

Trabajo Práctico 4

Fundamentos de diseño interactivo



Nombre: Aldo Turégano Montes

Semana 2 Verano 2020

INTRODUCCIÓN

El trabajo consiste en conocer el concepto de mobile first.

Ejercicio 1

Investiga qué es el concepto de mobile first.

R.- El concepto “mobile first” se refiere a que al momento de pensar o desarrollar un producto digital es importante primero pensarlo para desplegarlo en un browser del tamaño de un teléfono para luego ir añadiendo funcionalidades hasta llegar al desarrollo de un desktop.

Da una opinión sobre mobile first. ¿Es un buen acercamiento?

R.- Considero que si es un buen acercamiento ya que de hacerlo al revés (primero desarrollar para pantallas grandes como desktops e ir avanzando a celulares) se cortan varias funcionalidades lo cual genera un producto con funcionalidades mal pensadas o “diluidas”.

Ejercicio 2

Investiga qué es *responsive*.

R.- Un diseño responsive es un diseño el cual tiende a readaptar o redimensionar los elementos de una página dependiendo del dispositivo donde se muestre con el fin de mejorar la lectura de esta.

Explica cuándo un sitio es *responsive*.

R.- Un sitio es responsive cuando tiende a redimensionar los diferentes elementos dependiendo de si se muestran en un desktop, una Tablet o un celular. Esto se puede detectar cuando no se tiene la necesidad de hacer zoom en la pantalla sobre todo cuando se ve en celulares.

¿Qué piensas de esta forma de trabajar?

R.- Considero que es una muy buena práctica ya que va orientado a añadir cada vez más funcionalidad en vez de querer quitarla.

Ejercicio 3

Haz una tabla con las formas de interactuar en desktop / smartphone.

Por ejemplo el mouse.

Señala, según tu opinión, qué formas de interacción son más populares, son más precisas. Usa una escala de colores para señalar los más y los menos.

Desktop	Smartphone
En aplicaciones de escritorio como se puede ver arriba se puede tener mucha mejor visibilidad de los elementos.	Una gran ventaja de los smartphones es que estos pueden usar la geolocalización o cómo se mueve por la ciudad el usuario y ciertas aplicaciones como Waze se benefician de esto. Algo que no es común ver en aplicaciones de escritorio.
Al usar desktop podemos tener más opciones o tecnología con la cual pueda interactuar nuestra aplicación.	Por otro lado, es mucho más fácil y rápido abrir en un smartphone una app a una plataforma hecha para escritorio y tener que loggarse todo el tiempo.
Por otro lado, algunas personas tienden a sentir que es más seguro hacer transacciones por una aplicación web si se abre desde el escritorio a que si se abre de un smartphone.	Por último, teléfonos como el iPhone tienen la opción de abrir ciertas opciones dependiendo de la presión que se le aplique a la pantalla. Algo que hasta el día de hoy se ha visto limitado por las computadoras en general.

Ejercicio 4

Explica si el css te ayuda a realizar un sitio mobile first.

Da 2 ejemplos.

R.- El CSS, aunque no es la única herramienta, sí te ayuda a hacer un sitio mobile first. Primero porque con los atributos de CSS como margin, padding, @media, etc... se puede manejar mucho como se maneja el contenido del sitio dependiendo de la pantalla donde se presente y por otro lado. Existen frameworks como por ejemplo "Bootstrap" que están hechos con CSS y ayudan muchísimo a hacer un sitio mobile first.

Ejercicio 5

Investiga:

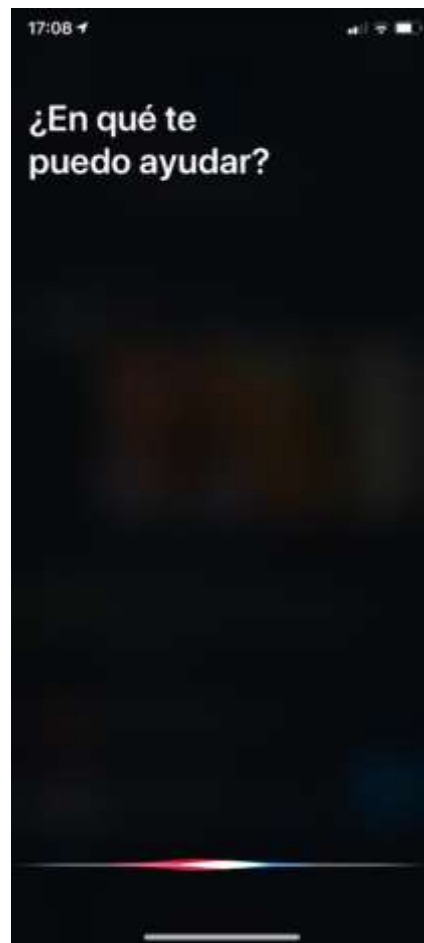
¿Qué es accesibilidad? ¿Para qué sirve?

R.- Accesibilidad en un contexto celular es que cualquier persona pueda entender un sitio o página. Es decir que sirve para hacer un diseño pensado en todos y buscar que la mayor cantidad posible de gente que llegue al sitio entienda cómo moverse en ella o cómo funciona y sobre todo que tenga las herramientas necesarias para hacerlo.

Revisa en tu smartphone y conoce qué funcionalidades tiene para accesibilidad. ¿Las conocías?

R.- Funcionalidades de mi teléfono como comandos de voz (Siri), lupa y reconocimiento facial sí las conocía, pero no las tenía catalogadas como funcionalidades de accesibilidad. Aún así, me resulta agradable enterarme de que lo son.

Haz 3 capturas de pantalla de esas funcionalidades.



Comandos de Voz (Siri)



Lupa



Reconocimiento Facial

Ejercicio 6

Genera un pdf de tu trabajo. Entrega el link a ese pdf en tu página de github.

R.- AldoTu.github.io/mobile-first/index.html

AUTO-EVALUACIÓN

1. Señala si lograste el objetivo de los ejercicios. Indica los problemas que tuviste.

R.- Considero que sí cumplí los objetivos del ejercicio. Se me hizo muy interesante esta actividad ya que aborda temas interesantes que rara vez se discuten.

REFERENCIAS

1. N/A, C., (N/A). Accesibilidad móvil: Lo que necesitas saber. 13/07/2020, de Vanessa Estorach Growing Together Sitio web: <https://www.vanessaestorach.com/en/accesibilidad-movil/#:~:text=Y%20la%20accesibilidad%20est%C3%A1%20relacionada,t%C3%A9cnicas%2C%20cognitivas%20o%20f%C3%ADsticas%C2%BB>.
2. N/A., (N/A). ¿Qué es el diseño responsive?. 11/07/2020, de 40defiebre Sitio web: <https://www.40defiebre.com/que-es/disenio-responsive>
3. Xia, V., (2017). What is Mobile First Design? Why It's Important & How To Make It?. 10/07/2020, de Medium Sitio web: <https://medium.com/@Vincentxia77/what-is-mobile-first-design-why-its-important-how-to-make-it-7d3cf2e29d00>