Análisis Crítico Personal Catalina Gallego

Dentro de los aprendizajes que puedo identificar es, primero que nada, aprender a usar muchas plataformas que, primero que no nada no sabía que existían, y además no las hubiese conocido sin haber pasado por acá. Los elementos y desafíos más importantes para crear el wireframe fueron aprender a usar la plataforma de Blasmiq, e ingeniármelas en cómo se usaba. Además, el poder ser capaz de visualizar lo que estaba haciendo en una página web en un wireframe es muy difícil, por lo que tuve que ingéniemelas y confiar en que estaba quedando todo bien. Por otro lado, corroborar que los símbolos que estaba poniendo eran los correctos, y que el wireframe de computador y de celular sean coherentes.

Las proyecciones que tenemos sobre el trabajo son más que nada apuntar a la sencillez y que las gráficas sean coherentes, simples, y lindas. Todo eso siguiente el manual de marca ya creado, respetando los colores, letras, y siguiendo esa línea también en los elementos visuales. Los elementos más sencillos de integrar en mi opinión serían en logo, los colores, y la tipografía.

Los mayores desafíos que veo son la construcción en sí de los mokups y poder tratar de llevar lo que imaginamos a la práctica, además de lograr que se vea una página sencilla, entendible y fácil de usar. Si o si aprender a usar las herramientas de los prototipos va a ser muy desafiante. Además crear cosas con códigos no es muy fácil para mí, por lo que también sería un desafío.