



# Lecturas unidad 4

MAYGUALI GUADALUPE MARTÍNEZ CASILLAS  
EDUARDO FLORES GALLEGOS

# LECTURA 1

## Diseño de botones: serie de componentes UI

Los botones de diseño son de los principales elementos para la creación de una interfaz de usuario, estos botones han sido uno de los avances tecnológicos de la historia los botones son asombrosos ya que con solo presionarlo podemos poner en movimientos muchos objetos ya sea un electrodoméstico, un automóvil, una computadora etc. Los botones fueron diseñados para indicar al usuario acciones los cuales son colocados en toda la interfaz del usuario, la lectura menciona que la distinción entre botones y enlaces es importante ya que los enlaces se utilizan para navegar, ya sea de una página a otra incluso una manera de distinguirlos es que vienen subrayados por lo general en color azul cielo y los botones se utilizan para realizar acciones como enviar, entrar, salir, cargar, etc.

El estado del botón comunica su estado en tiempo real al usuario, cada estado debe de tener posibilidades claras que lo distingan de otros estados y el diseño circundante, los 6 estados son, normal, enfoque, desplazamiento, activo, carga y desactivado. El estado normal comunica que el componente está intacto, el enfoque comunica que el usuario ha resaltado un elemento, el estado de desplazamiento comunica cuando un usuario ha colocado un cursor sobre un elemento interactivo, el estado activo presionado indica que el usuario ha tocado el botón, el estado de carga comunica que el componente está en proceso de completar la acción, el estado desactivado comunica que el componente actualmente no es interactivo y se podrá habilitar después. Los estilos comunican la importancia de una acción sirve principalmente para diferenciar acciones más importantes de las menos importantes. Uno de los muchos puntos que toca es lo importante que es hacer que el interfaz sea obvia para los usuarios, no crear rompecabezas o laberintos. Hacer botones lo suficientemente grandes para una interacción confiable Se sugiere que evitemos los botones deshabilitados ya que es mejor tenerlo siempre habilitado y que los usuarios no proporcionaron alguna información requerida solo resalte los campos vacío y muestre la notificación.

# LECTURA 2

## ¿Cuál es la diferencia entre Wireframe, Mockup y Prototype?

Un bosquejo es un dibujo a mano alzada sin formato que hoja de papel, es la forma más rápida de representar y preparar una lluvia de ideas, aunque todo depende de tu imaginación ese paso es de suma importancia para poder llegar a la etapa de estructura alámbrica. Una estructura alámbrica es equivalente al esqueleto o estructura simple de su sitio web u aplicación. Cada uno se utiliza para describir la funcionalidad de un producto (lo que sucederá cuando haga clic en un botón determinado). Este paso no cubre el diseño del producto. Un mockup es una representación donde podemos comenzar a trabajar en el proceso de desarrollo, su resultado es un mapa estático de la aplicación. Los prototipos ofrecen una representación de alta fidelidad de su aplicación, es como una maqueta enriquecida con piezas, interacciones, animaciones que le gustaría hacer experimentar al hacer clic en los botones. Se recomienda que se haga un prototipo para mostrar a sus familiares cercanos.

## LECTURA 3

### 7 RAZONES PARA MODELAR EL SOFTWARE ANTES DE PROGRAMAR

Es importante modelar antes de programar ya que este mejora la productividad del equipo de desarrollo una vez que se tiene el modelo de datos se puede utilizar para generar código para las aplicaciones, también este reduce los errores en el código, existe una numerosa cantidad de herramientas que ayudan a validar los modelos y estos permiten detectar los errores con solo analizar tus modelos así mismo los modelos nos permiten conocer diferentes alternativas de diseño y construcción, los modelos simplifican el mantenimiento y la evolución del proyecto eso quiere decir que ayuda a localizar en las partes del código para así poder realizar un cambio en los requisitos, aunque también nos facilitan la reutilización del software para proyectos a futuro. Además de que muchos de los clientes lo primero que te piden son los modelos del software que desarrollarás para ellos aunque también es un proceso de ingeniería de software que debes de seguir y deberás tener bien formalizado es obligatorio para participar en los concursos públicos. La lectura comenta que las personas que realizan este tipo de modelos son a los que mejor les pagan ya que son los que mejor analizan el sistema para su posterior elaboración y son mejor pagados que los que dominan los últimos frameworks, y esta es considerada como una regla habitual.