




RESEÑAS DE LECTURAS

UNIDAD 4

YATZIRI AMPARO ESQUIVEL CRUZ.

INGENIERIA DE SOFTWARE

INSTITUTO TECNOLOGICO DE PABELLON DE ARTEAGA



Reseña 1

El diseño de botones: serie de componentes UI es uno de los principales bloques de construcción interactivos para poder crear una interfaz de usuario. Como sabemos la mayor parte de los electrodomésticos y aparatos electrónicos cuentan con botones físicos que solo basta con presionar para que empiecen a hacer su trabajo, esto nos ha ahorrado mucho trabajo ya que no tenemos que hacerlo manualmente solo basta con presionar el botón.

Los botones en pantalla táctil se utilizan para realizar una acción como enviar, cargar, consultar, etc. También existen los enlaces que navegan a otro lugar, por ejemplo, a otra página, ver todo, etc. El estado del botón comunica su estado al usuario, esto es, que cada estado debe tener posibilidades claras para distinguir de otros estados. El estado normal indica que está habilitado, el enfoque comunica que el usuario ha resaltado un elemento, desplazamiento comunica cuando han colocado el cursor sobre el elemento, activo es cuando comunica que han tocado el botón, carga cuando la acción no se realiza de inmediato, y desactivado cuando no es interactivo en el momento.

El diseño de los botones son diferentes formas, tamaños y colores, dependiendo del propósito para el cual será utilizado y las plataformas, el diseño comunica la importancia de cada acción diferencia de las más importantes a las menos importantes, algunos pueden tener un solo botón destacado que es llamado "primario" y varias acciones "terciarias" de énfasis medio y "secundario".

Todo esto es importante ya que además de ser estéticos y bonitos depende mucho de la importancia y la plataforma en que debe de estar.

Reseña 2

Para obtener una buena vista de un sistema es necesario atravesar por cuatro etapas de realización de diseño que son Sketch, Wireframe, Mockup y Prototipo.

El bosquejo es un dibujo en una hoja de papel con bolígrafo, para tener una representación muy simple de lo que será el sistema, esto es muy recomendable ya que es similar a una lluvia de ideas donde podemos plasmar todo lo que imaginemos sobre cómo será el sistema.

En la estructura alámbrica se describe la funcionalidad de cada producto y las relaciones que existen entre las vistas, en esta estructura se toman las decisiones de lo que contendrá el sistema, las acciones que van a tener cada uno de los componentes, etc.

En las maquetas se asemeja más a la realidad ya que se le va dando más color, imagen, presentación que incluso desde este paso los desarrolladores pueden hacer realidad el sistema diseñado en estas. En los prototipos la representación es más definida, aquí contiene animaciones, interacciones, definir qué es lo que quiere que haga cada botón, con los prototipos ya solo será necesaria la funcionalidad para que el sistema quede completo.

Reseña 3

Sabemos que los diagramas de UML son parte fundamental durante el desarrollo de un sistema ya que sirven para tener una representación del modelado. Los diagramas son una buena herramienta ya que nos ayudan a poder dar un seguimiento con orden a nuestro sistema sin perdernos durante este, también es más sencillo poder obtener una visión del sistema ya que con los diagramas se va definiendo cuáles serán los casos de uso, las actividades, etc.

Así mismo podemos identificar rápidamente los errores ya que conforme avanza puede surgir algún error y con los diagramas es más sencillo detectar el error sin perder mucho tiempo ni teniendo que volver a realizar documentación solo podemos modificarla, gracias a esto evita que el sistema se atrase más del tiempo estimado.

Gracias a estos diagramas también es posible obtener diferentes diseños que puede tener el sistema a desarrollar, así se podrá definir cuál es el más adecuado. También es necesario mostrar al cliente un prototipo de cómo será el sistema estos diagramas ayudan a explicar de una manera más sencilla y entendible así el cliente podrá aprobar ese diseño o si es necesario cambiarlo por otro, según sea el caso.