

DevCamp 2025 – Module 1 – Checkpoint 2 Questions.

Date: 2025, Feb. 04th

Student: Alexandr Gomez.

1. ¿Qué es un objetivo primordial?:

El “prime objective” es la meta principal para la cual se está definiendo la experiencia de usuario.

2. ¿Qué son los wireframes de baja fidelidad?:

Son constructores que se utilizan al comenzar a desarrollar la experiencia de usuario, una vez se ha desgranado paso a paso con un mapa de acción (o mapa del sitio), para poder configurar visualmente, sin entrar en detalles técnicos de interfaz, sus propios elementos.

3. ¿Qué es Git y para qué sirve?

Es un sistema de distribución de código y desarrollo que permite trabajar de forma colaborativa (o unitaria), pero trabajando con copias locales del código fuente de dicho desarrollo. Cada parte puede realizar su desarrollo e ir implementándolo a la rama principal (o a la rama determinada). Al trabajar con copias locales, la trazabilidad, mantenimiento y gestión de los cambios (o restauración) son algunas de sus ventajas.

4. ¿Qué es un mapa del sitio?:

El el diseño y desarrollo de la experiencia de usuario, un sitemap, o mapa de “acción”, cuenta la historia sobre cómo la interfaz de un desarrollo va a ejecutar sus acciones, qué lógica seguirá, utilizando diferentes recursos como los diagramas de flujo, para definir minuciosamente el flujo de acción/de datos, de dicha interfaz.

Es uno de los pasos iniciales en el diseño de UX, previo a la creación de wireframes o mockups, previo al esbozo genérico de la interfaz. Primero, la lógica, lo que facilita el posterior diseño.

5. Nombra tres valores que se pueden usar con flex-direction, incluido el valor predeterminado que usa flexbox cuando se crea.:

- * row
- * column
- * flex-start
- * flex-end
- * row-reverse.