

CHECKPOINT 2 – Preguntas Teóricas

1. Nombra cuatro valores que se pueden usar con la propiedad justify-content

- justify-content: flex-start;

Coloca el contenido seleccionado al principio de la página (a la izquierda)

- justify-content: flex-end;

Coloca todo el contenido seleccionado a la derecha de la página

- justify-content: space-between;

Utiliza todo el espacio del contenedor y lo reparte

- justify-content: space-around;

Utiliza todo el espacio libre del contenedor y centra el contenido.

2. Qué es un objeto primordial?

El objeto primordial, o Prime Objective es la intención que tiene la creación de una aplicación, un cambio en una aplicación... Saber cual es este objeto primordial, es el primer paso que hay que dar a la hora de construir una aplicación. Consiste en entender cuales son las intenciones que el dueño del producto tiene para éste. Así podemos ir haciéndonos una idea de qué tipo de aplicación es (red social, base de datos, ...) qué público va a utilizarla y de qué manera. Es parte del trabajo del equipo de diseño.

3. ¿Qué son los wireframes de baja fidelidad?

Son esquemas en los que se representan todos los elementos que la aplicación va a tener. Representan la estructura de la aplicación e interfaz de usuario centrándose en las funcionalidades básicas. Has de focalizarte sólo en un “user story” cada vez.

Con este esquema los desarrolladores pueden empezar a trabajar porque ya saben que elementos hacen falta

4. ¿qué es Git y para qué sirve?

Git es un sistema de control de versiones distribuido, gratuito y de código abierto.

Esto significa que es gratis para usar, está desarrollado por una comunidad de programadores, donde podemos tener acceso a código y te da la posibilidad de crear hitos para el proyecto. Te permite ir a una versión anterior en el caso por ejemplo de haber realizado cambios en el proyecto que no han resultado óptimos .

5. ¿Qué es un mapa del sitio?

Una vez has concretado cuales son los objetivos de la aplicación a construir, los sitemaps son esquemas que representan todas las páginas y acciones que se pueden ejecutar en cada una, y que responden a cada una de las “user stories”

Son importantes de entender para que la comunicación entre desarrolladores y diseñadores fluya y el proyecto vaya bien.

Se pueden dibujar a mano, o utilizar programas como Lucidchart.