



# UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE TECÁMAC.

**Materia:** Programación Visual.

**Docente:** Emmanuel Torres Servín.

**Grupo:** 5322IS.

**Actividad:** Mapa mental "Diseño de programación visual".

## **Integrantes:**

- ✓ Alemán Pérez Natali Joselin
- ✓ Ángel Velasco Marco Joel
- ✓ Isaac de León Carbajal

## **Matriculas:**

1321124050  
1321124015  
1321124054





MULTIMEDIA



Diseño.

Multimedia.

Interfaces.

Proceso de diseño.

DISEÑO DE PROGRAMACIÓN  
VISUAL.

Proceso de construcción  
de maquetado.

Integración de  
contenidos y  
componentes.

Interactividad entre  
componentes.





## Referencias bibliográficas:

Equipo de redacción de Drew (Agosto de 2019). ¿Qué son y para qué sirven las integraciones de Software?. Recuperado de: <https://blog.wearedrew.co/que-son-para-que-sirven-integraciones-de-softwares>

Pingüino Digital (s/f). Interfaz de usuario. ¿Qué es, utilidad y para qué sirve?. Recuperado de: <https://pinguinodigital.com/blog/interfaz-de-usuario/>

Joel Frax (s/f). Proceso de diseño. Recuperado de: <http://joelfrax.com/disenio/proceso%20de%20diseno.html#:~:text=El%20dise%C3%B1o%20es%20el%20proceso,de%20obtener%20los%20objetivos%20estipulados.>

Rana negra desarrollo web (s/f). La importancia y el proceso del diseño y maquetación web. Recuperado de: <https://www.rananegra.es/blog/importancia-proceso-diseno-maquetacion-web>

Freepik (s/f). Imágenes de vectores. Recuperado de: <https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/multimedia>

José A. Senso (Junio de 2015). Diseño web: wireframes y mackups. Recuperado de : <https://blogs.ugr.es/tecweb/mockup-arquitectura-web/>