

Multimedia

Diseño de programación visual

Interactividad entre componentes

El diseño gráfico, también conocido como diseño multimedia, es la disciplina encargada de ordenar la información para que se muestre de una forma atractiva hacia el usuario. Para ello, combina textos, colores, animaciones, espacios, imágenes, audio, vídeos e interacción en una misma aplicación informática.

Interfaces

En programación orientada a objetos, una interfaz (también llamada protocolo) es un medio común para que los objetos no relacionados se comuniquen entre sí. Estas son definiciones de métodos y valores sobre los cuales los objetos están de acuerdo para cooperar.

El diseño suele implicar establecer relaciones visuales, sistémicas o geométricas entre las partes de un diseño. Por lo general, estas relaciones se desarrollan mediante flujos de trabajo que nos llevan del concepto al resultado mediante el uso de reglas.

La comunicación visual interactiva se basa en elementos visuales para transmitir la información, e incluye a la vez recursos interactivos que permiten a las personas participar en el acto comunicativo. Estas dos características, visual e interactiva, potencian al máximo la efectividad de la comunicación.

Proceso de construcción de maquetado.

Proceso de diseño e integración de contenidos y componentes

Diseño y arquitectura de software. En este punto, el programador o los programadores van a determinar cómo funcionará de forma general. Es el momento de hacer consideraciones sobre la

red, el hardware, los casos de uso, etc. La arquitectura representa la primera decisión de diseño sobre el sistema y es uno de los puntos más importantes en el proceso de desarrollo.

Arquitectura de la información
definida

Flujos de navegación claros

Insumos gráficos aprobados y
optimizados

¿Qué elementos son reusables en la
interfaz?

¿En qué navegadores y dispositivos
se soportará la aplicación?

Atención a los detalles