



Alumno: Fabiola Bermúdez García

Catedrático: Carlos Andrés Pérez

Materia: Diseño Multimedia

Cuatrimestre: 9

PROPÓSITO DEL DISEÑO

La incertidumbre y falta de credibilidad que el desarrollo de sitios y sistemas impone a las empresas, la impotencia ante el empantanamiento de los proyectos, que de herramienta de cambio se vuelven lastre que mantiene el status, que de arma competitiva se vuelven desventaja, merecen un cambio profundo en la forma de concebir y encarar estos procesos.

Las carencias en diseño de la interacción aparecen como uno de los caminos para revertir esta tendencia. No es el único. Tal vez ni siquiera sea el mejor. Pero está al alcance de la mano, con objetivos claros, técnicas definidas y e implementaciones realizables. No supone gastos sino todo lo contrario: no nos cabe duda de que el diseño de la interacción es para la empresa una opción eficiente y rentable: un gran negocio.

Vale la pena resaltar una vez más que el diseño precede a la programación. Primero se diseña, luego se programa y después se decora. Confundir decoración con diseño es un error común y que se paga caro.

Partiendo del diseño de sitios o sistemas como Diseño de la Interacción podemos determinar al menos 5 objetivos para el diseño:

- Definir el producto final
- Acotar y minimizar los costos
- Poner foco en el usuario
- Sacar la presión que el diseño implica para el equipo de programación
- Hacer creíbles y «cumplibles» los cronogramas

FLYER

-Medio ambiente

