

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE TECAMAC



Integrantes:

1321124298- Martínez Osorio Brayan Javier

1321124307 - Ramírez George Samuel

1321124240 - Rivero Montijo Maribel

1321124300 - Romero Hurtado Leslie Estefanía

Profesor: Emmanuel Torres Servín

Asignatura: Programación Visual

Grupo: 4322/S

Contenido

| | |
|---------------------------------------------------------------------------|----------|
| <i>Los Mockups y su importancia.....</i> | <i>3</i> |
| <i>Componentes visuales y no visuales.....</i> | <i>4</i> |
| <i>Mockup del juego “Serpientes y Escaleras”.....</i> | <i>5</i> |
| <i>Mapa Conceptual de los componentes visuales y no visuales.....</i> | <i>6</i> |

Los Mockups y su importancia



Los mockups son piezas gráficas o maquetas digitales a escala real de un diseño, se utiliza para la demostración, evaluación, comentarios u otros fines de un diseño. Por lo general los mockups están realizado bajo la plataforma de adobe Photoshop o ilustrator, pero igual puedes utilizar cualquier programa de diseño como sketch, corel draw, gimp, etc.

Un mock-up es un prototipo hecho antes del desarrollo del trabajo. Sirve para transformar ideas en funcionalidades y ayuda al cliente a exteriorizar y comprender lo que necesita.

Normalmente tenemos una idea general de lo que queremos, pero no tenemos tanta seguridad respecto a los detalles de desarrollo, como por ejemplo la ubicación de los botones y del contenido, o cómo las páginas y funcionalidades van a interactuar entre sí.

Además, puede existir la expectativa de que el profesional contratado sea quien trabaje sobre esas estructuras, cuando muchas veces él solo pretende ejecutar el trabajo, de acuerdo con las instrucciones predefinidas. Esa diferencia de expectativas muchas veces termina en disputa.

Al trabajar con un mock-up, el cliente expone ante el profesional qué es lo que pasa por su cabeza, y consigue comprender mejor el nivel de complejidad del trabajo, lo cual también facilita la comunicación y desarrollo del proyecto luego de la contratación.

El mock-up además permite que el producto sea testeado a un costo mucho menor. Imagina que descubres que tus clientes no se adaptaron bien a una parte de la aplicación o no concluyes bien el trabajo. El valor y tiempo para ajustes en esa etapa es enorme, y esto puede evitarse pasando por una fase de tests través del mock-up.

De esta forma, puedes comenzar la etapa de programación ya sabiendo que tu producto tiene buena usabilidad y que fue aprobado por tu cliente final. La mayor parte de los gerentes de proyectos trabaja de esta forma.

Cibergrafía: 1.- <https://blog.workana.com/uncategorized/importancia-mock-up-proyectos-it/>

2.- <https://medium.com/@worldtechmakers/la-importancia-del-wireframe-mockup7b5799abb6b4>

Componentes visuales y no visuales

Componentes visuales:

Se les llama componentes visuales cuando tienen una representación grafica en tiempo de diseño y ejecución, es decir todo lo que se ve en los sitios web o en las aplicaciones, algunos ejemplos de estos son:

- Botones
- Barras de búsqueda
- Imágenes
- Cuadros de Texto

Componentes no visuales:

En caso contrario se les llama no visuales a todos aquellos componentes que no tienen un espacio en la pantalla, sin embargo, estos también tienen funcionamiento y tareas a cumplir en la ejecución de los sitios web, algunos ejemplos de esto son:

- Temporizadores
- Cronómetros
- Memoria Caché
- Contador de errores

Cibergrafía:

[https://elvex.ugr.es/decsai/builder/intro/3.html#:~:text=Un%20componente%20es%2020visual%20cuando,de%20die%C3%B1o%2D%2C%20etc\).](https://elvex.ugr.es/decsai/builder/intro/3.html#:~:text=Un%20componente%20es%2020visual%20cuando,de%20die%C3%B1o%2D%2C%20etc).)

Mockup del juego “Serpientes y Escaleras”



Mapa Conceptual de los componentes visuales y no visuales

