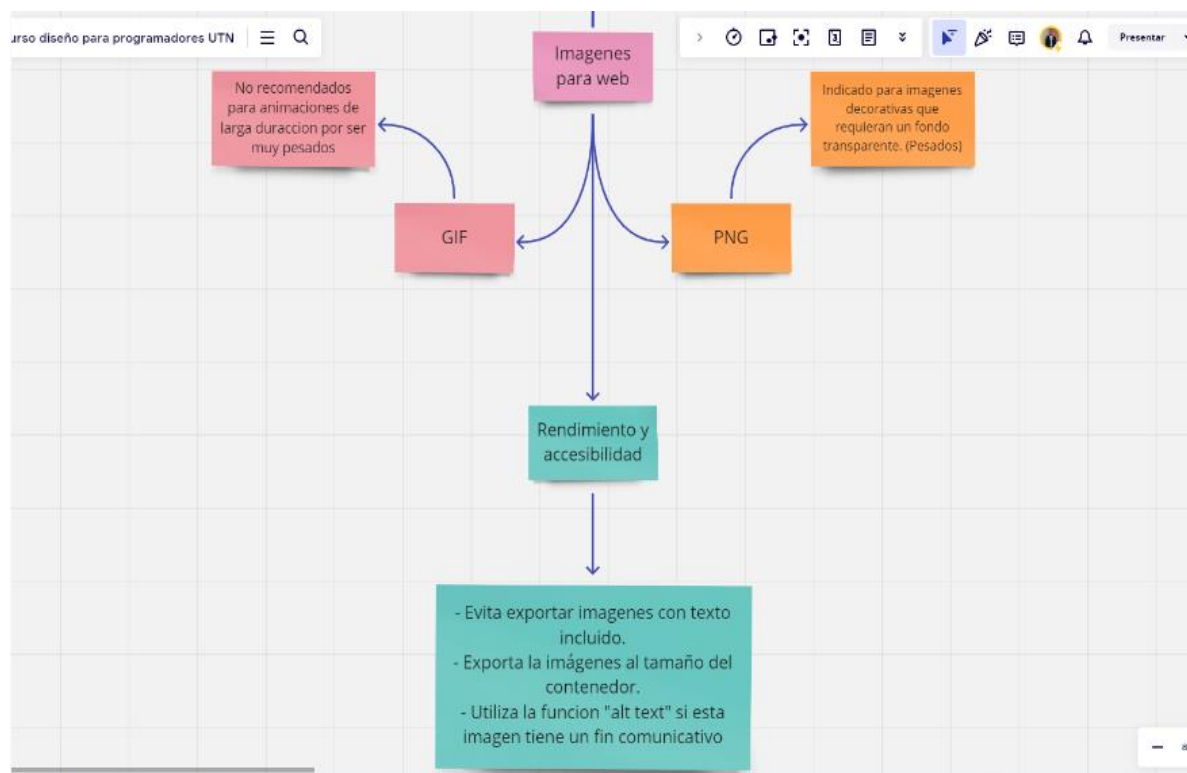
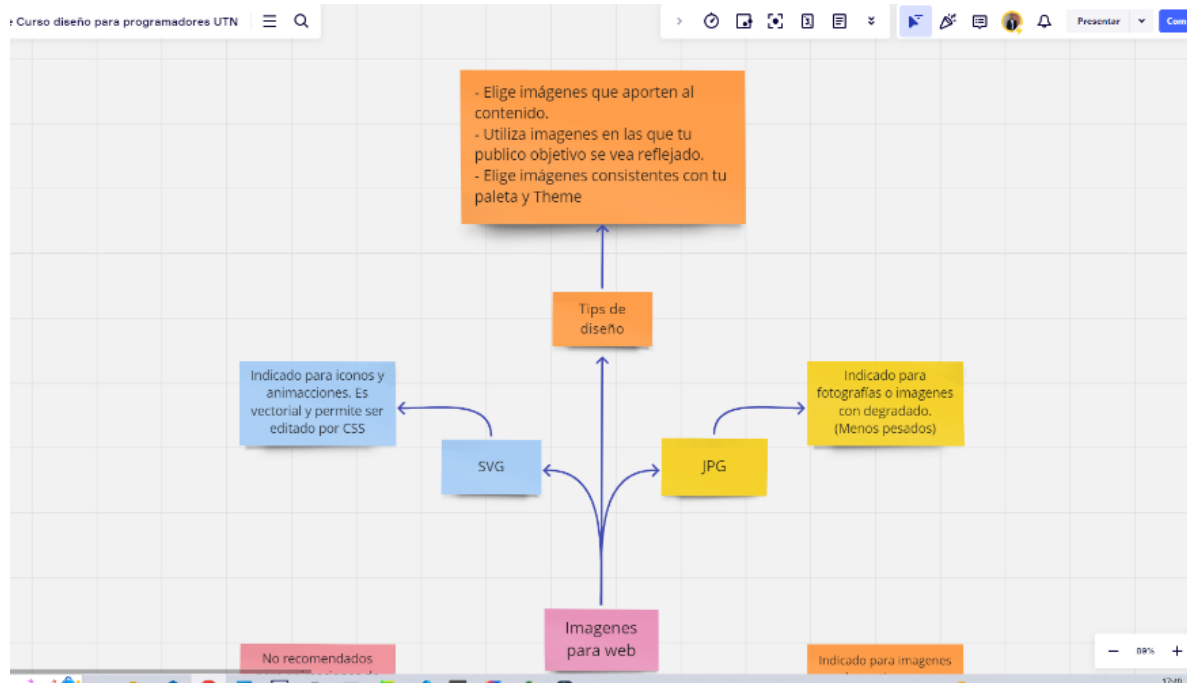


DISEÑO CLASE 3 – PARTE 2

IMÁGENES



IMÁGENES Y VIDEOS

Los videos e imágenes, nos ayudan a reforzar el mensaje que queremos transmitir en nuestra página. Refleja la manera en que queremos relacionarnos con el mundo y con los demás.

Tener en cuenta los formatos:

- **SVG:** Indicado para iconos y animaciones. Es vectorial y permite ser editado por CSS.
- **JPG:** Está indicado para fotografías o imágenes con degradado (menos pesados).
- **GIF:** No recomendados para animaciones de larga duración por ser muy pesados.
- **PNG:** Indicado para imágenes decorativas que requieran fondo transparente (Pesados).

Que imágenes podemos elegir:

- Elige imágenes que aporten al contenido.
- Utiliza imágenes en las que tu público objetivo se vea reflejado.
- Elige imágenes consistentes con tu paleta de colores y theme.

Rendimiento y accesibilidad:

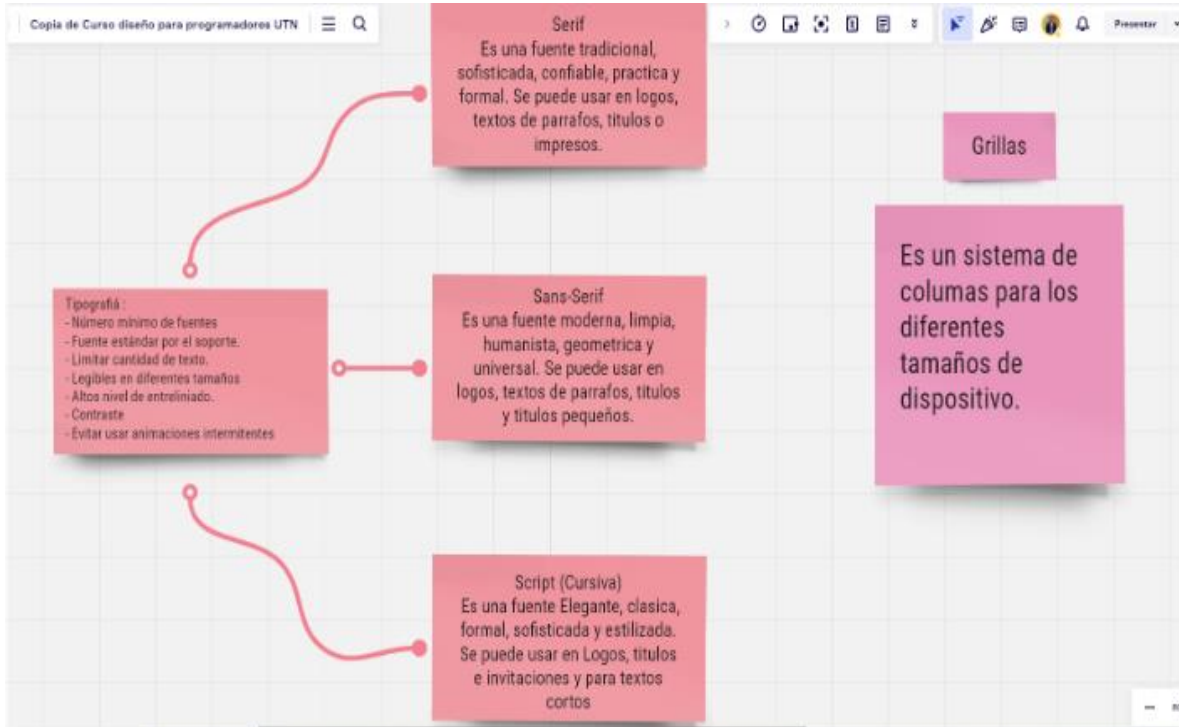
- Evita exportar imágenes con texto incluido (por el lector de pantalla).
- Exporta las imágenes al tamaño del contenedor (para que se adapte al contenedor).
- Utiliza la función “alt text” si esta imagen tiene un fin comunicativo (texto alternativo, etiqueta alt en HTML).
- Considerar uso de “Lazy loading” (Las imágenes se cargan a medida que hacemos scroll).

GRAFICOS EN MOVIMIENTO PARA LA WEB



Buenas practicas

- Elegir animaciones que aporten al contenido.
- Procurar que no se reproduzcan automáticamente, y si lo hacen, que no tengan sonido.
- Evitar que las animaciones tengan flash.
- Añadir subtítulos o transcripciones.
- Evitar que las animaciones se lleven toda la atención hacia la lectura, que no moleste al momento de leer, y pensar en el lector de pantalla.
- Recordar que animaciones o videos, ralentizan la carga de la página.



RESUMEN

1. Crear brief para objetivos.
2. Crear side map para definir estructura de la app, basado en los objetivos del brief.
3. Crear userflow para mapear las tareas más comunes del usuario, pasos que hará el usuario para completar una tarea, diagrama de flujo.
4. Dibujar Wireframes de baja fidelidad, es decir, a lápiz y a mano, para poder modificar rápidamente.
5. Crear wireframes de alta fidelidad luego de haber hecho modificaciones y pruebas para escritorio, móvil, etc.
6. Probar nuestro diseño con colores, tipografías, etc. Con ayuda de nuestro style guide.
7. Crear los componentes, en módulos separados para facilitar reutilización, uso de variables css.