

Desarrollar una reseña de cada una de las siguientes lecturas:

- ✓ **Button Design — UI component series**
<https://uxdesign.cc/button-design-user-interface-components-series-85243b6736c7>

Los botones en la actualidad son muy importantes, debido a que están implementados en cualquier parte, para todo en particular tiene que traer un botón, que si el carro, la estufa, el microondas, el celular, un control, etc. Todo se basa en botones y es así que son de gran utilidad. Pero como todo tiene sus pros y sus contras. No es lo mismo un botón que un enlace ya que los botones comunican acciones que los usuarios pueden realizar. Por lo general, se colocan en toda la interfaz de usuario, en lugares como: cuadros de diálogo, formularios, barras de herramientas, etc. La distinción entre botones y enlaces es importante:

Los enlaces se utilizan cuando navega a otro lugar, como: página "ver todo", perfil "Roger Wright", etc.

Los botones se utilizan cuando realiza una acción, como: "enviar", "fusionar", "crear nuevo", "cargar", etc.

Crear interacciones y estilos correctos para sus botones es una de las partes más importantes del proceso. Los botones vienen en varios colores, formas y tamaños. Los más comunes son los botones rectangulares con esquinas redondeadas, que son fácilmente identificables y se ven bien al lado del campo de entrada.

Elegir el estilo correcto para el botón dependerá del propósito, la plataforma y las pautas. Cree previsibilidad que ayude a los usuarios a sentirse en control y capaces de lograr sus objetivos en su producto. Cuando cree estilos primarios, secundarios y terciarios, trate de encontrar algunos elementos comunes como el color, la forma, etc. Intente no solo ser coherente dentro de su sistema de diseño, sino también ser consciente de la plataforma para la que diseña.

- ✓ **What Is the Difference Between Wireframe, Mockup and Prototype?**
<https://brainhub.eu/blog/difference-between-wireframe-mockup-prototype/>

Realmente existe una gran diferencia entre estos tres términos es necesario hacer una lluvia de ideas o descubrir lo que quieres construir. Es crucial que distinga estos términos al comunicarse con un equipo de desarrollo remoto. Las maquetas tardan un mínimo de 5-8 horas para una aplicación móvil simple.

1. TLD: DR Básicamente es solo un dibujo a mano alzada sin formato en una hoja de papel, que le brinda una representación de baja fidelidad de su aplicación. Incluso un simple boceto puede describir su idea mejor que las palabras. Este paso es esencial para llegar a la etapa de estructura alámbrica.

2. ¿Qué es una estructura metálica? Una estructura metálica es equivalente al esqueleto o estructura simple de su sitio web / aplicación.

3. ¿Qué es una maqueta? En Brainhub, nunca comenzamos a construir una aplicación antes de que se completen las maquetas. Cualquier maqueta proporcionará una representación de fidelidad media. Agregue colores, fuentes, texto, imágenes, logotipos y cualquier otra cosa que dé forma a su estructura metálica. Su resultado es un mapa estático de la aplicación.

4. Prototipo Los prototipos ofrecen una representación de alta fidelidad de su aplicación. Este paso no siempre es necesario para crear una aplicación. Puede darte la sensación de usar una aplicación real, pero solo son imágenes conectadas entre sí.

Así que, si quieres buscar más herramientas para crear tu primer boceto, estructura metálica, maqueta o prototipo. Es necesario que conozcas cada uno de estos términos y saber cuál es el mejor o la adecuada para poder realizar bien tu tarea, proyecto, etc.

✓ ***7 razones para modelar el software antes de programar***
<https://ingenieriadesoftware.es/7-razones-modelar-software-programar/>

Cabe mencionar lo más importante debido a que tenemos que ir refrescando nuestros conocimientos de modelado y diseño de software. Hay un buen número de herramientas para verificar, testear y validar tus modelos que permiten detectar errores analizando sólo los modelos. Los modelos te permiten explorar diferentes alternativas de diseño antes de empezar a desarrollar usando técnicas de simulación.

Los modelos simplifican el mantenimiento y la evolución del proyecto. También facilitan la reutilización del software en proyectos futuros. Los modelos capturan eficientemente el conocimiento del sistema. Los modelos son la mejor documentación.

Muchos de tus clientes te van a pedir los modelos del software que desarrolles para ellos. En muchas administraciones públicas, seguir un proceso de ingeniería de software bien formalizado es obligatorio para participar en los concursos públicos. En pocas palabras es de suma importancia tener en cuenta las razones para modelar un buen software y brindar el mejor servicio.