vea la evolución del producto. Gracias a ello, se pueden corregir a tiempo los fallos que surjan según que avanza el desarrollo.

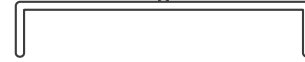
8



Mejorar los detalles: Testing o revisión de la app

En esta etapa se realizan **una serie de pruebas que aseguren la calidad de la plataforma**. Es un proceso de evolución y mejora continua donde se realizan acciones para comprobar que todas las acciones que pueda hacer un usuario dentro de la app **funcionen correctamente en todos los dispositivos**.

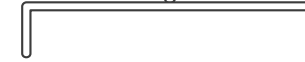
9



Fase de lanzamiento en el desarrollo de una aplicación móvil

Una vez se garantice la calidad, es momento de ofrecer la app a los usuarios. Se puede **subir en las tiendas de aplicaciones como App Store y Google Play**, por lo que se recomienda tener en cuenta el tiempo de publicación y aprobación de ambas para la fecha de lanzamiento de la app. También se puede dar a conocer **mediante acciones de marketing**, con landing pages, banners, publicidad, etc.

10



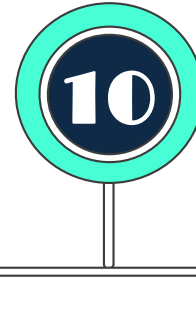
Mantenimiento a largo plazo

Todo software se actualiza, por ejemplo, se van publicando nuevos sistemas operativos, cambian las políticas de las tiendas o se venden versiones superiores de los modelos de smartphones. Por ello, hay que contar con un proveedor que tras su lanzamiento continúe **optimizando y manteniendo la aplicación móvil** en el largo plazo.



Fase de lanzamiento en el desarrollo de una aplicación móvil

Una vez se garantice la calidad, es momento de ofrecer la app a los usuarios. Se puede **subir en las tiendas de aplicaciones como App Store y Google Play**, por lo que se recomienda tener en cuenta el tiempo de publicación y aprobación de ambas para la fecha de lanzamiento de la app. También se puede dar a conocer **mediante acciones de marketing**, con landing pages, banners y publicidad o mejorando el **posicionamiento ASO** en las stores para su popularización.



UX y diseño gráfico de la aplicación

Se definirán el **contenido y las interacciones de la app** acorde a la **experiencia de usuario**. Se elabora la **propuesta visual de las pantallas**, siguiendo la imagen de marca y las tendencias del diseño de apps, siempre pensando en ofrecer la mejor experiencia para los usuarios. Estos diseños se crearán mediante wireframes y prototipos, que serán la base para el desarrollador.

DISEÑO INTERACTIVO Y ANIMACIÓN 2D Y 3D

¿Qué es la animación 2D?

La animación 2D implica una secuencia de muchas imágenes dibujadas a mano o por medios digitales. Cuando se colocan una tras otra, las imágenes 2D crean la ilusión de movimiento.

Se conoce también como “animación tradicional”. **Es el arte de usar una secuencia de dibujos para crear la ilusión de movimiento en una pantalla. Significa que los dibujos solo tienen largo y ancho, que carecen de una profundidad estructural (volumen).** En los primeros días de la animación, todos los animadores usaban lápiz y papel para dibujar. La tecnología moderna permite que los dibujos se desarrollen de principio a fin en las computadoras, aunque muchos artistas aún comienzan el proceso con personajes dibujados a mano. El anime y los “Cartoons” es solo un ejemplo de la animación 2D que prospera en el mundo moderno.



¿Qué hace un animador 2D y 3D?

Más allá de las propias animaciones, hay una serie de funciones que son competencia de los animadores:

- Diseño de escenarios digitales
- Animaciones en stop motion
- Instalaciones de arte y tecnología
- Coordinación de equipos de producción
- Animaciones para páginas web
- Efectos visuales
- Desarrolla la proyección visual para campañas y publicidades.

¿Cuáles son los principales aspectos a seguir de la animación 2D?

A continuación, te mostramos cuáles son los aspectos básicos que debes tener en cuenta si vas a trabajar con la **animación 2D**:

- El bosquejo de los dibujos
- Un diseño adecuado y adaptado a las necesidades de los personajes
- La creación de storyboards
- Crear efectos especiales
- La animación de las escenas de la película
- No dejes de lado los fondos que van a servir como transición

¿Cuáles son las fases y aspectos a seguir de la animación 3D? (video)