Aprendizajes y proyecciones / Antonia Pinto

Para el desarrollo de la entrega tres creo que la parte más entretenida fue diseñar un prototipo para el personaje de nuestra web story, lo dibujé con el programa Procreate y con pinceles que simulen el efecto de un lápiz pastel. Para inspirar nuestro diseño revisamos a varios diseñadores famosos por su capacidad de convocar y generar adhesión por sus proyectos, el elegido fue el estadounidense Paul Rand.

Las plataformas usadas para crear los perfiles y el journey map fueron la página Xtensio, que proporciona plantillas para desarrollar user personas, e inteligencia artificial para moldear las imágenes de nuestros posibles usuarios. Los wireframes se desarrollaron con la plataforma Miro.

Me di cuenta de que una de las dificultades al desarrollar wire frames para este trabajo es la incertidumbre de si seremos capaces de seguir nuestro diseño. Además de las grandes cantidades de información que hay que ubicar, creo tal vez nos caímos un poco en eso, al subestimar el tiempo de trabajo que involucra. Las limitaciones que tenemos en este momento son nuestro escaso conocimiento de código versus las expectativas sobre el producto final. Creo que la mejor estrategia para superar este obstáculo es hablar con la profesora y revisar páginas que tengan códigos similares a nuestra plantilla.

Personalmente no me gustó el proceso de desarrollar wireframes, pero la herramienta Miro es bastante intuitiva por lo que valoro su facilidad para trabajar.

Sorprendentemente creo que la parte de nuestra identidad visual más fácil de integrar será el personaje. Los mapas interactivos representan el mayor desafío desde mi perspectiva, me gustaría que quedaran similares al referente del new york times.

Mi proyección para nuestro trabajo en general es positiva, tal vez me gustaría contar con más tiempo para aprender código y presentar un resultado más pulido. Haré lo posible para llevar a cabo nuestra idea de la manera más fiel al modelo posible.