



Universidad
Tecmilenio®



Te invitamos a que realices el siguiente ejercicio mental, el cual tomará cinco minutos y servirá para obtener una mejor claridad en los conceptos que aprenderemos el día de hoy.

Mindfulness con el cuerpo.

Liga: <https://youtu.be/r-ctqMZnCd8>



Interactividad y diseño multimedia

5. Planeando soluciones potenciales de UX





Después de extenuantes reuniones y un sinnúmero de horas invertidas en entrevistas, encuestas y desarrollo de arquetipos e historias, por fin tu equipo de trabajo ha llegado a un consenso sobre quién es el usuario y cuáles son sus necesidades.

Considera que el resultado de su esfuerzo es adecuado y ahora tienen una guía bastante clara de hacia dónde quieren orientar la UX del producto.

En el presente tema conocerás sobre el proceso de maquetado (mock up), mismo que te servirá para implementar de una forma más concreta la información que has obtenido.



Proceso de maquetado

MAQUETA O MOCK UP

01 Incluye diferentes componentes tanto de interfaz como de diseño.

02 Lo ideal es presentar cuantas ideas sean posibles para encontrar la alternativa más adecuada para el usuario.

03 El propósito de usarlas es para obtener más retroalimentación por parte de los usuarios meta.

04 Debe iniciar con un sketch.



Maquetación





- Reflexiona y responde lo siguiente.
 - a) ¿Qué es el proceso de maquetado?
 - b) ¿Para qué sirve una maqueta o mock up?





La única manera que existe para asegurar la experiencia del usuario y refinar el producto es implementar un ciclo de aprendizaje posterior al fracaso; busca fallar constantemente, pero a bajo costo. Durante estas primeras etapas falla, aprende y ajusta todas las veces que ocupes. Al igual que con otras fases que has visto en el curso, el proceso de maquetado es iterativo. En otras palabras, tendrás que regresar las ocasiones que consideres necesarias para ajustar y hacer correcciones, de acuerdo a los descubrimientos y aprendizajes que recolectes conforme avanzas con el desarrollo del proyecto.

A estas alturas tienes ya una perspectiva amplia sobre la interactividad y la experiencia del usuario.



Interactividad y diseño multimedia

6. HTML5, el estándar de la programación web





HTML5 es más que un nuevo estándar propuesto por el Consorcio Mundial (W3C) y sus grupos de trabajo. Es la siguiente generación de tecnologías que usas todos los días y está aquí para ayudarte a crear mejores y modernas aplicaciones web.

La mayoría de las aplicaciones web modernas se basan en páginas HTML que describen el contenido que los usuarios leen, las aplicaciones interactúan con las hojas de estilo para que el contenido sea visualmente agradable y además usan el código JavaScript para proporcionar un nivel de interactividad entre el usuario y la página, y la página y el servidor.



Fundamentos de sintaxis y semántica de HTML5



Fundamentos de sintaxis y semántica de HTML5

Especificando el idioma

01

Optimizar scripts y enlaces

02

Etiquetas, elementos, atributos y
contenido

03

Encabezados y párrafos

04



Lista ordenada

Puedes usar el elemento “ol” para definir una lista ordenada. Los elementos en la lista se denotan usando el elemento “li”.

Ejemplo

```
<ol><li>Plátanos</li><li>Mangos</li><li>Cerezas</li><li>Duraznos</li><li>Uvas</li></ol>
```

Lista desordenada

Por otro lado, puedes usar “ul” para indicar listas desordenadas. Al igual que con las listas ordenadas, puedes usar “li” para enlistar el texto.

Ejemplo

```
<ul><li>Plátanos</li><li>Mangos</li><li>Cerezas</li><li>Duraznos</li><li>Uvas</li></ul>
```



Imágenes, hipervínculos, formas

Atributo src

Especifica un URL que identifica la ubicación de la imagen que se mostrará.

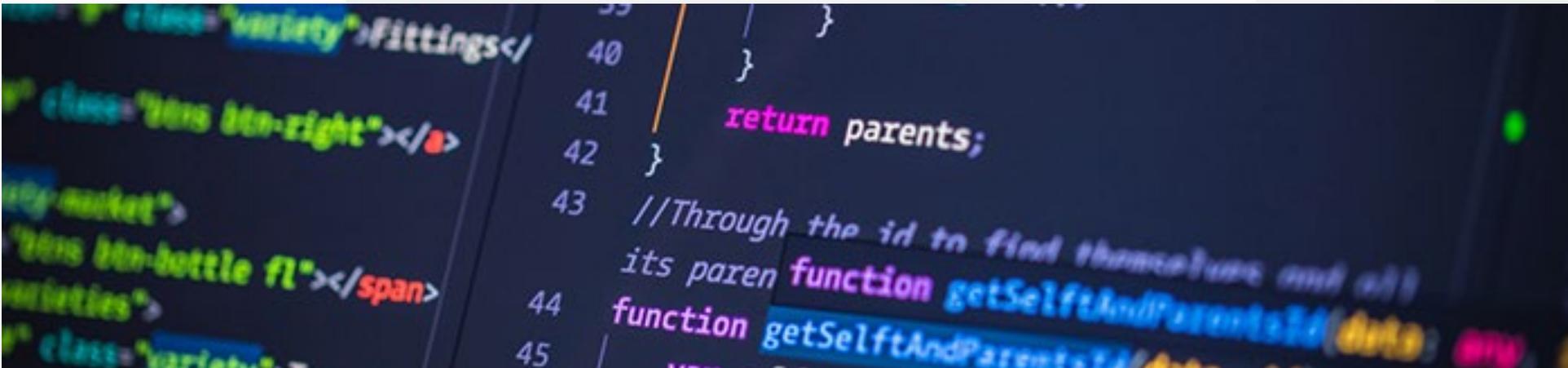
Atributo alt

Identifica una alternativa de texto para mostrar en lugar de la imagen si el navegador todavía está descargando o no puede mostrarlo por alguna razón.



- Reflexiona y responde lo siguiente.
 - a) ¿Cómo es la estructura básica de HTML 5?
 - b) Menciona un ejemplo de una lista ordenada y un ejemplo de una lista desordenada en HTML.





En este tema pudiste utilizar HTML y algunas de las palabras clave del lenguaje. Pronto será natural para ti escribir y comprender esta programación.

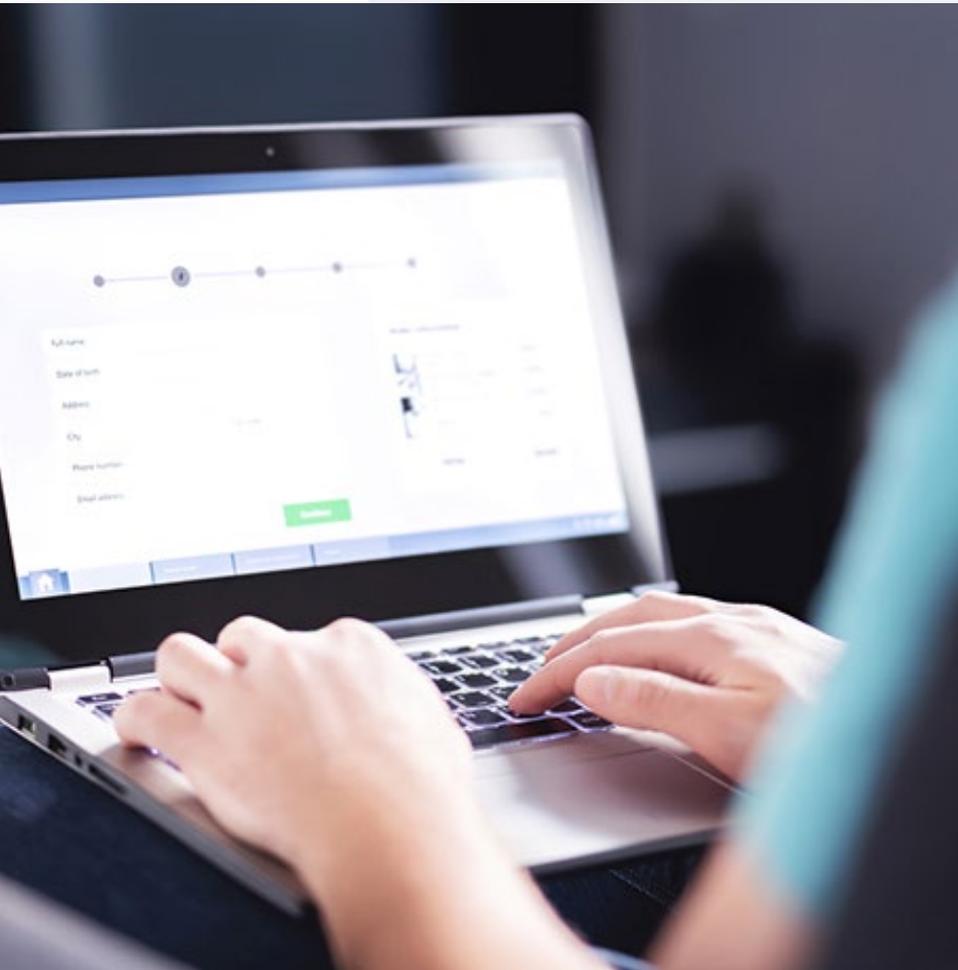
Es importante siempre revisar la sintaxis de tu código al terminar tu proyecto para asegurarte que esté correcto y no haya errores más adelante.



Interactividad y diseño multimedia

7. Ingreso de información mediante formas





El usuario usa aplicaciones web para ingresar información y realizar sus actividades. La claridad y consistencia de las páginas web son aspectos importantes, esto evita que el usuario se sienta frustrado sobre la información que se debe ingresar. Además, todas las entradas deben validarse para garantizar que se ajusta a los requisitos de la aplicación.

En este tema aprenderás cómo definir formularios de entrada utilizando los tipos de entrada disponibles en HTML5.



Campo de formulario de búsqueda



El tipo de entrada "search" muestra un **campo de entrada de texto** que puede diferir visualmente del de un campo de texto normal, según las convenciones estilísticas de la plataforma.



Los tipos de entrada de correo electrónico y URL no implican la escritura de código para validar la entrada.



Entradas de número

Se utilizan cuando deseas presentar a un usuario un formulario para ingresar un número, por ejemplo, para ingresar la cantidad de un artículo en un formulario de pedido puedes utilizar el elemento de entrada con el valor de tipo de número.

Selección de un rango de números

Cuando quieres presentarle a un usuario un formulario para seleccionar el número de un rango, debes usar el valor "range". Esto te puede ser útil, por ejemplo, cuando quieres que el usuario seleccione el volumen de un video.



- Reflexiona y responde lo siguiente.
 - a) ¿Para qué sirven los formularios en HTML 5?
 - b) ¿Qué opciones debe tener un formulario?





Gracias a los controles usados en HTML5, es posible que tengas retroalimentación de lo que sucede en tu programación. Cuando logras balancear la interacción del usuario con una buena respuesta de tu programa es cuando puedes obtener una buena aplicación.

En este tema adquiriste los conocimientos básicos que te permiten crear una pantalla de “login” de entrada con algunos efectos visuales interesantes para tu proyecto final.



Interactividad y diseño multimedia

8. Transiciones, animaciones y transformaciones

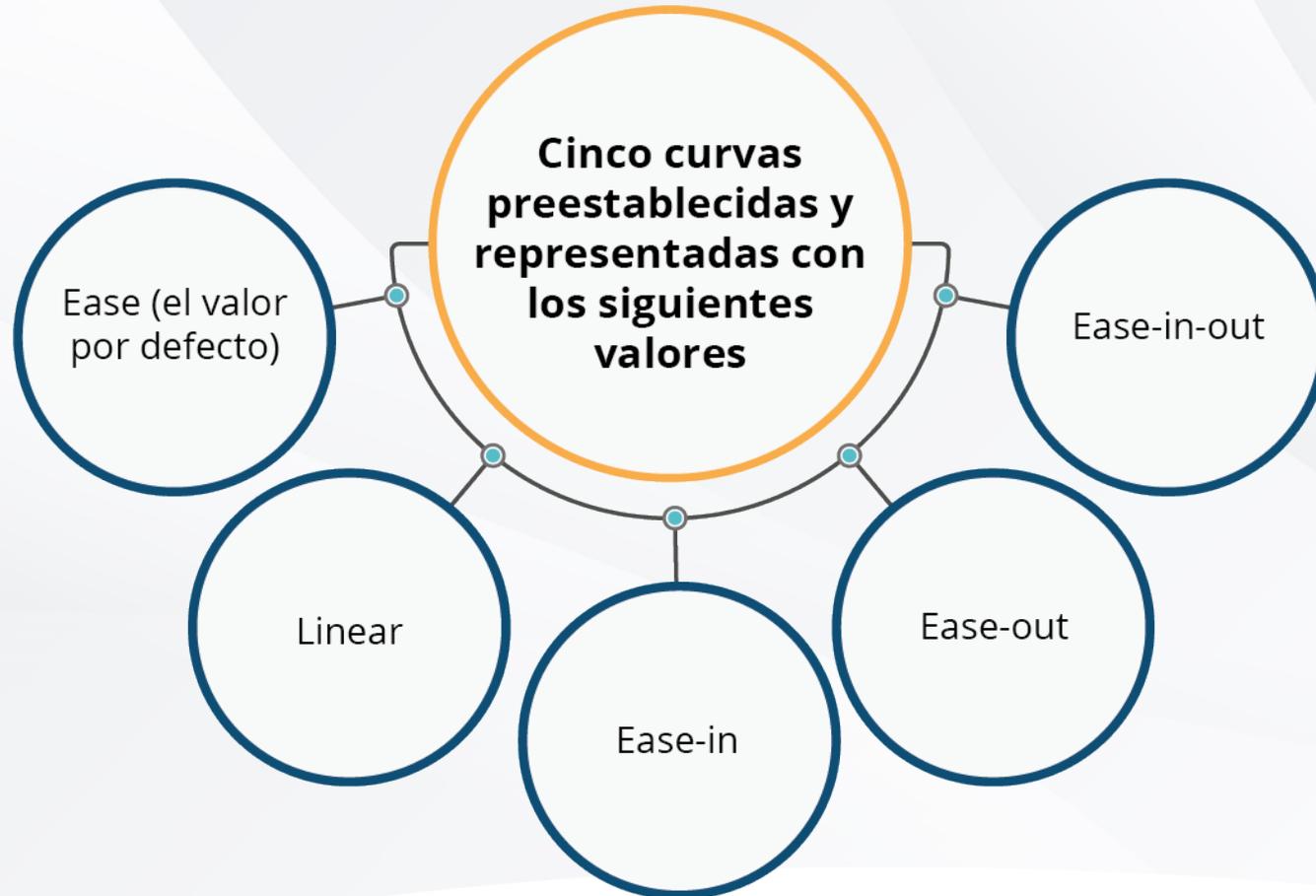




Ahora has llegado a una de las partes más interesantes del curso, que es la de empezar a darle movimiento a los objetos mediante transiciones, animaciones y transformaciones. Estas funcionalidades pueden servir para atrapar la atención del usuario, para explicar puntos de manera impactante en la aplicación o como una solución para crear o enriquecer una interfaz de usuario.



Cinco curvas preestablecidas y representadas con los siguientes valores



Transition-delay

Especifica un retraso después del cual comenzará la transición.

Transition-duration

Especifica el lapso de tiempo durante el cual se realizará la transición.

Transition-property

Especifica la propiedad a la que se aplica la transición.

Transition-timing-function

Especifica la forma en que se calculan los valores intermedios durante la transición.

Transition

Las propiedades de retraso de transición y duración de transición se especifican como tiempos de CSS, que son un número seguido por ms (para denotar milisegundos) o s (para denotar segundos).



Animation-delay	Establece un retraso antes de que comience la animación.
Animation-direction	Especifica si la animación se debe reproducir hacia atrás en ciclos alternativos.
Animation-duration	Especifica el lapso de tiempo durante el cual se realizará la animación.
Animation-iteration-count	Especifica el número de veces que se realizará la animación.
Animation-name	Especifica el nombre de la animación.
Animation-play-state	Permite pausar y reanudar la animación.
Animation-timing-function	Especifica cómo se calculan los valores de animación intermedios.
Animation	Propiedad abreviada.



- Reflexiona y responde lo siguiente.
 - a) ¿Para qué sirven las transiciones y animaciones en CSS?
 - b) Menciona tres tipos de transiciones en CSS.
 - c) Menciona tres tipos de animaciones en CSS.





En este tema aprendiste la creación de transiciones y animaciones con CSS. Ahora ya conoces la importancia que tienen y cómo las puedes aplicar en tu proyecto. Recuerda que estas herramientas ayudan a que tu proyecto obtenga un mayor valor.

Ya puedes preparar una interfaz e implementar animaciones reusables en lo posible usando CCS3.

