

**Eje:** El proceso de creación de tecnologías: el proceso de diseño.  
**Capacidades:** • Análisis y comprensión de la información. • Resolución de problemas y conflictos. • Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.  
**Objetivo:** Desarrollar capacidades para diseñar artefactos, procesos, programas, sistemas y ambientes (virtuales o reales), identificando y analizando problemas, generando, evaluando y

seleccionando alternativas y planificando y desarrollando soluciones.  
**Contenidos curriculares:** • La resolución de problemas de diseño. • La identificación y el análisis del problema. • La búsqueda de alternativas. • La evaluación y la selección de las soluciones técnicas. • La informática en el proceso de resolución de problemas de diseño.

## ¿Cómo se diseña una app?

### Antes de empezar

#### Para pensar:

¿De qué manera se diseñan las funcionalidades de las aplicaciones? ¿Y las interfaces gráficas (o “pantallas”)? ¿Por qué los juegos tienen un tipo de interacción y las aplicaciones de trabajo o utilitarias tienen otro? ¿Se piensa en el tipo de usuario/a?



1. En grupos, lean la siguiente nota y extraigan cinco conceptos principales asociados al diseño y desarrollo de apps.

“Diseño de apps, su importancia para el usuario y los mejores ejemplos”

Yeeply

<https://bit.ly/3ttj11t>

Escaneá este código para acceder al contenido.



- a. A partir de la lectura anterior, analicen las apps destacadas de los siguientes sitios web.



“Ejemplos de experiencias UX/UI: 5 Casos destacados”  
Workana  
<https://bit.ly/3Ccahkg>

Escaneá estos códigos para acceder al contenido.



“Material Design para Android”  
Android Developers  
<https://bit.ly/3HCwIAd>



**Pista:** Pueden organizar lo trabajado hasta el momento en un documento compartido de Google Docs. Para aprender a usarlo, pueden consultar el siguiente tutorial.

Tutorial Google Docs documentos  
Plan Integral de Educación Digital,  
InTec, GCABA.

<https://bit.ly/36blrbT>

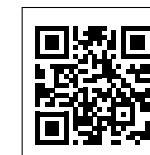
Escaneá este código para acceder al contenido.



2. A partir de lo trabajado en las actividades anteriores, comparen las normativas de diseño de tres plataformas: Android, Windows Phone e iOS. Pueden compartir entre todos/as las similitudes y diferencias que encontraron o utilizar alguna aplicación que les permita realizar un cuadro comparativo, por ejemplo, Mentimeter. Les proponemos un ejemplo más para explorar.

“Diseño visual”  
Diseñando apps para móviles  
Javier Cuello y José Vittone  
<https://bit.ly/3KetbtN>

Escaneá este código para acceder al contenido.



**Pista:** Hay componentes y elementos que se repiten más allá de la estructura de las pantallas y de las formas de navegar o interactuar con las apps. Un buen ejercicio puede ser mirar los menús para encontrar diferencias acerca de cómo se presentan las opciones de navegación.

3. A la hora de encarar un proceso de diseño y desarrollo de una *app* es importante tener en claro el procedimiento y el/la usuario/a. En grupos, lean el siguiente capítulo y sintetizen en dos párrafos cuál es la importancia de la arquitectura de la información, el *wireframe*, el prototipo y los/as diferentes usuarios/as.

“Definiendo la propuesta”  
*Diseñando apps para móviles*  
Javier Cuello y José Vittone  
<https://bit.ly/3sQLWxH>



Escaneá este código para acceder al contenido.



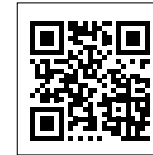
**Pista:** *El wireframe es un maquetado para presentar posibles diseños de pantallas. Hay varios tipos de wireframe (de baja calidad o de alta calidad) según el tipo de definición y detalle que se quiera alcanzar.*

### Antes de terminar

En grupos, analicen y armen una pequeña presentación que muestre diferentes aplicaciones (al menos tres) en las que encuentren dificultades de uso o que consideren que no son lo suficientemente intuitivas. Expliquen cómo podrían mejorar la aplicación cambiando el tipo de interacción o incorporando algún recurso aclaratorio. Para entender los conceptos principales de la experiencia de usuario/a, lean el siguiente artículo sobre la filosofía de diseño centrado en el/la usuario/a.



“Diseño centrado en el usuario”  
Wikipedia  
<https://bit.ly/3vJIVPY>



Escaneá este código para acceder al contenido.

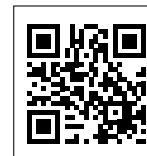


### Para profundizar

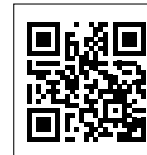
En grupos, exploren el entorno *online* para el diseño y prototipado de imágenes, *wireframes*, prototipos y pantallas de *app* llamado *Figma*. Luego, realicen un pequeño proyecto interactivo. Pueden encontrar enlaces de referencia y videos orientativos en Youtube. A continuación, les dejamos algunos ejemplos.



Figma  
<https://bit.ly/3hGpvou>



*Figma Tutorial - Cómo crear wireframes y pasarlos a Figma*  
Uxcristopher  
<https://bit.ly/3hIS3gM>  
Duración: 18:20 minutos.



“El mundo tableta”  
*Diseñando apps para móviles*  
Javier Cuello y José Vittone  
<https://bit.ly/3vM3xZo>

Escaneá estos códigos para acceder al contenido.

