

APLICACIONES WEB RESPONSIVAS

Reporte – Proyecto Integrador



12 DE MARZO DE 2023
CHRISTOPHER UZIEL MARTINEZ ALAVREZ

¿Qué es una página web?

- Se conoce como *página Web*, *página electrónica* o *página digital* a un documento digital de carácter multimediático (es decir, capaz de incluir audio, video, texto y sus combinaciones), adaptado a los estándares de la World Wide Web (WWW) y a la que se puede acceder a través de un navegador Web y una conexión activa a Internet.

Tipos de página Web

- **Páginas Web estáticas:** Operan mediante la descarga de un fichero programado en código HTML, en el que están todas las instrucciones para que el navegador reconstruya la página Web.
- **Páginas Web dinámicas:** Las páginas Web dinámicas se generan en el momento mismo del acceso del usuario, empleando para ello algún lenguaje interpretado (como el PHP), lo cual le permite recibir solicitudes del usuario, procesarlas en bases de datos y ofrecer una respuesta acorde a sus requerimientos.

¿Qué es una página Web Responsive?

Cuando utilizamos el término “responsive” (adaptable), nos referimos principalmente a “responsive design” (diseño web adaptable). Esto significa hacer que un sitio web sea accesible y adaptable en todos los devices: tabletas, smartphones, etc.

El principio de responsive design se logra a través de hojas de estilos en cascada (CSS) y técnicas de programación (HTML).

Con estas técnicas, puede evitar que se integre el mismo contenido varias veces, ya que el objetivo del responsive design es adaptar el mismo conjunto de contenidos a las diferentes tecnologías que se utilizan.

El diseño responsive permite reducir el tiempo de desarrollo, evita los contenidos duplicados, y aumenta la viralidad de los contenidos ya que permite compartirlos de una forma mucho más rápida y natural.



Técnicas de desarrollo de Aplicaciones Web

1. Modelos de navegación:

*Passar uma web pensada para uma tela de escritorio a outra mais reduzida não é uma tarefa simples. Temos menos espaço para mostrar o conteúdo principal e **todo o que podemos economizar na navegação melhorará o impacto visual de texto ou imagem***

2. Elementos según el dispositivo:

Em referência ao conteúdo, podemos realizar diferentes apresentações ou mudar elementos segundo o dispositivo, igual que não é o mesmo uma redação de uma notícia para rádio ou TV, ou uma peça de um meio offline u online.

Lo primero es conocer bien el propósito de nuestra comunicación, de este modo tendremos más claro lo que debemos discriminar o mejorar para nuestra adaptación.

Eliminando contenido tendremos una representación más asequible, pero **no olvidemos que las tareas y las navegaciones más básicas deben ser igual de satisfactorias en los distintos entornos**. Podemos encontrarnos con sitios donde directamente no se hace nada o bien se pone un link para mostrar el contenido como si fuera una versión de escritorio.



3. Imágenes panorámicas:

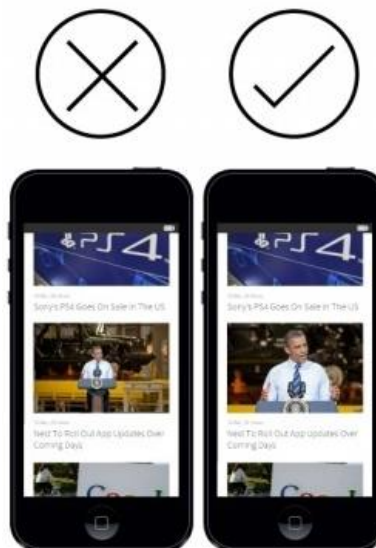
El formato de las imágenes debe ser lo más apaisado posible para combinar el uso de estas con el texto. Una de las principales características de la interacción móvil es el ritmo (scroll) vertical.



4. Peso:

Conectado con el formato de las imágenes nos topamos con la parte de desarrollo y encuadre. ¿Por qué utilizar una imagen cuyo tamaño y peso es excesivo para las características de la red móvil?

Al aprovechar el espacio y tamaño comprimido de las imágenes, podemos tener una mejor optimización para nuestra página web



5. Iconos:

Los iconos simbolizan información o funcionalidad mediante una representación gráfica. Según el tamaño de la pantalla van adquiriendo mayor importancia porque no se pueden representar o ayudar con texto (en el caso que usemos tooltips).

Además, debemos mostrar una serie de **convenciones para que el usuario lo entienda a la primera** (lápiz-editar, floppy-guardar, etc.). Los paneles de gestión, sistemas operativos y aplicaciones móviles han ayudado mucho al respecto.

6. Touch:

En el desarrollo no debemos olvidar los gestos dentro de una pantalla táctil. Al presentar un contenido donde predomine el texto e imagen, probablemente lo más común con lo que nos encontremos, será una slider. Una pequeña ayuda explicando cómo funciona el scroll horizontal servirá para nuestro cometido.

Este proceso de adaptación de dispositivos de sobremesa a dispositivos móviles genera muchos cambios y los gestos se van introduciendo poco a poco. Las aplicaciones móviles son las que más provecho le están sacando a los gestos de la mano, pero no nos extrañará ver cómo los navegadores y websites van incorporando también estos movimientos, muy similares a los que podemos encontrar en un trackpad.



7. Botones grandes:

Adaptar los formularios a la pantalla del usuario. Una de las acciones que más realizará un usuario en nuestra web adaptada al móvil será **interactuar mediante inputs**, ya sea para comentar un contenido que hayamos publicado, registrarse o cualquier tipo de conversión o lead. Lo resolveremos como en una aplicación móvil, buscando la máxima sencillez.

8. RESS:

RESS (REsponsive Web Design Server Side Components). Cuando hablamos de Diseño Adaptativo lo hacemos muchas veces desde el punto de vista del lado del cliente. Tenemos el mismo contenido representado de una forma distinta a como se vería en una pantalla con mayores dimensiones. **Muy pocas veces se habla de la optimización por parte del servidor** y disponemos mucha menos documentación.