

Nombre: Jesús Alejandro Valencia Valadez			Matrícula: 3013480
• Nombre producción Interactivo	del de	curso: Diseño	Nombre del profesor: Manuel Alejandro García Andrade
Módulo: 1			Actividad: Avance de evidencia
Fecha: 18/09/23			

INSTRUCCIONES DEL AVANCE 1:

1. Define si tu proyecto se hará con un cliente o bien, será solamente para tu portafolio.

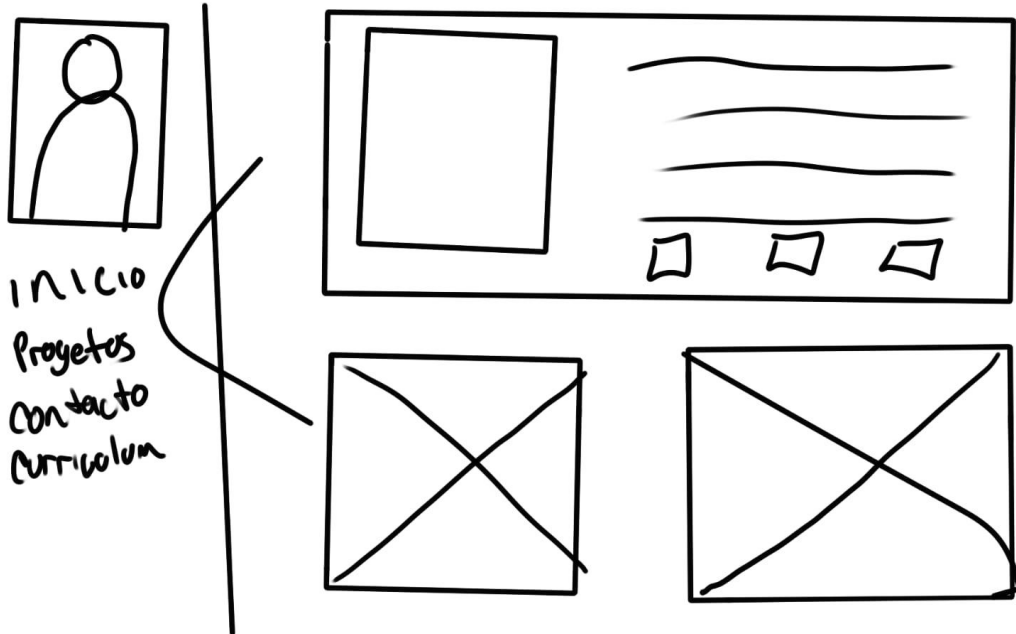
-El mismo proyecto va a ser mi portafolio

2. Una vez que lo definas, empieza a reunir información general del proyecto (logotipo, a qué se dedica o de que se trata el producto de tu cliente). Mientras avanzas en tu proyecto deberás de reunir información específica para cada sección (EN UN DESIGN SYSTEM).



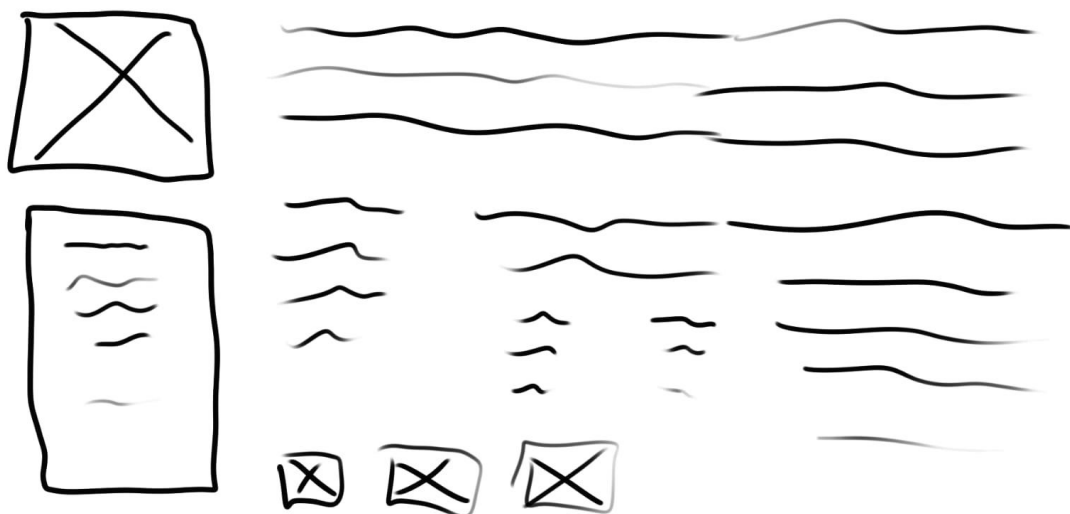
3. Crea por lo menos tres bocetos de diseño (wireframing en blanco y negro) que muestren cómo planeas resolver la interfaz de usuario (página de inicio). En las etapas de inicio lo recomendable es dibujar a mano alzada la interfaz, marcando o indicando las animaciones o interacciones

BOCETO1

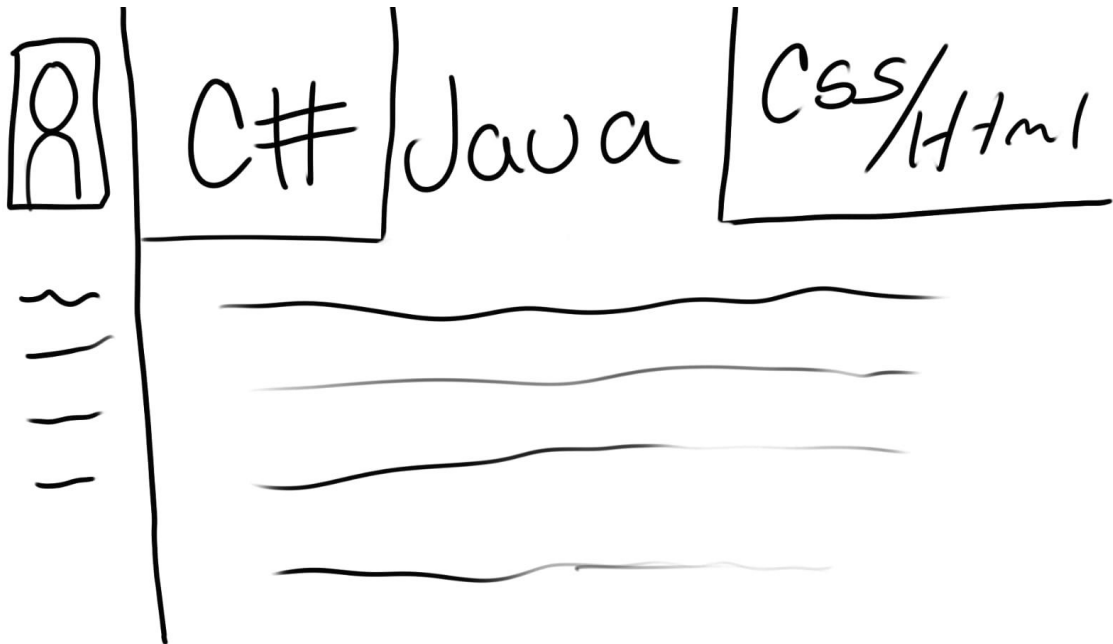


Boceto 2

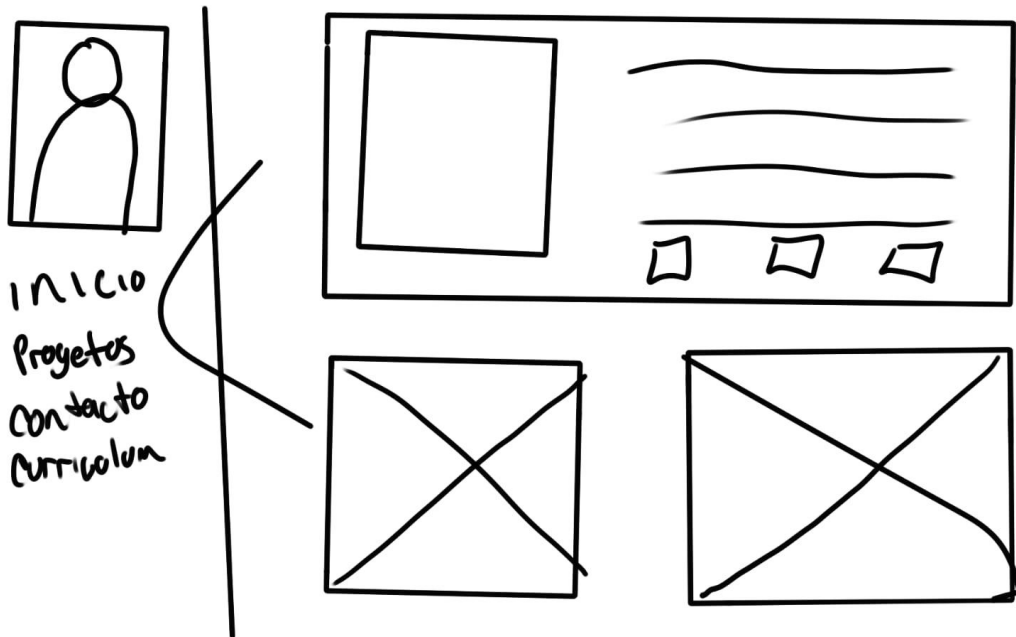
Yo Contacto Proyectos



Boceto 3



4. Elige uno de ellos.

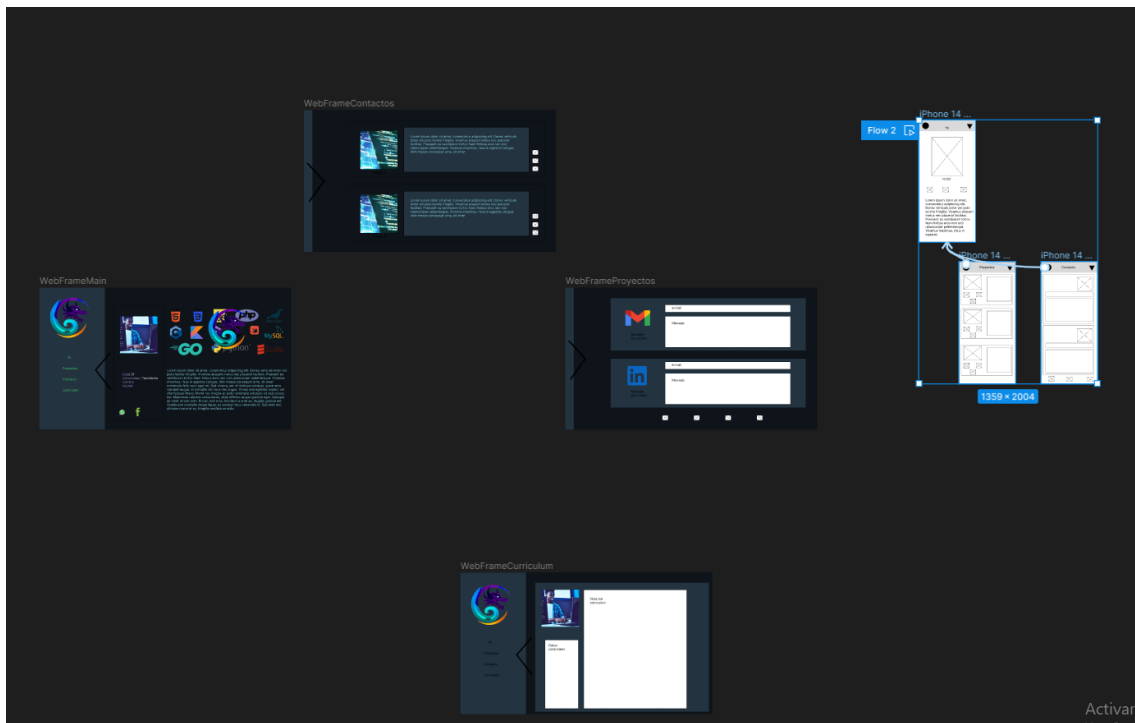


Elegí el boceto 1

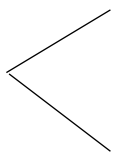
5. Una vez que tengas definida la interfaz, preséntala a tu facilitador o cliente para obtener una retroalimentación al respecto.

Mas que nada lo elegido fue por la distribución ya que me gusto visualmente como se ve y siento que tiene una buena interacción y resulta atractivo visitar las páginas desde mi opinión.

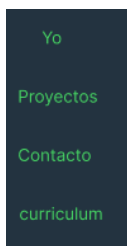
6. Después de seleccionar cuál de tus opciones de diseño es la más viable, dibújala en Figma, Illustrator o Photoshop para que puedas definir y crear los efectos y acabados de cada elemento para dos resoluciones.



8. Diseña bocetos de los elementos de geolocalización que incluirás.



Depende la posisicon pero es para interactuar con la barra de opciones



Para cambiar de pagina damos click al nombre de la pagina

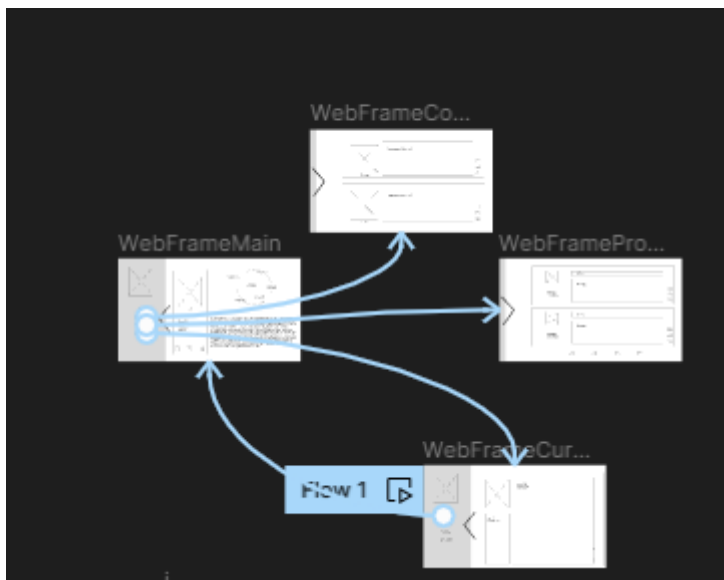


botones de redes sociales

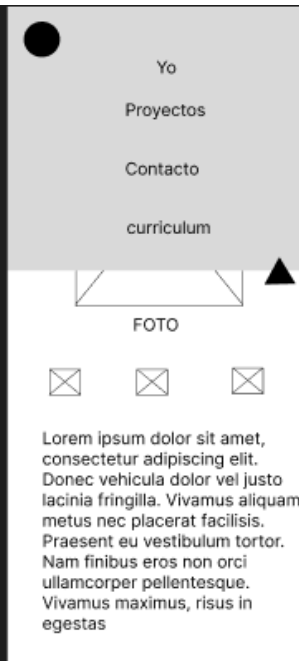
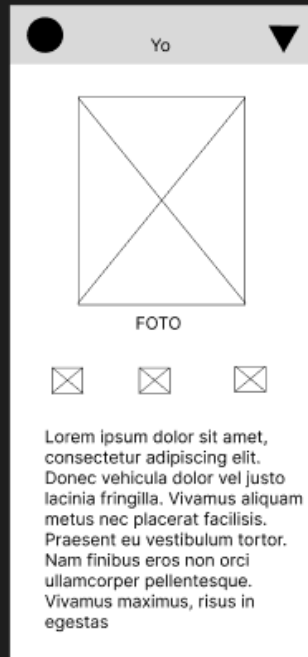
9. Identifica las resoluciones y tamaños de pantalla más usados al momento y define la salida de tu aplicación. Tu proyecto debe ser responsivo al menos a dos tipos de dispositivos: laptop y smartphone, laptop y tableta, etcétera.

Es la de un celular la cual elegimos 428 x926

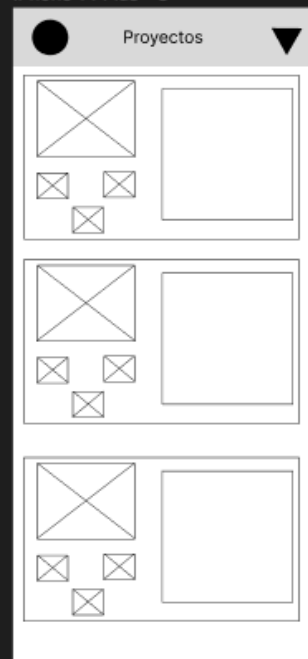
Y 1920 x 1080



iPhone 14 Plus - 1



iPhone 14 Plus - 3



iPhone 14 Plus - 4

