Diseño de una web para consulta inspirado en las necesidades de mi hijo Iker que cursa el segundo año de primaria en una escuela pública en México

1. Surge un problema
   1. Ahora con las clases en línea a partir del confinamiento propuesto por la actual pandemia de Covid-19 Los niños solo soportan 30 o 40minutos en línea (y no las 4 horas y media del sistema presencial) por los que las clases carecen de apoyos de consulta digital y a los padres de familia nos toca hacer las veces de asesor (No me quejo, pero los métodos de enseñanza cambian con el tiempo).
2. Surge una necesidad
   1. Apoyo visual para consultas rápidas (Eso significa llenar mi pared con rotafolios con el abecedario, las tablas de multiplicar, el calendario y cualquier cosa que se ocurra para que mi hijo comprenda su lección del día.
3. Surge una idea
   1. Tomando en cuenta que mis hijos pertenecen a la era de “nativos digitales” se me ocurrió poner todo lo que tengo en papel en un website de referencia de manera simple e intuitiva con la finalidad de que, en sus clases o haciendo tarea, o quizás en sus ratos libres permanezca un tiempo en el sitio.
4. Se hace un boceto rápido para plasmar la idea
   1. Una lluvia de ideas, aquí la forma no tiene pies ni cabeza pero, primero nos enfocamos en que podríamos incluir sin necesidad de llevar un orden
5. Se hace un sketch con textos y figuras un poco más elaborado con textos, figuras y con instrucciones precisas
   1. Tomamos las ideas y después las acomodamos en un orden que parezca lógico, aunque pueden surgir cambios durante el desarrollo
6. Trabajar en la programación con los conocimientos y recursos que se cuenta, siempre recordando que lo funcional siempre debe estar por encima de lo estético (pero no hay que ser extremistas)
   1. Mis conocimientos en programación son limitados por lo que empezar por aquí me da una idea de lo que puedo hacer y lo que no puedo hacer
7. Una vez que sabemos la tecnología que podemos aplicar hacemos ajustes conforme los problemas que surgen al programar
   1. Si algo en muy complicado buscamos alternativas y rediseñamos lo que ya tenemos hasta este punto
8. Ahora sí ¡SULETEN A LOS DISEÑADOREEEES! trabajamos en el diseño de la interfaz de usuario
   1. Tenemos la idea, el orden y visto bueno de lo que se puede hacer con programación (a nivel básico – intermedio) por lo que el diseño de interfaz ahora estará enfocado y avanzará de manera más fluida
9. Maquetamos el diseño final
   1. Pasamos el diseño a código y verificamos que se visualice de manera correcta
10. Integramos todo
    1. Ponemos la parte de la programación con el diseño maquetado para después pasar al tester
11. Ahora ¡ROMPELO! Hazlo funcionar, a prueba y error, prueba y error, una y otra vez
    1. Verifica que todo funcione de manera correcta, si encuentras algo que rompa el código corrígelo de inmediato.
12. Una vez corregidos los bugs que surgieron en el testeo solo me queda decirte ¡FELICIDADES! Tu producto está terminado.