

diseño, multimedia e interfaces de programación visual

Diseño: En la programación visual, sistémicas o geométricas también en donde ilustrar conceptos lógicos y procesos de diagramas de flujo.

Multimedia: conjunto de medios de comunicación que tienen vocación interactiva en un único espacio visual, como puede ser una pantalla o cualquier dispositivo digital.

Interfaces: La interfaz simple y fácil hace que sea más fácil de entender para un usuario principiante y no técnico que un lenguaje de programación regular

Proceso de diseño e integración de contenidos y componentes

El diseño de software es un proceso iterativo por medio del cual se traducen los requerimientos en un “plano” para construir el software. Al principio, el plano ilustra una visión holística del software.

El diseño es importante porque permite que un equipo de software evalúe la calidad de éste antes de que se implemente, momento en el que es fácil y barato corregir errores, omisiones o inconsistencias.

Diseño de programación visual

Interactividad entre componentes.

los componentes gráficos sencillos y la capacidad de interactuar con plataformas, Un componente es visual cuando tiene una representación gráfica en tiempo de diseño y ejecución (botones, barras de scroll, cuadros de edición, etc.), y se dice no visual en caso contrario (temporizadores, cuadros de diálogo -no visibles en la fase de dieño-, etc).

Los componentes no visuales se pueden colocar en los formularios de la misma manera que los controles, aunque en este caso su posición es irrelevante.

E interactúan todos de forma que nos ayudara en recoger los datos o la acción de cada uno

Proceso de construcción de maquetado.

1.--Arquitectura de la información definida: Tener clara la arquitectura de la información te ayudará a estructurar las páginas y los componentes de tu proyecto,

2.--Flujos de navegación claros: Esto te ayudará a maquetar los componentes en el contexto de la aplicación y te guiará en la toma de decisiones de la estructura de páginas

·3.-¿Qué elementos son reusables en la interfaz?: los elementos que pueden identificarse en el escaneo visual inicial del diseño de la UI.

4.--Busca constantemente buenas prácticas: os elementos que pueden identificarse en el escaneo visual inicial del diseño de la UI.

5.--Atención a los detalles: Como maquetadores se vuelve crucial desarrollar el “ojo de píxel”, con el fin de ejecutar interfaces con detalles enfocados a la experiencia final de los usuarios.