Diseño Developers.

Clase 03 Diseño 01:

Bien, voy a continuar en este memento ya a explicar lo que son las tipografías, eh? Bueno, otra de las cosas esenciales es una eh, en una aplicación es el es el tipo de letra. Así que vamos a ver lo que es el tips. Algunos tips para el uso eficiente de tipografías. Eh? Bueno, primero no, no debemos usar demasiado tipos de letras, eh?

Así que, bueno, número mínimo de fuentes, lo que tenemos que usar el otro, eh? La fuente estándar por el soporte. Utilizar mayormente estas, eh? Después limitar. La cantidad de texto. Mmm, recordemos que es, no estamos, esto no es un libro, eh? Entonces, mucho texto hecha a los usuarios de la página porque un común denominador de hoy es que, eh, no, eh?

Se aprecia tanto la lectura. Entonces, el otro tips que puedo agregar. Es que estos textos que estén, eh, deben ser legibles en diferentes tamaños. Mm. Y a qué me refiero, eh, este que sean legibles en los diferentes tamaños de de pantalla tanto como para un celular, una tablet o un ordenador. Es eso es lo que tenemos que tener en cuenta después.

Alto nivel de. Entre lineado, mmm. O sea, hay que mantener las líneas separadas unas de otras. Esto es, mmm, los altos de línea que sean adecuados. Luego el contraste. Mmm. Que tengan suficiente contraste, eh? Lo que es el texto con el fondo. Recuerden. Eh, uno de los de las falencias más grande es el blanco y el amarillo mm.

Ahí se genera algo realmente que, eh, ya no, no es legible que se confunde. Y según la perspectiva de cada persona, quizás no puedan ni entender lo que estamos haciendo. Y por último, evitar usar animaciones intermitentes en los textos. Estos son los tips que les quería compartir. Bueno, eh? También tenemos reglas de combinación de tipografía.

Mmm, eh? Las fuentes tienen, eh, personalidad, eh? No solamente personalidad. También podríamos, eh, así como, eh, hablamos de los colores, eh? De una perspectiva psicológica, eh? Tengo aquí también una imagen para compartirles. En donde también este las las letras tienen también este lo que es la tipografía también está incluido el área de psicología.

Mmm. Entonces, eh, por ejemplo, aquí, eh, este les muestro esta imagen donde muestra un poquito. Mmm. Eh, qué letras se pueden utilizar? Mmm. Y dice que, eh, está es apropiada para textos largos. Mmm. La las letras book antigua courrier garmont time new Roman palatino. Fíjense que este tipo de letras es quien la está usando Google esta tipografía.

Eh y que es, eh, es tradicional, seria respetable, institucional, corporativa. Mmm. Estas son las que podemos utilizar luego ésta es apropiada para carteles o títulos, eh? Sans cif, qué bueno es este está relacionada con la modernidad. Seguridad, alegría, neutralidad minimalismo. Cuáles letras? Cuáles tipografías serían Arial, eh?

Baja house, tahoma Verdana, eh? El helvética helvética. Y quién las utiliza a estas tipografía de letras linked, por ejemplo? Mmm. Y así este tenemos eh, apropiada para títulos y firmas, eh? Que que representa esto. Elegancia. Afecto, creatividad. Seducción. Eh? Este cuáles letras son Lobster? Bru gra, eh? Vives edwardian, eh?

Disculpen si pronuncio mal alguna. No estoy acostumbrado a pronunciar las diferentes los diferentes nombres de tipografía. Bueno, quién? Por ejemplo, caddilac como una firma? Esa es la marca que utiliza este tipo, eh? Moderna sería el la tipografía apropiada para aportar modernidad justamente. Eh, qué es lo que aporta?

Tendencia inteligente estilo es futurista tecnológica quien la utiliza Absolut vodka, eh? Country of sweden. Eh? Bueno, cuáles son las tipografías century got Infiniti Infiniti, eh? Futura, eh joam, eh matchbook. Así que, bueno, esta es otra más. Y la última que les voy aportar es decorativa. Mmm. Apropiada para aportar personalidad.

Qué representa? Eh, que es? Es una letra, una tipografía divertida, casual, única exclusiva. La utiliza Disney, eh? Y bueno, las tipografías son am, eh? América cherry y euros style. Bueno, esto es un dato más que les quería aportar. Eh, con lo que es también la psicología de la tipografía es muy útil. Pero para continuar con esto, vamos a ver las reglas de combinación de tipografía, eh?

Y bueno, las las fuentes como les les mostraba recién desde una perspectiva psicológica, eh? Tenemos, eh, esa personalidad que tiene y cuáles son primero? Serif es una fuente tradicional soiti confiable, práctica y formal. Se puede usar en lobos textos de párrafos, títulos o impresos. Después tenemos la sensif. Es una fuente moderna, limpia, humanista, geométrica y universal. Se puede usar en lobos textos de párrafos, títulos y. Y títulos pequeños. Y, por último, script que sería cursiva no es una fuente elegante, clásica, formal, sofisticada y estilizada. Se puede usar en lobos, títulos e invitaciones em y también para textos cortos. Todo esto con respecto a las tipografías.

Clase 03 Diseño 02:

Bueno, pasamos a lo que es la out y grilla mm para lo que esla out y grilla. La pregunta es que es una grilla? Mm, recordemos que crío en inglés. Es una rejilla. Mmm. Entonces, eh? Volvemos a hacer la pregunta que es una grilla. Es un sistema de columnas creado, eh, por nosotros, de acuerdo a las necesidades para ajustar nuestros elementos y componentes.

Por supuesto que este ajuste lo podemos ver en los diferentes tipos de pantallas. Para eso sirve también la mejor herramienta de CSS te ayuda a escribir ss. Perdón, c. Ese de una manera más rápida y más fácil. Mixing es una clase que tiene dentro del preprocesador, eh? Que te ayuda a manejar mejor los breakpoints, eh?

Tenemos que configurar nuestros points, que son los break points, los tipos de pantalla. Entonces, por ejemplo, podemos colocar, eh? Para los móviles en 360 pixel 440 para los móviles, eh? Más grandes, 440 ples 768 pixels para tablet, eh, para este pixe para ordenadores de pantalla normal y pixe a partir de allí para monitores de alta calidad.

Así que podemos usar un mixing para manejar los distintos break points más fácilmente. Les voy a mostrar que, por ejemplo, estos mixing mixing que les hablaba para representar, por ejemplo, las pantallas móviles más pequeñas. Utilizamos x s para tres 60 ples. Eh para móviles con la pantalla más grande, eh?

Utilizamos el signo dólar y la s. Esto es para 440 ples para tablet. Usamos dólar, signo dólar y la letra m. Esto para 768 pixe para ordenadores de pantalla normal, utilizamos l. Que esto es para ples y para monitores ya de alta calidad. Esto sería el signo dólar x l, eh? Esto para desde pixel en adelante.

Te las variables que se se utilizan mucho para esto, eh? Por ejemplo, vamos a encontrar. Colum para lo lo que es las grilla. Vamos a encontrar columns y eh, aquí es donde podemos configurar, eh? El número de columnas que vamos a poner con el comando colum, eh, guión medio gap es el espacio entre las columnas.

Mmm. Bueno, eso es justamente para configurar esta estas grilla. Creamos después una clase llamada grit para configurar cada uno de los elementos contenedores donde vamos a incluir nuestros componentes. Finalmente, le añadimos un display cri, eh, que nos permite que toda esta configuración surta efecto y definimos un grit y medio colum medio gap.

Para la distancia entre columnas y un grit guión medio template que un medio colum eh, que nos permite tener esta estructura para definir el tamaño de un componente se pone grit guión medio colum, eh? Dos puntos. Y este podemos colocar aquí, por ejemplo, uno, eh, slash cinco, eh, donde uno es la columna donde empieza y este el número uno. Y el número cinco es la columna donde termina.

Clase 03 Diseño 03:

Bien, sistemas de componentes u a una de las metodologías que podemos usar es separar la funcionalidad por componentes. Mmm, y a qué nos referimos? Un sistema de componentes es un conjunto de componentes que vamos a usar para crear nuestra aplicación. Esos componentes funcionan como una librería. Puedes usar también, eh, puedes usar cualquier tecnología que prefieras.

Lo importante es encapsular las funcionalidades en componentes. Cada componente tendrá su propio CSS y funcionalidad dentro de su. Eh propia función. Mmm. Así podremos importar estas caracter características a cualquier pantalla de nuestra aplicación re utilizando el código y haciendo más eficiente. Eh?

Nuestra aplicación en la clase este que ya estuvimos hablando anteriormente de lo que es un wave frame. Creamos unos bocetos de unos componentes que luego dividimos en en unidades de funcionalidad. La idea es crear a partir del wave frame. Todos los componentes y funcionalidades. Y después le añadimos lo que es la capa visual para que ustedes recuerden, eh, las imágenes que estuvimos viendo, eh, son éstas, mmm, en donde podemos dividir los diferentes componentes, por ejemplo, el componente de la, lo que es la portada arriba y así después lo que es los ingredientes con su imagen, eh, podemos ir dividiendo la parte de lo que es el menú.

Otro componente, eh? Con sus botones. Y también, eh, cada una de las presentaciones, este, eh, de los de las promociones, eh, eh, y después el contacto podría ser también otro componente. Entonces, cuando modificamos. Uno destos componentes al memento de estar trabajando en el código, eh? Si. Al dividirlo en componentes, si nosotros modificamos la portada, no le afecta contactos, estamos trabajando directamente sobre un componente que no afecta a los demás.

Y el style, eh, guide es una página, eh, de muestra donde tenemos nuestros componentes y tienen sus propias hojas de c. Eso es lo que le estaba diciendo. Entonces construimos cada componente en diferentes hojas. Esa es una de las formas.

Clase 03 Diseño 04:

 Vamos a pasar a lo que es ahora fes, eh? Y custo estaciones. Otra herramienta que podemos hacer uso, eh, en nuestra aplicación para lo que es el diseño son los zs ahora que es un zs. Es una capa de color y estilos que se añade por encima de nuestra aplicación y nos permite tener distintas variaciones sin hacer cambios drásticos en nuestro código.

Esto lo hace custo mi sable para tener varios ths se crea, se crean este en un archivo de CSS. Por cada zm, eh, pudiéndose intercambiar una por otra desde un archivo donde se configuran todos los archivos importados sin tener que cambiar toda la programación de la aplicación simplemente con cambiar el nombre de un archivo por otro, se realiza el cambio de fem.

Entonces, para hacer los fems fácilmente podemos hacerlo por medio. De variables de CSS o variables de zas. Mmm. Las variables de sas, eh, son más sencillas. Mmm. Así que, bueno, esto es lo que quería agregarles teniendo dos o más, eh, fem, podemos tener, eh, justamente dos o más presentaciones visuales.

Clase 03 Diseño 05:

 Pasamos a lo que es, eh, imágenes, eh, web, las imágenes y videos y otros elementos decorativos nos ayudan a reforzar el mensaje que queremos dar en nuestra en nuestra página. Ahora, cómo elegimos las imágenes para la web? Bueno, lo primero es tener claro, eh, lo siguiente. Mmm, eh? Que es importantísimo a la hora de trabajar con imágenes es tener en cuenta los formatos que podemos usar aquí.

Estoy arrancando mal. Vamos, imágenes para web. Entonces, lo primero que vamos a ver son los formatos. Tenemos cuatro formatos. Tenemos el j. Pg, eh, que está indicado acá. Para fotografías o imágenes con degradado, eh? Esto? Las de j. Pg son imágenes menos pesadas, eh? Después tenemos el pg que el pg. Lo tenemos hacia aquí abajo, indicado para imágenes decorativas que requieran un fondo transparente.

Son imágenes. O archivos más pesados? Mmm a tener en cuenta eso, eh? Así que recomendado sobre pg, que es el j. Pg. Si vamos hablando en forma categórica, categórica, qué es lo que nos puede beneficiar más? Después tenemos el svg aquí indicado para iconos y. Animaciones es vectorial y permite ser editado por CSS.

Eso es una de las cosas que realmente es, eh, lo hace muy efectivo. Muy bueno. El svg es que puede ser editado a través de CSS. Mm. Esto justamente recuerden para los iconos. Entonces, eh, eh? Recuerden que las propiedades entonces se pueden editar a través del CSS. Si quieren, pueden investigar más. Esto es muy útil para el tema de diseño.

Y por último, tenemos el gift, eh, que eh? No, no se recomienda nunca para animaciones de larga duración, por ser muy pesados, o sea, un gif. Creo que hay muchas personas y me incluyo yo dentro de ellas en que me gustan mucho los gifs. Pero eh, realmente para una página web para un diseño web, no es recomendado absolutamente para nada por lo pesado que es un archivo gift. Entonces, qué imágenes podemos elegir,eh? Bueno, las imágenes que podemos elegir son imágenes que. Eh aporten algo al contenido. Mm, eh. Después utilizar imágines en las que el público que público objetivo que estamos buscando se vea reflejado y también elegir imágenes consistentes con nuestra paleta de colores y zm, eh? Así que son cosas a tener realmente.

En cuenta. Esos son los tips que podemos agregar ahora. Otras consideraciones importantes de rendimiento y accesibilidad son las siguientes e dictar exportar imágenes con texto, incluido eso. Hay que evitarlo, eh? Eh, mayormente, eh? Este sabemos que no las puede leer el lector de pantallas. Poner, eh, imágenes de del tamaño del contenedor, eh? Cuando tenemos que modificar una imagen para que se adapte al contenedor, esta normalmente se estropea, eh?

Y no se ve correctamente. Mmm. Y cuando son imágenes muy grandes, se agranda el tiempo de carga innecesariamente. Así que ese es otro dato más importante. Después, considera el uso del laing, eh? Esta estrategia consiste en que las imágenes se van cargando a medida que hacemos scrolls, eh? Entonces vamos a ver muchas páginas en que nosotros cargamos la página y vemos lo que se ve en pantalla a medida que vamos haciendo scroll subiendo.

Mm. A medida acabamos subiendo en una pantalla, entonces se va cargando el contenido que sigue. Esta es una muy buena estrategia. Esto hace que estemos minimizando el tiempo de carga de nuestro este de nuestro sitio. Y por último, asegurarnos de añadir de añadir este lo que es al text. Eh que es texto alternativo, eh, este a las imágenes?

Necesitamos añadirle esto, eh? Que tengan un fin, eh, comunicativo, eh? Esto es justamente para que sean más más claras las cosas dentro de lo que es nuestro diseño de nuestra página.

Clase 03 Diseño 06:

Ahora pasamos a lo que es gráficos en movimiento para la web acá. Bien, eh? Formatos de gráficos en movimiento. Tenemos CSS animado indicado para animaciones sencillas y transiciones. Después pasamos al svg. Animado que está indicado para animaciones de elementos vectoriales.

Y después pasamos al javascript, eh? Lo que es el el canvas, eh? O web YL, eh? Este indicado para animaciones, eh? Complejas como animaciones, eh, d. O animaciones de datos, eh? Y después, eh, también les tengo que sugerir que hay librerías en javascript que sirven para justamente este tipo de animaciones. Luego pasamos a ver lo que son también los vídeos indicado para afirmaciones o animaciones de alta complejidad y corta duración siempre.

Debemos preguntarnos, realmente necesito este este video, eh? Esta pregunta la hacemos porque los vídeos son pesados. Y estábamos hablando de que son pesados los gifs. Tenemos que saber que los vídeos son pesados y rezan la carga del sitio. Si ya estamos pensando en un video, eh? De 30 minutos de duración.

Pues ya eso es una locura. Mmm, eh, si se pueden utilizar videos, pero bueno, eh, tenemos que, eh, pensar este de que ese video tiene que incluir una información corta precisa y clara. Eh? Que sea un vídeo muy corto, eh? Muy corto. Entonces, eh? Bueno, por último. Eh, la les voy a agregar una pregunta cómo elegir gráficos del movimiento?

Bueno, eh, lo primero, elegir animaciones que aporten al contenido. Si tus animaciones aportan aportan al contenido, añade añade lo que son transcripciones, eh? Procura que no se reproduzcan automáticamente y si lo hacen, que no tengan sonido esto estamos hablando. De videos también. Por ejemplo, pueden ser animaciones de video que no tengan sonido.

Mmm, pero si no tienen sonido, se les puede agregar algún texto, algo que explique que lo que está sucediendo. Debemos evitar que nuestras animaciones, por ejemplo. Esto es muy importante con lo que es los gráficos del movimiento, evitar que las animaciones tengan flashes, eh? Porque los brillos continuos, eh, molestan.

Mmm y pueden ser dañinas. Esto fíjense, tienen que tener presente. Una de las cosas al agregar flashes a nuestras animaciones es que recuerden que personas, eh, autistas o personas que tienen problemas este de salud, eh, mental o eh, en fin, etcétera. Hay muchos problemas que la gente a veces tienen en diferentes, eh, enfermedades.

Y bueno, estos flashes pueden generar o desencadenar una crisis en estas personas, eh? Porque esos flashes afectan directamente al cerebro, eh? Si nuestras animaciones aportan contenido, eh, debemos añadir subtítulos, que es lo que le decía recién si ponemos un video que no se reproduzca automáticamente. Eh este y si lo hacen, que no tengan sonido, eso les decía hace rato.

Entonces, si no tienen sonido, debemos aportar contenido, añadir subtítulos o transcripciones para que el usuario pueda leer mm, y esto también lo pueda le hacer el lector de pantalla. Evitar que las animaciones bloqueen la lectura básica del contenido que no se lleva en toda la atención. Es molesto que una animación a la hora de leer además que el lector de pantallas, eh, no podrá acceder a ese contenido.

Entonces es molesto, es muy molesto y capta mucho la atención. Desvía mucho la atención de el todo que queremos hacer en un diseño. De página web. Y por último, recuerda que las animaciones y los videos ralentiza la carga de la página. Mmm. Así que, bueno, eh, se aplica nuevamente este pensamiento, eh, que es muy útil, eh, nueva nuevamente, es decir, el menos es más.

Clase 03 Diseño 07:

 Y bueno, por último, eh, vamos a hacer un repaso, eh? Muy, muy conciso, muy, muy corto de lo que hemos visto en lo que es, eh, el diseño para programadores. Mm. Bueno, los pasos del diseño en que hemos visto el primero es crear el brif para tener claro los objetivos dos, eh? Crear, eh? El site map para definir la estructura de la app basado en los objetivos del bf.

Tres, crear un user flow para mape las tareas más comunes del usuario. Mmm, eh, estos pasos que que tiene que hacer un usuario para realizar una tarea en donde estuvimos, incluyendo también lo que es el diagrama de flujo, eh, se pueden crear tantos como sea necesario. Cinco, eh, dibujar, eh, wave frames, eh, de baja fidelidad.

O sea, a mano la pis y papel para, eh, poder modificarlos rápidamente. Seis, crear los estos mismos wave frames de alta fidelidad después de ya haber hecho modificaciones y pruebas, eh? Los creamos de alta fidelidad. O sea para escritorio para eh móvil, etcétera. Y después, eh? Siete, probar nuestro sitio, eh?

Probar nuestro diseño con, eh, este con colores. Recuerden que habíamos armado el wave frame solamente con grises blancos y negros. Así que vamos a probar nuestro diseño ahora con colores tipografías, etcétera. Eh, con ayuda de nuestro style, eh, guide. Mmm. Y bueno, recuerden tener presente lo que es la psicología de colores psicologías de tipografías que nos van a ayudar muchísimo también, incluyendo dentro de ellos, lo que es las tablas de colores, etcétera.

Ocho y último paso, eh? Crear los componentes. Eh en recuerden que esto lo hacemos en módulos separados para facilitar la eh, reutilización. Y también lo podemos hacer a través de variables CCC para cambiar justamente lo que les dije anteriormente, la paleta de colores las cambiamos fácilmente. Bueno, con esto concluimos entonces, lo que es la parte de diseño para programadores.