

Lectura 1:

Button Design — UI component series

La lectura sobre los botones nos muestra la importancia que tiene y que todo está programado con ellos los más claros ejemplos son: los celulares, cajeros, microondas, lavadora, etc. En esta época todo se maneja con botones y se consideran muy útiles. Nos especifica que los botones son acciones que podemos identificar sobre lo que pueden realizar. Por otra parte, se manejan los conceptos de botones y enlaces.

- El enlace se utiliza para navegar a otras páginas.
- Los botones para realizar las acciones (enviar, fusionar)

Cada botón tiene un estado que permite al usuario identificar que se realizara al presionarlo, sin embargo, cada botón tiene su acción y su forma para identificarlo con las acciones se pueden crear jerarquías que nos guíaran para obtener muchas opciones eso genera la clase primaria, terciaria y de niveles medio y secundario. Los enlaces se identifican porque están subrayados y en un color distinto.

Lectura 2:

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

Esta lectura nos permite tener más conocimiento de cómo realizar las etapas para crear un nuevo producto, se manejan 4 etapas las cuales son sketch, wireframe, mockup y prototype.

- La primera es el bosquejo: se considera como un dibujo realizado con tus manos para darle forma y tener un conocimiento ya previsto de tu aplicación es una de las etapas más rápidas ya que no se considera que debe estar tan detalladamente pero tampoco se puede pasar a la siguiente sin tener esta lista.
- la segunda es la estructura metálica que es el esqueleto o la estructura del sitio web o la aplicación que vas a realizar cada estructura se utiliza para describir la funcionalidad de un producto y te ayuda a tomar las decisiones sobre que contenido o características deben colocar en el ya mencionado proyecto.
- la tercera es la maqueta es muy importante para poder construir la aplicación ya que esta representa el trabajo en el proceso de desarrollo y el desarrollador puede hacer sus maquetas ya que puede agregar los colores deseados, fuente, texto. Ya que en la siguiente etapa si no se tiene un buen manejo no podrás mover los wireframes para la interfaz del usuario.
- La última etapa es el prototipo en esta etapa se realiza la representación de la aplicación ya sea que tengas que agregar animaciones, botones para mostrala y si le gusta al usuario poder programar y hacerla funcional.

Estas son las etapas para tener un muy buen proyecto y poder generar tus aplicaciones sin complicaciones ya si no tienes tanto conocimiento si puedes generar un poco de complejidad, pero por lo generar si sigues los pasos es más fácil.

Lectura 3: 7 RAZONES PARA MODELAR EL SOFTWARE ANTES DE PROGRAMAR

Existen varias razones por las que se tiene que modelar, pero las que la lectura muestra y define por qué una de ellas mejora la productividad del equipo de desarrollo en esta parte se puede generar aplicaciones que permite el código para otras una parte considerable. Otra de las razones es que tienes menos problemas con el código, ya que puedes tener herramientas para verificar y validar los modelos y así te detectan los errores analizándolos, por otra parte, permiten explorar los diferentes alternativas de diseño y de arquitectura utilizando las simulaciones; en el modelo simplifican el mantenimiento y la evolución del proyecto y a reutilización del software en proyectos futuros, los modelos de integración de nuevos miembros al equipo.

Así tendrás una manera de mostrarles a tus clientes los modelados del software que te han solicitado y más que nada puedes participar en algunos concursos que nos ayuden a tener mejor conocimiento, sin embargo, esto te ayuda a tener un mejor manejo de los frameworks ya que tienes mejor conocimiento al realizar los modelados.