Hito 1 | Miguel Rodríguez Polo | DIW | 2º DAW

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Cuestión 1 a) | B) | En el desarrollo de productos y/o aplicaciones, ya sean para la web , como otro tipo de aplicaciones informáticas, hay una serie de fases que conviene seguir. De forma general los pasos a seguir serán:   1. **Sketch** 2. Diagrama de orden de la estructura del desarrollo**Wireframe** 3. **Mockup** 4. **Prototipo**   De esta lista, nos interesan principalmente 3: **Wireframe, Mockup y Prototipo.** Darle un vistazo a cada uno seguramente sea la mejor forma de visualizar sus diferencias. **WireFrame** Wireframe es una ilustración bidimensional de la interfaz de una página o una aplicación que se centra específicamente en la asignación de espacio y priorización del contenido, las funcionalidades disponibles, y los comportamientos deseados. Por estas razones, los wireframes normalmente carecen de estilo tipográfico, color o aplicaciones gráficas, ya que su principal objetivo reside en la funcionalidad, comportamiento y jerarquía de contenidos. En otras palabras, se centra en “qué hace la pantalla, no cómo se ve”.  Ejemplo de Wireframe  Descripción generada automáticamente con confianza media **Mockup** El Mockup es una representación más avanzada del diseño gráfico y comunicativo de un proyecto. Hay dos escuelas de pensamiento que se diferencian en como conciben la forma de crear un MockUp, aquellos que creen que la maqueta debe representar el producto final exactamente (alta fidelidad), y aquellos que ven la fase de maqueta como más transitorio y no debe tomar demasiado tiempo (media fidelidad).  Podríamos decir que generalmente es, una composición gráfica completa que ha utilizado el wireframe como plantilla introduciendo todos los elementos gráficos y visuales, convirtiéndose así en un modelo a escala de un producto que se utiliza para demostrar y probar un diseño. El mockup es un medio de representación de la apariencia del producto, y muestra los fundamentos de su funcionalidad. Los MockUp incluyen los detalles visuales, tales como colores, tipografía, etc., y son generalmente estáticas. Al observar un mockup, se debe tener una buena idea de cómo se verá el producto final y una idea aproximada de cómo podría funcionar (incluso si las funciones aún no se han desarrollado).  Ejemplo de Mockup. Solo es una pantalla no funcional **Prototipo** Un prototipo es un modelo (representación, demostración o simulación) fácilmente ampliable y modificable de un sistema planificado, probablemente incluyendo su interfaz y su funcionalidad de entradas y salidas.  El prototipo es una representación de alto detalle de un proyecto digital. En ella se puede identificar y operar:   * Sistemas de navegación * Paleta de colores aplicada * Iconografía * Experiencia de usuario * Servicios de ayuda, búsqueda, interacción. * Otros elementos del proyecto   La creación del prototipo debe llevarse a cabo cuando vamos a evaluar la interacción, y sirve para definir aspectos que no quedan claramente reflejados en un boceto de papel o un wireframe no navegable.  Los prototipos son navegables, por lo que sirven para testear elementos de interacción como estados «encima» de botones, validación de formularios, iconos, o cualquier elemento con el que el usuario interactúe. A través de la creación de prototipos, identificamos y solucionamos problemas UX como pueden ser la transición desde la página principal a los resultados de búsqueda sin recargar al usuario con demasiada información. Nos sirve como modelo del comportamiento del sistema que puede ser usado para entenderlo completamente o ciertos aspectos de él y así clarificar los requerimientos.  En definitiva, cada una de estos conceptos es una de las fases del diseño de interfaces, donde lentamente se va avanzando hasta ir obteniendo un resultado similar al final.  El link del diseño es este: [Link al diseño](https://miguel274532.invisionapp.com/console/share/XQ361ZIPW3/828397243) |
| Logros profesionales |  | [campo o área del logro] [Logro]  [Logro]  [Logro] [campo o área del logro] [Logro]  [Logro]  [Logro] [campo o área del logro] [Logro]  [Logro]  [Logro] |
| Aptitudes |  | [Aptitudes profesionales o técnicas]  [Aptitudes profesionales o técnicas]  [Aptitudes profesionales o técnicas]  [Aptitudes profesionales o técnicas] |
| Historial de trabajo |  | [Puesto, nombre de la compañía, ciudad, estado] [Fechas de inicio y fin] [Puesto, nombre de la compañía, ciudad, estado] [Fechas de inicio y fin] [Puesto, nombre de la compañía, ciudad, estado] [Fechas de inicio y fin] |
| Educación |  | [Título, nombre del centro de estudios, ubicación, fecha] Aquí puede incluir su GPA y un resumen de su trabajo de clase relevante, sus premios y sus condecoraciones. [Título, nombre del centro de estudios, ubicación, fecha] Aquí puede incluir su GPA y un resumen de su trabajo de clase relevante, sus premios y sus condecoraciones. |
| Referencias |  | [Nombre de la referencia] [Título, compañía]  [Información de contacto] [Nombre de la referencia] [Título, compañía]  [Información de contacto] |