

APUNTES

LA PROGRAMANETA

P

C

R

E

A



PREPARACION

INCUBACION

ILUMINACION

EVALUACION

IMPLEMENTACION



**INEVSTIGAR
RECOPILAR**

**EXPERIMENTAR
SINTETIZAR**

**IDEAR
IMAGINAR**

**CRITICAR
REPLEANTAR**

**CONSTRUIR
TRABAJAR**

1	Balance	posición de cada elemento, esta dada por su peso visual, puede ser simétrico o asimétrico
2	Contraste	señalar un concepto marcando la diferencia entre 2 elementos, puede ser algo claro y lo opuesto es oscuro, de nuevo lo opuesto es antiguo.
3	Alineacion	crear rutas visuales, seguir una orientación que alinee nuestro diseño, saber agrupar bien nuestros elementos
4	Repeticion	concepto de marca, saber hacer uso del espacio que tenemos, para que no refleje desorden, incomodidad.

Diseño responsivo es una metodología que nos permite crear diferentes diseños que sean adaptables a diferentes dispositivos, como por ejemplo un celular, ordenador, Tablet.

Para esto necesitamos:

- 1) Dispositivos móviles: partimos desde el contenido básico hasta el más complejo.
- 2) Separando las capas de contenido con la de funcionalidad, para asegurarnos que el contenido este accesible a todos los usuarios.
- 3) Utilizar sistemas de grillas y columnas, las columnas son referencia para dividir el ancho de la página, para que sea más fácil el diseño. La grilla es como generar una rejilla dentro de nuestro diseño, no va a ser visible, pero va a generar unas columnas que nos va a permitir medir el espacio desde un dispositivo.

METODOLOGIAS

Dispositivos móviles: es optimo cuando empezamos un diseño porque nos garantiza un crecimiento desde lo básico hasta lo complejo, utiliza sistemas de grillas y columnas

Mejora progresiva: partimos desde una base sólida, que es la pantalla del celular, pueden mejorar con capas de complejidad.

Degradación agraciada: partimos de una versión completa que les retiramos mejoras para poder migrar entre las especificaciones de sistema y dispositivo, recomendable cuando ya se ha generado el diseño.

El diseño en código va a comenzar teniendo:

- 1) Datos
- 2) WireFrames
- 3) HTML
- 4) Diseño visual (CSS)
- 5) Animaciones (JavaScript)

TIPS PARA ACCECIBILIDAD Y EL DISEÑO

La accesibilidad es obligatoria en todas las webs:

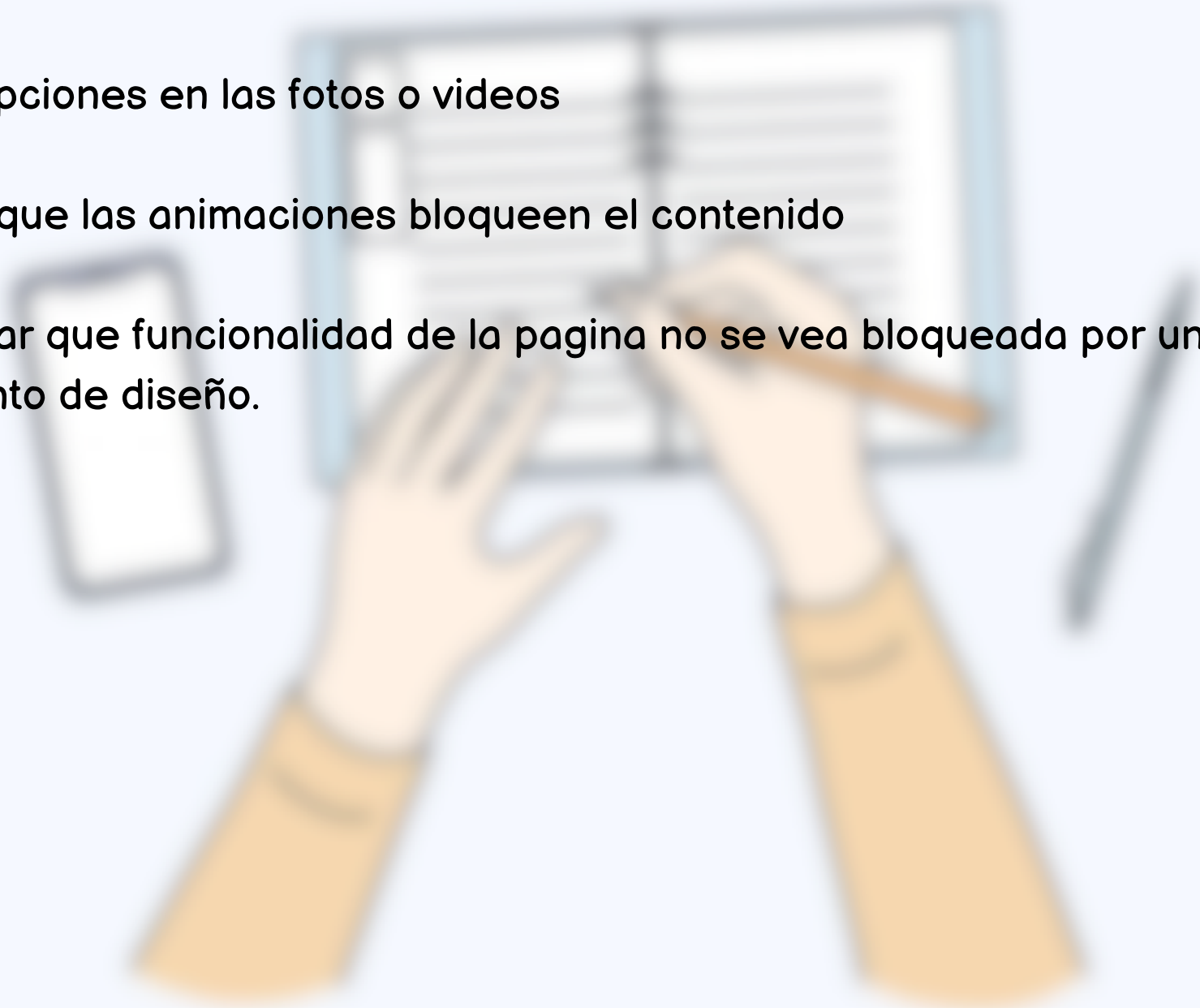
- 1) Usar los encabezados de manera ordenada para tener organizada la estructura, para que cuando alguien navegue entienda la importancia y se oriente dentro de esta
- 2) Usar fuentes legibles y visibles fácilmente, evitar tamaños pequeños para que se pueda visualizar en cualquier dispositivo el contenido.
- 3) Usar el contraste de colores adecuadamente, no todas las personas perciben los colores de la misma forma.
- 4) Garantizar que los colores no sean el único código para relacionar el contenido, debemos de tener alternativas del contenido, como bordes para ser accesibles a todos los usuarios.
- 5) Diseñar teniendo en cuenta los eventos de la página, nos referimos a no quitar el focus de nuestro objetivo.

6) Añadir títulos descriptivos a los campos de un formulario, etiquetas, etc. Ayuda a que los usuarios tengan alguna descripción de algún error y puedan ser escuchados por un lector de pantalla.

7) Descripciones en las fotos o videos

8) Evitar que las animaciones bloqueen el contenido

9) Priorizar que funcionalidad de la pagina no se vea bloqueada por un implemento de diseño.



BRIEF

Es la hoja de ruta para empezar a diseñar

Las funciones más comunes son:

- Descripción de la empresa del cliente o empresa.
- Objetivos o retos
- Audiencias o tarjets
- Competencia
- Distribución

Tipos de Brief:

1) Creativo: Es un tipo de documento que plasma un proyecto novedoso

DISEÑO PARA DEVELOPERS

LA PROGRAMANETA

Integrantes:

Federico Salinas, Jazmín Caro , Matías Haller,
Benjamín Bellido, Ignacio Rodríguez, Joaquín Clavell