

EJERCICIOS. UD1.3: Guías de estilo y metodología de trabajo

1. Basándote en los ejemplos de guías vistos en la teoría, y si tuvieras que realizar una guía de estilos de un sitio web que has desarrollado, contesta a las siguientes cuestiones:

a) ¿Qué tipo de información introducirías? Razona tu respuesta.

- Marca, misión, visión y valores.
- Logo → con sus variaciones y cómo se aplica.
- Colores → paleta y dónde se aplica.
- Tipografía → estilos y dónde se aplican.
- Imágenes e iconografía → dónde se aplican.
- Multimedia e interactivos → dónde se aplican.

b) ¿Qué apartados tendría tu documento?

1. Definición de la identidad de la marca.
2. Paleta de colores.
3. Selección de las tipografías.
4. Pautas para el uso de imágenes.
5. Tono y el estilo de escritura.
6. Selección de los iconos.
7. Diseño de botones, formularios y otros componentes.

c) ¿Incluirías imágenes o crees que sería suficiente con incluir sólo descripciones? Razona la respuesta.

Todo lo que se puede añadir nunca está de mas, si ayudan a aclarar el contenido de la guía de estilo.

2. Busca una página web sencilla, y realiza una pequeña guía de estilo de una de sus interfaces.

3. ¿Qué crees que ocurriría si para el diseño de un sitio web nos saltáramos las fases de Estrategia y planificación y Análisis? ¿Crees que se podría ahorrar tiempo al suprimir dichos pasos?

Creo que el proyecto acabaría siendo un desastre, ya que no habría unos objetivos definidos, una audiencia clara a la que se dirige el sitio web, los timings no existirían, no se sabría el presupuesto al que ceñirse, así como la idea de la página, que no existiría, la arquitectura tampoco, la usabilidad, los layouts y un wireframe del que partir, tampoco.

En un principio, se ahorraría tiempo, pero a la larga, todo el tiempo que se ahorra, se acaba perdiendo al no tener todo lo antes mencionado definido.

4. ¿Podrías indicar cuáles son las diferencias principales entre la metodología de trabajo tradicional y la metodología SCRUM?

En la metodología tradicional, se define el proyecto desde el inicio y se crea un plan detallado con contratos estrictos.

Sin embargo, en la metodología ágil se comienza definiendo las funcionalidades básicas del proyecto garantizando la entrega continua de software de valor que se va mejorando de forma continuada en cada iteración. En lugar de contratos estrictos, se mantienen reuniones constantes con el cliente y se adapta el proyecto a sus necesidades.