



PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

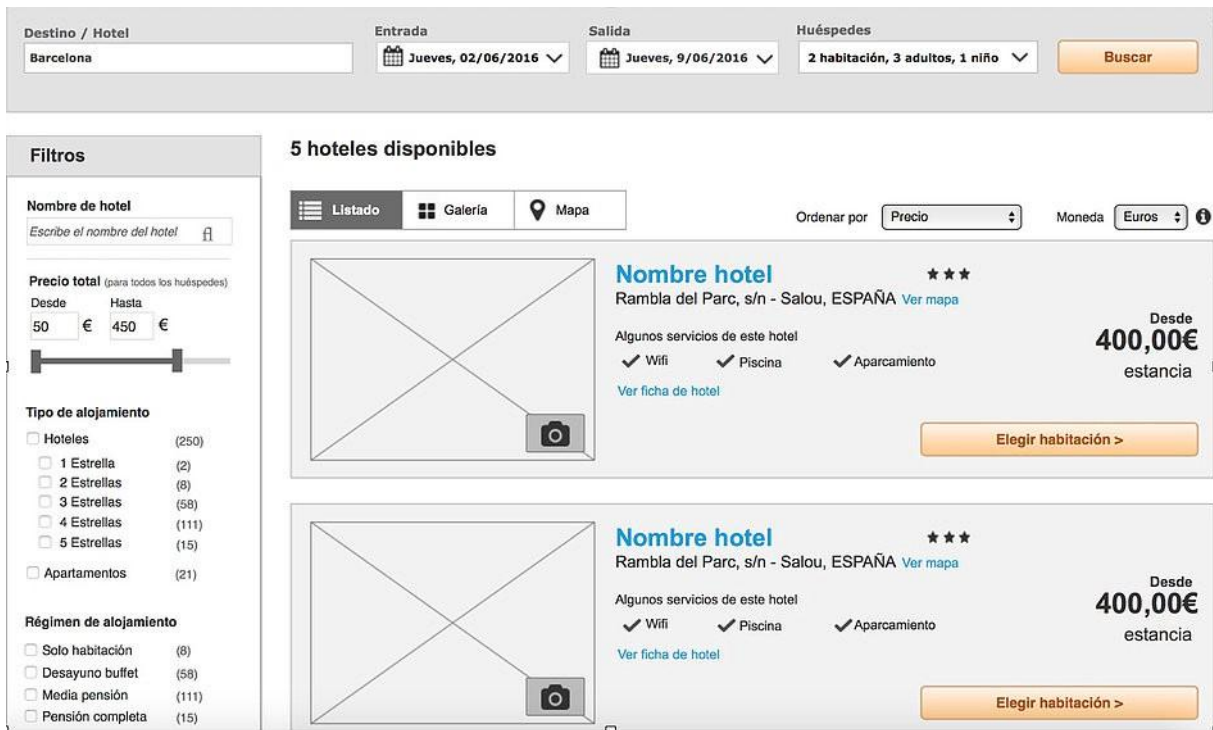
- **Denominación del Programa de Formación:** TECNOLOGÍA EN PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
- **Código del Programa de Formación:** 228101
- **Nombre del proyecto:** DESARROLLO DE CONTENIDOS Y PIEZAS MULTIMEDIA FUNDAMENTADAS EN EL TERRITORIO LOCAL Y/O REGIONAL COMO CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDAD CON IMPACTO SOCIAL Y ECONÓMICO.
- **Fase del Proyecto:** PREPRODUCCIÓN
- **Actividad de Proyecto:** Construcción de 9 formas de distribución de contenidos Web.
- **Competencia:** 220501028 - ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** DETERMINAR LA PLATAFORMA DEL PROYECTO A PARTIR DE LAS NECESIDADES DEL CLIENTE APLICANDO LAS TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN
- **Duración de la Guía Trabajo Directo:** 8 Horas
- **Duración de la Guía Trabajo independiente:** 10 horas

2. PRESENTACIÓN

Cuando hablamos de prototipado tres palabras que seguro se nos vienen a la mente son Wireframe, Mockup y Prototipo. En numerosas ocasiones estas palabras son utilizadas indistintamente pero, ¿son realmente lo mismo?

¿Qué es un Wireframe?

Como bien expone el artículo “The guide to mockups”, los wireframes son el esqueleto del diseño. Se caracterizan por tener una baja fidelidad visual, representando la interfaz en escala de grises y sin dedicar demasiado tiempo al aspecto o estética del diseño. Se utilizan escalas de grises con el propósito de que no haya un excesivo diseño visual o gráfico que pueda distraer la discusión de lo realmente importante en un wireframe: el concepto, la estructura y los componentes básicos del diseño.



Fragmento de wireframe

Los wireframes suelen utilizar escalas de grises con el propósito de que el diseño visual o gráfico no pueda distraer la discusión de lo realmente importante en un wireframe: el concepto, la estructura y los componentes básicos del diseño.

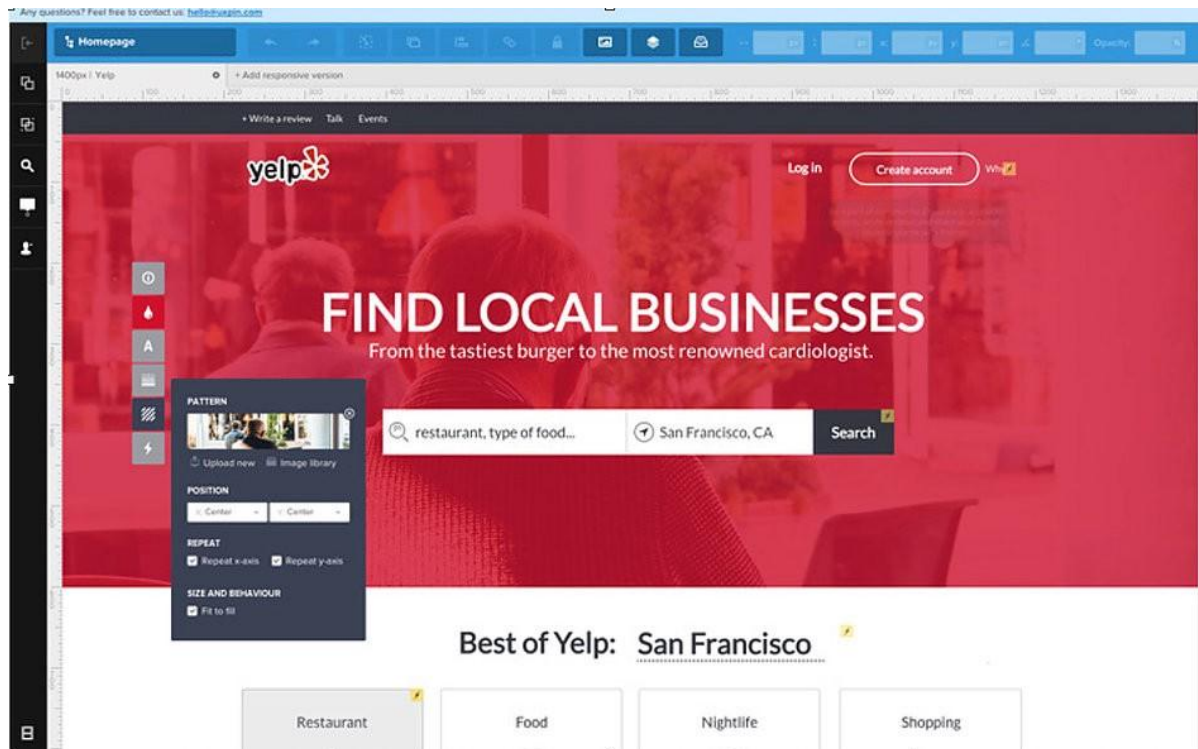
Los wireframes incluyen todos los elementos que tendrá el producto final, aunque a nivel de detalle visual no estén aún definidos. Por poner un ejemplo simple, imaginemos un botón en nuestro diseño. En un wireframe, se definirá si este botón es primario o secundario, su disposición, su texto, etc. Lo que no se entrará es a definir qué aspecto visual tendrá (tipografía, color, bordes, etc.).

También debe dejar entrever cuál va a ser su interacción y navegación. Esto se debe a que los wireframes, aunque no suelen incluir interacción, sí suelen ir acompañados de notas que explican la navegación más importante para que sea tenida en cuenta en fases posteriores.

Los wireframes se pueden utilizar en todas las fases del diseño, aunque son mayoritariamente usados en fases tempranas para definir la estructura básica. También, al ser productos rápidos de desarrollar, se utilizan en gran medida para compartir propuestas e ideas dentro de los equipos de diseño. A veces también se usan como elemento de discusión con el cliente, pero hay que tener cuidado de explicarles que se fijen en lo que realmente define este producto y no en detalles visuales que no se contemplan en este punto ("este botón no es bonito", "la tipografía no me gusta", etc.). Por una razón parecida, habría que tener precaución al utilizarlos para evaluar con usuarios. Puede que solo se queden con que "no lo ven bonito".

¿Y un Mockup?

Los mockups son la piel del diseño. Se caracterizan por tener una media-alta fidelidad y por ser representaciones completamente estáticas del diseño visual. Es esencialmente eso, el diseño más visual. Por lo tanto, su objetivo es demostrar cómo se van a representar visualmente los elementos definidos, por ejemplo, en el wireframe.



Ejemplo de Mockup, Fuente: UXPin

Al contrario que en el wireframe, en el mockup ya se va “al pixel”, definiendo los detalles visuales como el color, la tipografía, las sombras, etc. Es el punto en el que hacerse una idea muy clara de qué apariencia visual va a tener el producto. Volviendo al ejemplo del botón, aquí se define su tipografía, color, sombreado, bordes, etc. Si el wireframe asienta la base y estructura del diseño, el mockup define su apariencia.

Si el wireframe asienta la base y estructura del diseño, el mockup define su apariencia

Este producto permitirá discutir con el cliente si el aspecto visual y la comunicación encaja con lo que se buscaba. También puede ser muy útil para evaluar con los usuarios dicho aspecto visual y comunicación: si les parece atractivo, si les transmite o comunica aquello que se busca de forma clara o si se entiende.

Por últimos, los prototipos

Los prototipos son representaciones de media-alta fidelidad que incluyen o simulan la interacción con la interfaz. En esta representación los usuarios ya sí podrán experimentar en alguna medida la experiencia de uso del producto. Si el wireframe define la estructura y el mockup cómo es visualmente, el prototipo define sobre todo cómo se comporta el producto. Por ello, aquí la interacción debe estar ya muy definida. En nuestro ejemplo del botón, ya veremos cuál es el feedback visual del botón y su navegación o funcionalidad asociada.

Los prototipos son ya sí un candidato ideal para evaluar con usuarios. Al tener una funcionalidad simulada y un aspecto visual más definido que el wireframe, son más adecuados para evaluar la experiencia que tienen los usuarios interactuando con el producto. Para definir este producto puedes utilizar herramientas de prototipado rápido como Axure con las que puedes trabajar fácilmente la interacción.

Como has visto, cada tipo de producto tiene su función y características específicas. Empieza trabajando la estructura, elementos principales y navegación básica con el Wireframe, define la línea visual en el Mockup y remata con el detalle de la interacción en el prototipo funcional.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Con base en lo leído y aprendido; html y css, se debe realizar 9 diferentes paginas html con las distribuciones solicitadas en este wireframe:



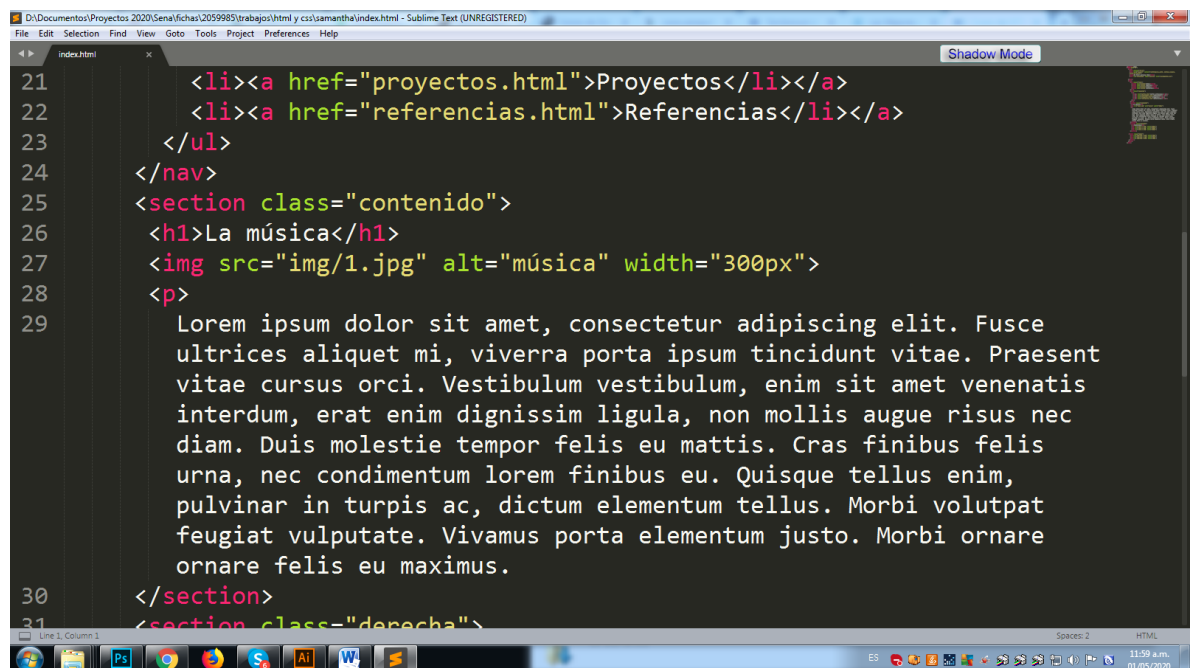
Cada una de estas paginas deberá tener el mismo estilo css en todas, además de poseer un solo menú de navegación para poder conectarlas entre si, se solicita crear la carpeta con el nombre “maquetacionHtmlCss” comprimirla en archivo zip y dejarla en su carpeta portafolio.

La conexión de las paginas la realizaremos en clase, se tomara el trabajo de 5 aprendices al azar y se realizara las respectivas conexiones para el optimo funcionamiento de la pagina y sus 8 distribuciones.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Criterios a tener en cuenta:

1. Uso semántico de Html (Identación):



```
21 <li><a href="proyectos.html">Proyectos</li></a>
22 <li><a href="referencias.html">Referencias</li></a>
23 </ul>
24 </nav>
25 <section class="contenido">
26 <h1>La música</h1>
27 
28 <p>
29 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce
    ultrices aliquet mi, viverra porta ipsum tincidunt vitae. Praesent
    vitae cursus orci. Vestibulum vestibulum, enim sit amet venenatis
    interdum, erat enim dignissim ligula, non mollis augue risus nec
    diam. Duis molestie tempor felis eu mattis. Cras finibus felis
    urna, nec condimentum lorem finibus eu. Quisque tellus enim,
    pulvinar in turpis ac, dictum elementum tellus. Morbi volutpat
    feugiat vulputate. Vivamus porta elementum justo. Morbi ornare
    ornare felis eu maximus.
30 </p>
31 </section>
32 <section class="derecha">
```

El marcado web que existía en los 90 o a principios del siglo ha evolucionado de manera trascendental gracias a los desarrolladores que utilizan HTML de manera semántica. HTML es un lenguaje marcado, no un lenguaje de programación y se utiliza para hacer documentos estructurados, indicando la semántica natural para el texto. Esta es una de las mejores prácticas de desarrollo web que han cambiado la calidad de los sitios web en todo el internet.

2. No mezclar CSS con HTML

HTML se utiliza para organizar documentos mediante la identificación y definición de un pie de página, un encabezado, citas de bloque, listas, entre otras cosas. Los desarrolladores web usaban los atributos HTML para modelar elementos particulares. Es posible insertar CSS en HTML, sin embargo, no es una de las mejores prácticas de desarrollo web. Aunque la inserción de CSS en un documento HTML puede ser útil cuando se está probando. Es una mala práctica como decisión final.

3. Comentar todo lo que vea que lo necesite:
Tenga en cuenta que la forma de comentario en html es diferente en css
4. Dejar en claro que Div se está cerrando
Con demasiada frecuencia se puede encontrar con un código que tiene una plétora de etiquetas de cierre </div>. Esto sucede porque la mayoría de los principiantes tienen la impresión de que tienen que utilizar etiquetas div en lugar de tablas para producir un código de buena calidad. Esto puede ser cierto, sin embargo, a menos que utilice la organización del código adecuado puede verse sumamente desordenado.
5. Estructura correcta de carpetas:
Recuerde crear las carpetas vistas en las sesiones virtuales.
6. Incorpore etiquetas no vistas
Incluya todas aquellas nuevas etiquetas que no hallamos visto

5. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Definición ABC <https://www.scio.com.mx/blog/las-mejores-practicas-en-el-desarrollo-web/>

6. CONTROL DEL DOCUMENTO

NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA	FECHA
JUAN FRANCISCO LOPEZ DIAZ	INSTRUCTOR		