

Fundamentos de Desarrollo Web

Sesión sincrónica 2

Maquetación



Bienvenida y actividad de bienestar

Duración: 10 minutos.

Realiza la siguiente actividad de bienestar:

Nombre de la práctica	Fomentando la atención plena.
Descripción de la práctica	Llevarás a cabo breves ejercicios de meditación para fomentar la atención plena en tus actividades
Palabras clave	Atención plena, fortalezas de carácter, autorregulación.
Instrucciones para el aprendedor	<p>La meditación es una herramienta que mejora el desempeño de cualquier persona, ya que fomenta el desarrollo de la atención plena en una sola actividad. Para fomentar la atención plena y lograr esta zona de concentración al realizar tus actividades cotidianas, puedes llevar a cabo los siguientes ejercicios de meditación:</p> <p>Encuentra algún momento del día para ti (5 minutos). Siéntate en un lugar cómodo en donde no tengas distracciones.</p> <p>1) Haz tres respiraciones profundas por la nariz y exhala por boca.</p> <p>2) Comienza a hacer un repaso de tu día sobre lo que más te acuerdes. Por ejemplo, ¿qué hiciste al levantarte?, ¿desayunaste?, ¿te bañaste?, ¿diste los buenos días?, etc. Si desayunaste, ¿qué fue lo que desayunaste, ¿te gustó?, ¿tomaste tu alimento despacio o apurado? Si estabas apurado, ¿qué era lo que te tenía en esa situación?</p> <p>3) Sigue meditando en lo que recuerdes. ¿Te molestaste con alguien? ¿Por qué? ¿Qué fue lo que pasó? ¿Crees que era posible haber reaccionado más pacíficamente?</p> <p>Con este ejercicio te darás cuenta de que reaccionamos o hacemos cosas de manera automática. Aunque algunas veces estamos más conscientes y presentes, también podemos tener otra actitud sin que alguna situación nos afecte demasiado.</p>
Fuente	Eby, D. (s.f.). Creativity and Flow Psychology. Recuperado de http://talentdevelop.com/articles/Page8.html

Bienvenida y actividad de bienestar

Bienvenido a la actividad guiada 2. Durante esta actividad usaremos las herramientas disponibles que tiene el desarrollador web, las cuales ayudan a que su labor sea más fácil previo a la codificación de una solución. Recuerda que es necesario que hayas realizado los puntos sugeridos en el prework.

- ¿Identificas la diferencia entre un wireframe y un mockup?
- ¿Entiendes la importancia de un brief de diseño web?
- ¿Tienes Figma o algún otro software de maquetación web?

Actividad guiada - Parte 1

Duración: 70 minutos.

La empresa donde trabajas se ha enterado que tomaste el curso de Fundamentos de Diseño Web. Por ende, te han pedido que realices una propuesta para implementar un blog. Tu trabajo será realizar el wireframe para esta primera etapa con la estructura en general de la propuesta para el blog.

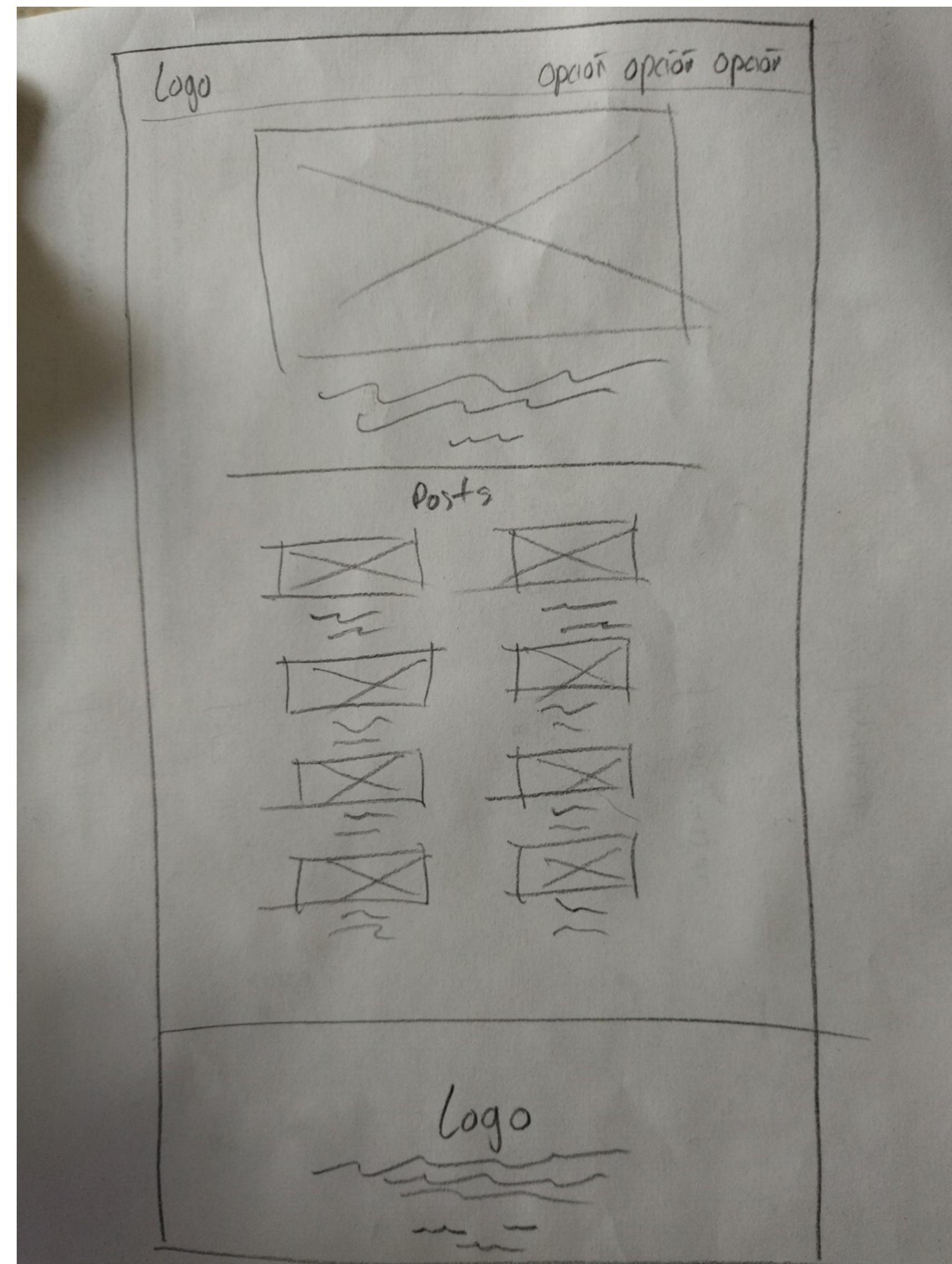
- 1) A mano (en una hoja de papel), realiza un wireframe con tu propuesta para el blog.
- 2) Al terminar, tómale una foto y adjúntala dentro de un documento de Word.
- 3) Entrega la propuesta a tu instructor.

Consideraciones:

- Se puede hacer el wireframe con un software (opcional), pero, de preferencia, realizarlo a mano.
- Intenta ser lo más descriptivo respecto a la estructura en general sin profundizar en su contenido.
- La solución propuesta es meramente un ejemplo, por tanto, por medio de tu creatividad, propón una solución diferente.

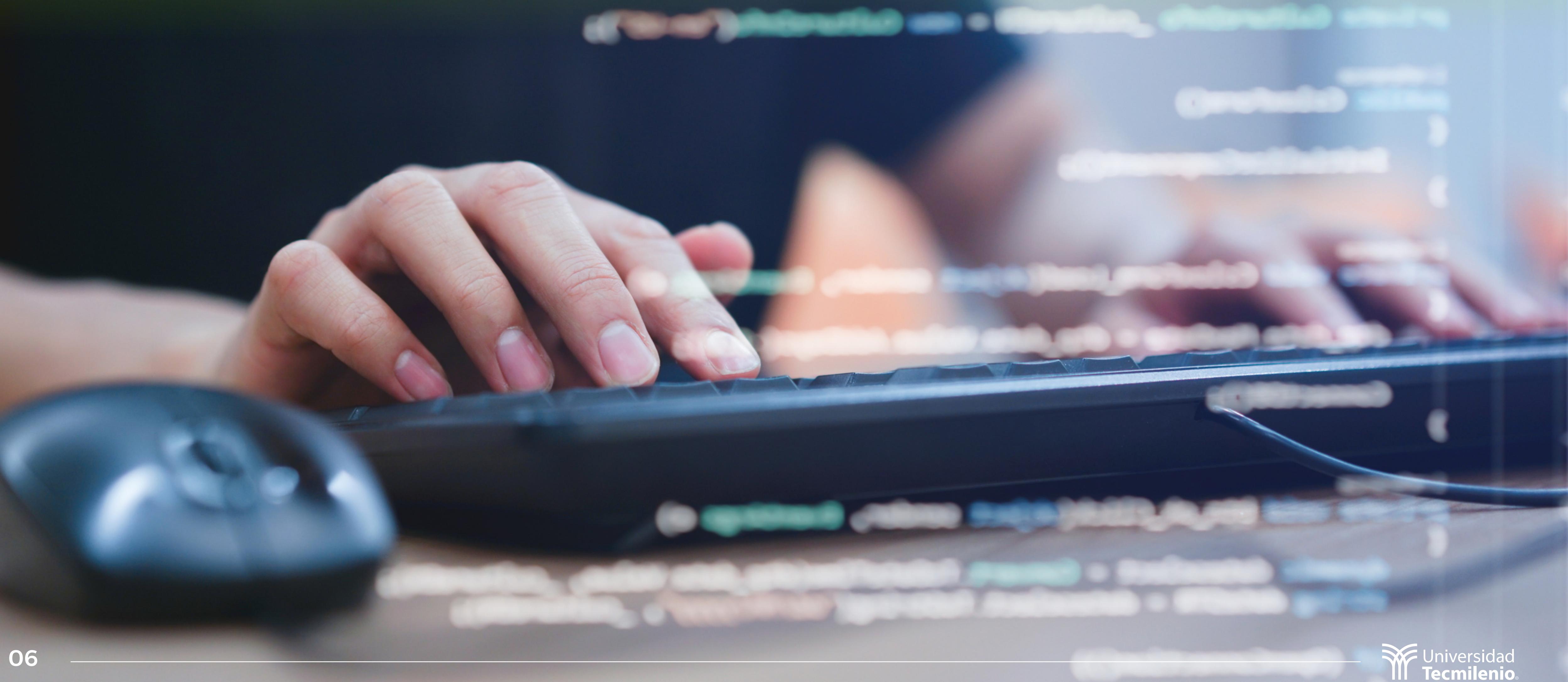
Actividad guiada - Parte 1

Solución propuesta:



Receso

Duración: 10 minutos.



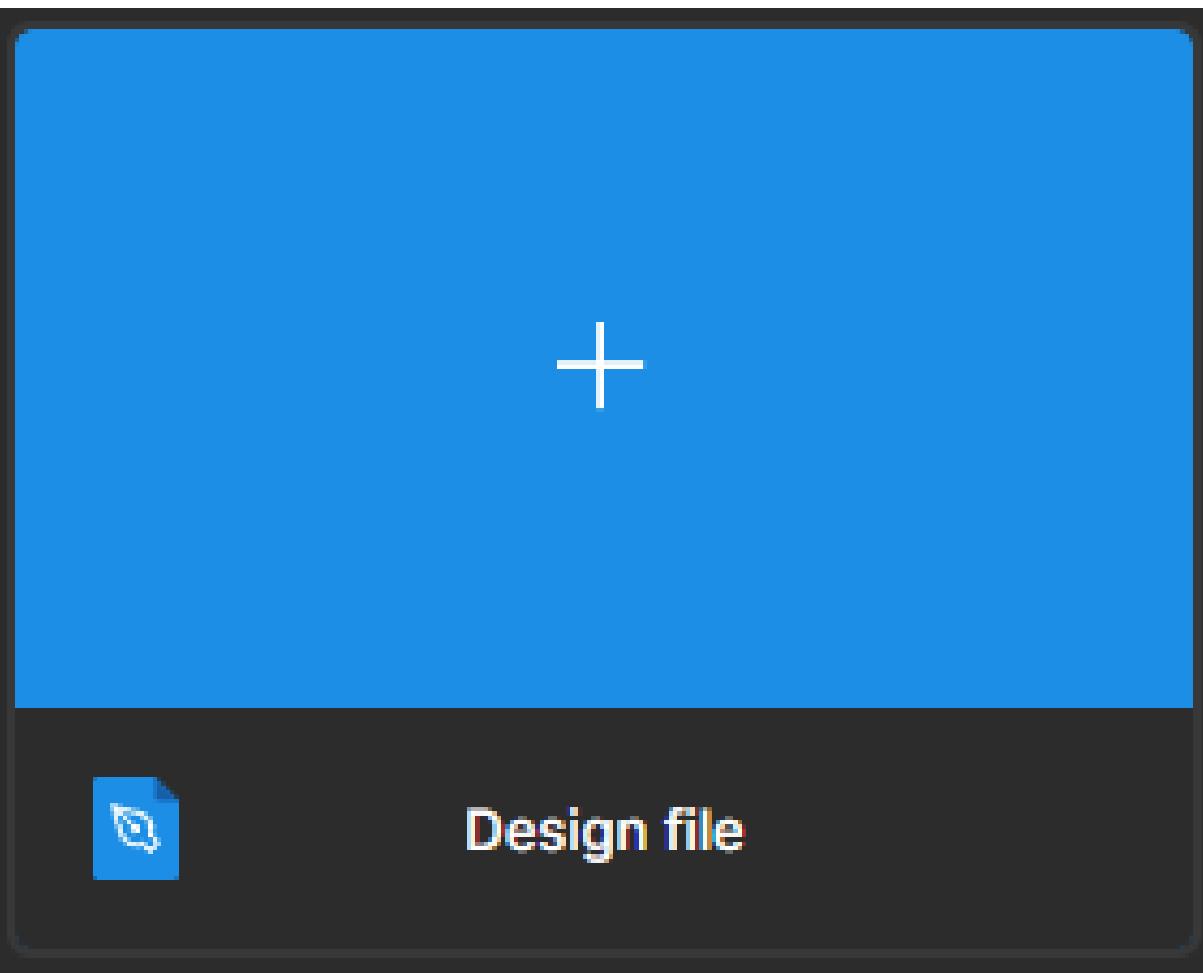
Actividad guiada - Parte 2

Duración: 70 minutos.

Aunque al mostrar tu wireframe la gente de tu empresa mostró cierta satisfacción, les gustaría ver un prototipo digital para darse una idea sobre cómo se vería en la pantalla de una computadora. Entonces, para la segunda parte de la actividad (en un software como Figma) realiza la digitalización de tu propuesta del wireframe.

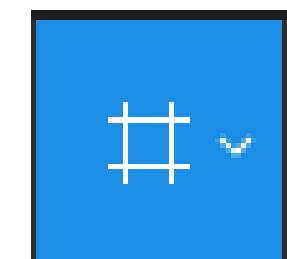
Instrucciones:

- 1) Abre Figma y crea un nuevo Design file.



Esta pantalla se obtuvo directamente del software que se está explicando en la computadora, para fines educativos.

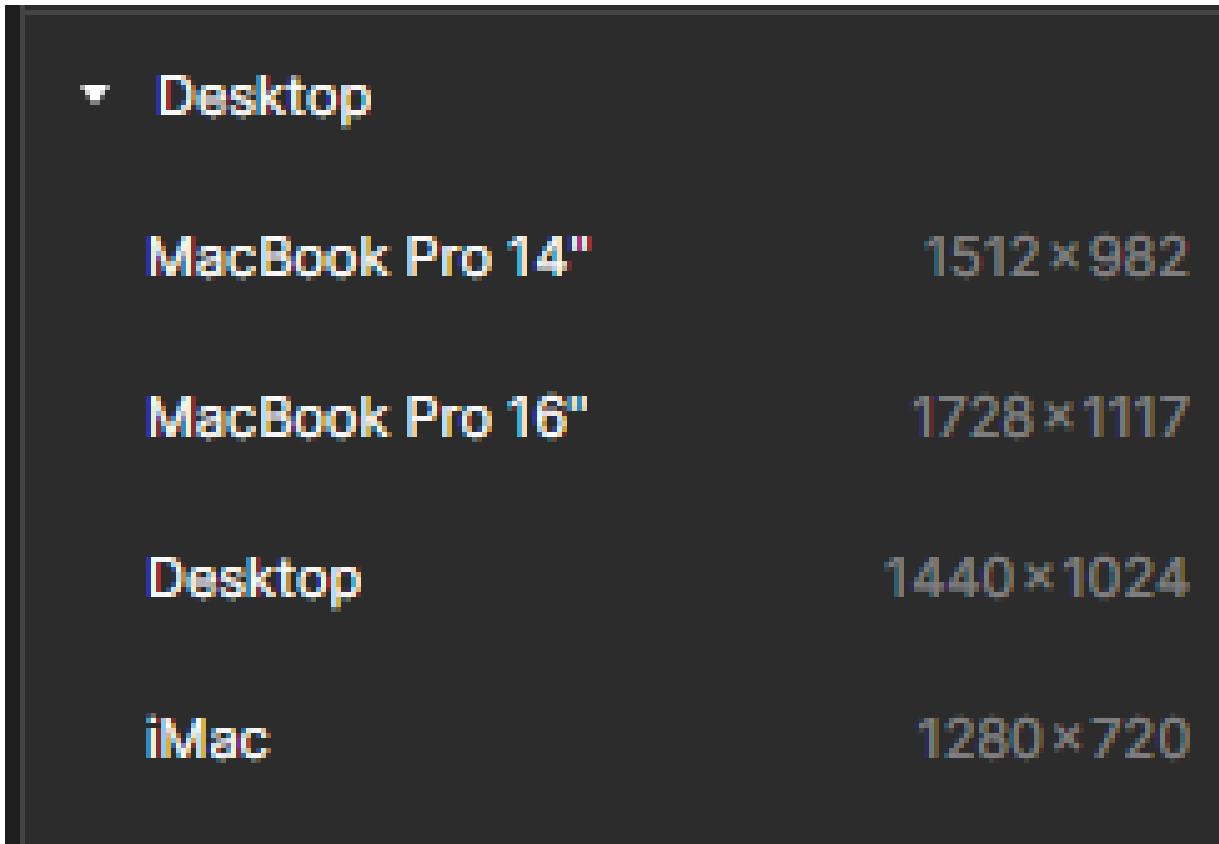
- 2) Crea un nuevo frame dando clic en el botón de frame.



Esta pantalla se obtuvo directamente del software que se está explicando en la computadora, para fines educativos.

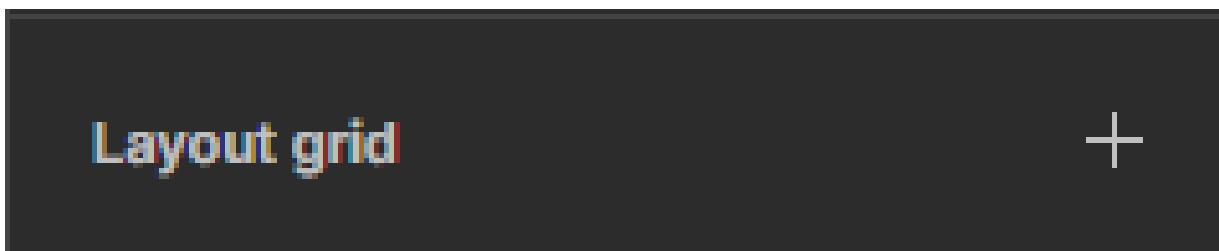
Actividad guiada - Parte 1

3) Elige el tipo de dispositivo (para el ejemplo de solución se trabajará en desktop, pero recuerda que una buena práctica es diseñar primero para aplicaciones móviles).



Esta pantalla se obtuvo directamente del software que se está explicando en la computadora, para fines educativos.

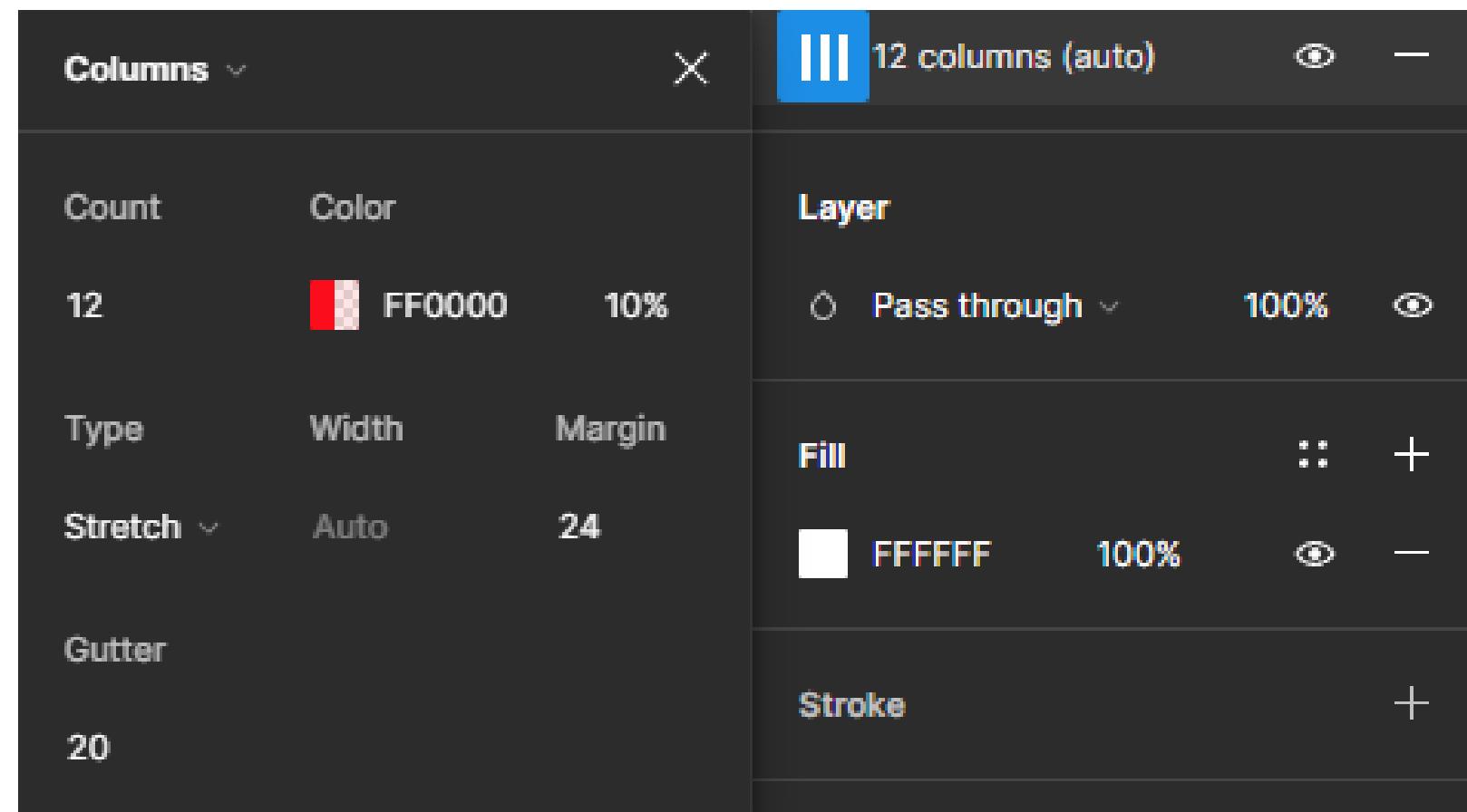
4) Busca y añade un nuevo Layout grid.



Esta pantalla se obtuvo directamente del software que se está explicando en la computadora, para fines educativos.

Actividad guiada - Parte 1

5) Configura tu layout según tus necesidades y tamaño de pantalla (para el ejemplo de solución se trabajará con el layout a 12 columnas con un margen de 24).



Esta pantalla se obtuvo directamente del software que se está explicando en la computadora, para fines educativos.

6) Ahora tienes un lienzo listo para trabajar (la imagen representa un lienzo para desktop).



Esta pantalla se obtuvo directamente del software que se está explicando en la computadora, para fines educativos.

Nota: Recuerda ajustar el alto de tu pantalla según lo requiera tu prototipo.

Actividad guiada - Parte 2

7) Comienza con la construcción de tu prototipo (la siguiente es una propuesta de solución).



Actividad guiada - Parte 2

Consideraciones:

- No necesariamente se requiere de Figma, ya que se puede realizar el prototipo en cualquier software de diseño.
- La solución propuesta está hecha en función del wireframe propuesto en la parte 1. Por tanto, tu solución debe construirse a partir de tu propuesta.
- Si se requiere, el prototipo digital puede tener modificaciones respecto al wireframe (si el diseñador cree que así mejora la propuesta).

Solución propuesta:

El archivo con la solución completa se adjunta con el nombre: DW-Actividad2. Es importante destacar que no contiene extensión. Para abrirlo, hay que importarlo desde Figma.

Cierre

Duración: 10 minutos.

Durante la realización de esta práctica te podrás dar cuenta que, al momento de manejar los elementos visuales, tu mente comienza a trabajar y generar ideas alternativas de posibles soluciones. Este es el momento idóneo para definir dónde deben ir cada uno de los elementos que posteriormente codificarás, con la diferencia de que, si como desarrollador omites esta parte del proceso, tus ideas sobre el acomodo de los elementos no serán tan claras.

Asimismo, también es importante la parte de la obtención de un feedback por parte de algún otro usuario, ya que desde una perspectiva diferente se pueden generar ideas que aporten a la solución que diseñas.

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.