

1. Cuatro valores que se pueden usar con justify-content:

- Space-around
- Space-between
- Left
- Right

2. ¿Qué es un objetivo primordial?

Este concepto dentro del mundo del desarrollo y diseño se refiere al principal objetivo que pretende cumplir una aplicación. En este sentido, a modo de ejemplo, dentro del contenido y el trabajo de User Experience (UX) el objetivo principal o primordial de UX en los negocios es mejorar la satisfacción y la lealtad del cliente mediante la utilidad, la facilidad de uso y el placer proporcionado mediante la interacción con el producto (app, etc.).

3. ¿Qué son los wireframes de baja fidelidad?

Es el análisis del contenido y necesidades que nos permite, dentro de UX, capturar la versión de más alto nivel de la web/app. Nos muestra como funciona la página web, la interacción de usuarios y gestos. En definitiva, los wireframes de baja fidelidad, nos muestran (sin características de diseño) donde se ubicarán los diferentes componentes de la página web como (textos, imágenes, logos, botones, iconos, etcétera).

4. ¿Qué es GIT y para qué sirve?

Dentro del mundo del desarrollo y la programación, GIT es la tecnología que nos permite de una manera eficaz y eficiente, almacenar el historial de cambios durante el proceso de codificación, facilitando el trabajo en equipo y la búsqueda de errores de código. Para lograrlo, GIT permite identificar y señalar la denominada ramificación (creación de ramas) y etiquetado.

5. ¿Qué es un mapa del sitio?

El “mapa del sitio web” se puede traducir como el puente de comunicación entre el diseñador web y el desarrollador. En este sentido, el mapa del sitio debe responder con fidelidad a las historias de los usuarios. A modo de ejemplo práctico, uno de los programas recomendados para diseñar los mapas de sitio web es “Lucidchart”.

6. Tres valores de flex-direction:

- Column
- Row
- Inherit