

# Trabajo Práctico 4

*Fundamentos de diseño interactivo*



**Nombre: Carla Aguilar Aceves**

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.**

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

Me parece que es una buena opción, que se debe elegir siempre y cuando conozcas muy bien a la audiencia a la que se dirige y sus hábitos de consumo. Si lo hacen principalmente en móvil, será más apropiado. Una ocasión pasó que en mi trabajo diseñaron una página muy original y completa para ordenador pero bastante común para celular, y los clientes nunca la checaron en computadora; vi la importancia de hacer los diseños igual de atractivos para ambas plataformas.

### Ejercicio 2

Investiga qué es *responsive*.

**Explica cuándo un sitio es *responsive*.**

Un sitio web que es capaz de adaptarse a cualquier dispositivo donde se abra y visualice, que la información y el diseño no quedará desorganizada en computadora, tablets o celulares

**¿Qué piensas de esta forma de trabajar?**

Creo que hoy en día no puedes tener una página que no sea responsive, pues los usuarios quieren tener acceso a ellas en el lugar que sea, deben ser portables. Además que el SEO de Google penaliza a las que no tienen esta flexibilidad y eso tiene un gran impacto en la marca.

### 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.

POPULARIDAD	INTERACCIÓN	PRECISIÓN
	Touch	
	Touchpad	
	Mouse	
	Lápiz digital	
	Voz	

verde= + rojo= -

## Ejercicio 4

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

Da 2 ejemplos.

Sí porque el estilo visual necesariamente cambia con el ancho de la pantalla, la estructura de html no.

1. Ayuda a configurar el .max-width y .min-width de la versión movil para luego modificarla a la web
2. .float y .margin-right por ejemplo para una galería a computadora, pues tendría más columnas que en el celular

## Ejercicio 5

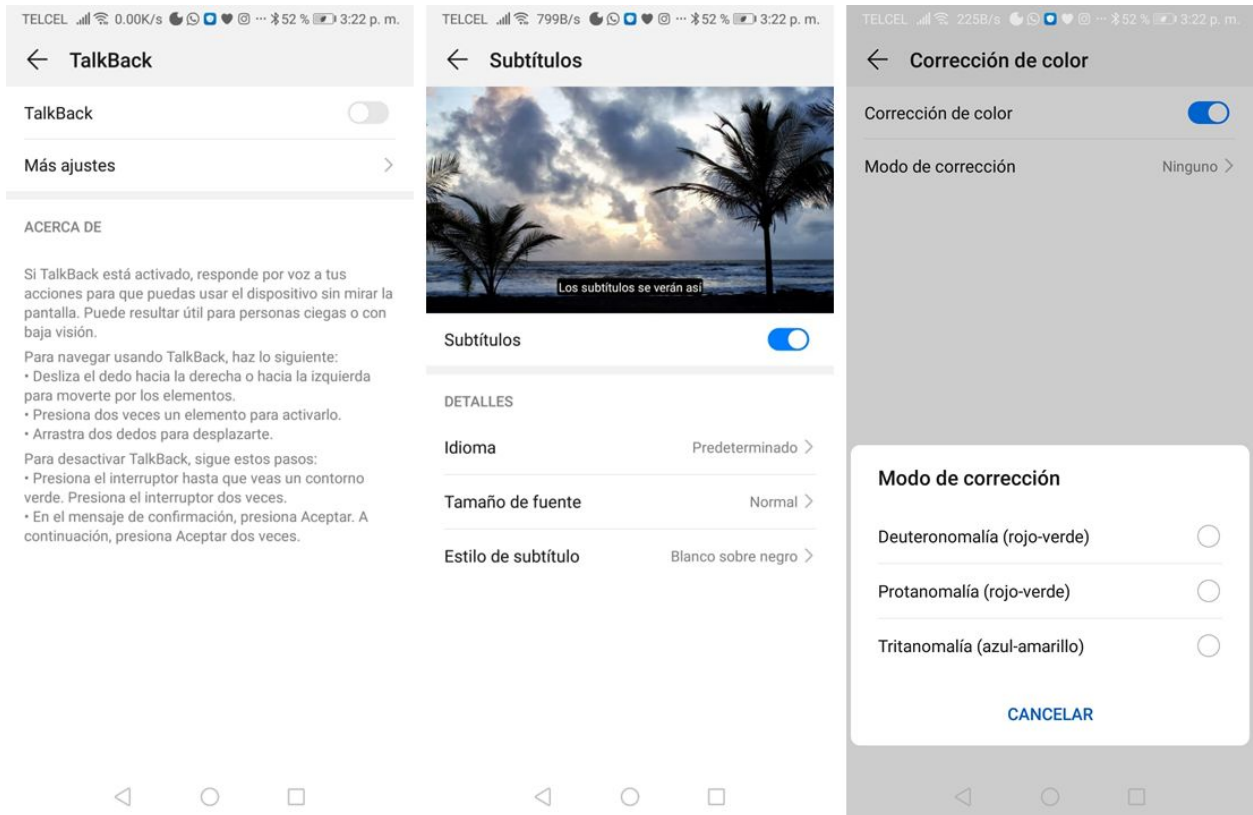
Investiga:

¿Qué es accesibilidad? ¿Para qué sirve?

Es cuando el diseño Web permite que todos los usuarios, independientemente de sus habilidades físicas, puedan percibir, entender, navegar e interactuar con la página.

Revisa en tu smartphone y conoce qué funcionalidades tiene para accesibilidad. ¿Las conocías? No, nunca las había visto ni activado.

Haz 3 capturas de pantalla de esas funcionalidades.



## Ejercicio 6

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

## AUTO-EVALUACIÓN

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

## REFERENCIAS

1. <https://www.w3c.es/Traducciones/es/WAI/intro/accessibility>