

# Práctica 1.1 - Mini Actividades del recurso visto en clase

Hecho por Diego Sánchez



## **ÍNDICE**

<b>MINI ACTIVIDAD 1</b>	<b>2</b>
<b>MINI ACTIVIDAD 2</b>	<b>4</b>
<b>MINI ACTIVIDAD 3</b>	<b>5</b>

# MINI ACTIVIDAD 1

## Tendencias del 2023

**Diseños simples y planos:** se buscaba claridad, con poco “ruido visual”.

**Modo oscuro popularizado:** casi todas las apps lo ofrecían como opción estándar.

**Pequeñas animaciones de respuesta:** efectos breves para indicar acciones al usuario.

**Personalización de la interfaz:** ajustes de colores, tipografía o disposición según preferencias.

**Enfoque en accesibilidad:** mejor contraste y compatibilidad con lectores de pantalla.

## Tendencias 2024-2025

**Estética visual más rica:** uso de gradientes intensos, efectos de vidrio y elementos 3D ligeros.

**Interacción por voz y chatbots:** cada vez más integración de asistentes basados en IA.

**Interfaces generadas y adaptadas por IA:** la apariencia cambia en función del usuario o la situación.

**Experiencias multimodales:** combinar texto, audio, gestos y realidad aumentada.

**Accesibilidad asistida por inteligencia artificial:** traducciones automáticas, subtítulos instantáneos, reconocimiento de expresiones.

## Comparación

**Antes (2023):** las novedades eran principalmente visuales y gráficas.

**Ahora (2024-2025):** las tendencias se orientan más a interacciones inteligentes y multimodales, donde la voz, la IA y la realidad aumentada tienen protagonismo.

# HIPER PERSONALIZACIÓN

La hiper personalización en interfaces (UI) significa ir más allá de dejar que el usuario cambie un color o el fondo. Se trata de que la propia aplicación o sistema se adapte de manera automática y dinámica a cada persona, usando datos e inteligencia artificial.

## ¿Cómo se tiene en cuenta la sostenibilidad en el desarrollo de las nuevas interfaces?

Se suele tener en cuenta de varias formas:

### **Consumo energético**

**Colores y modos oscuros** en pantallas OLED ayudan a gastar menos batería.

**Interfaces más ligeras** y optimizadas reducen la carga de servidores (menos gasto eléctrico en centros de datos).

### **Diseño eficiente**

Usar **tipografías, imágenes** y animaciones más livianas para que la app pese menos y requiera menos recursos.

**Evitar recargar** de elementos visuales que obliguen al hardware a trabajar más.

### **Ciclo de vida del dispositivo**

Interfaces pensadas para que funcionen en **equipos antiguos**, alargando la vida útil de móviles y ordenadores.

**Actualizaciones** que no obliguen a cambiar de dispositivo cada pocos años.

### **Acceso responsable**

**Promover prácticas digitales** sostenibles, como notificaciones que no generen uso excesivo de la pantalla.

## ¿Qué herramientas se utilizan?

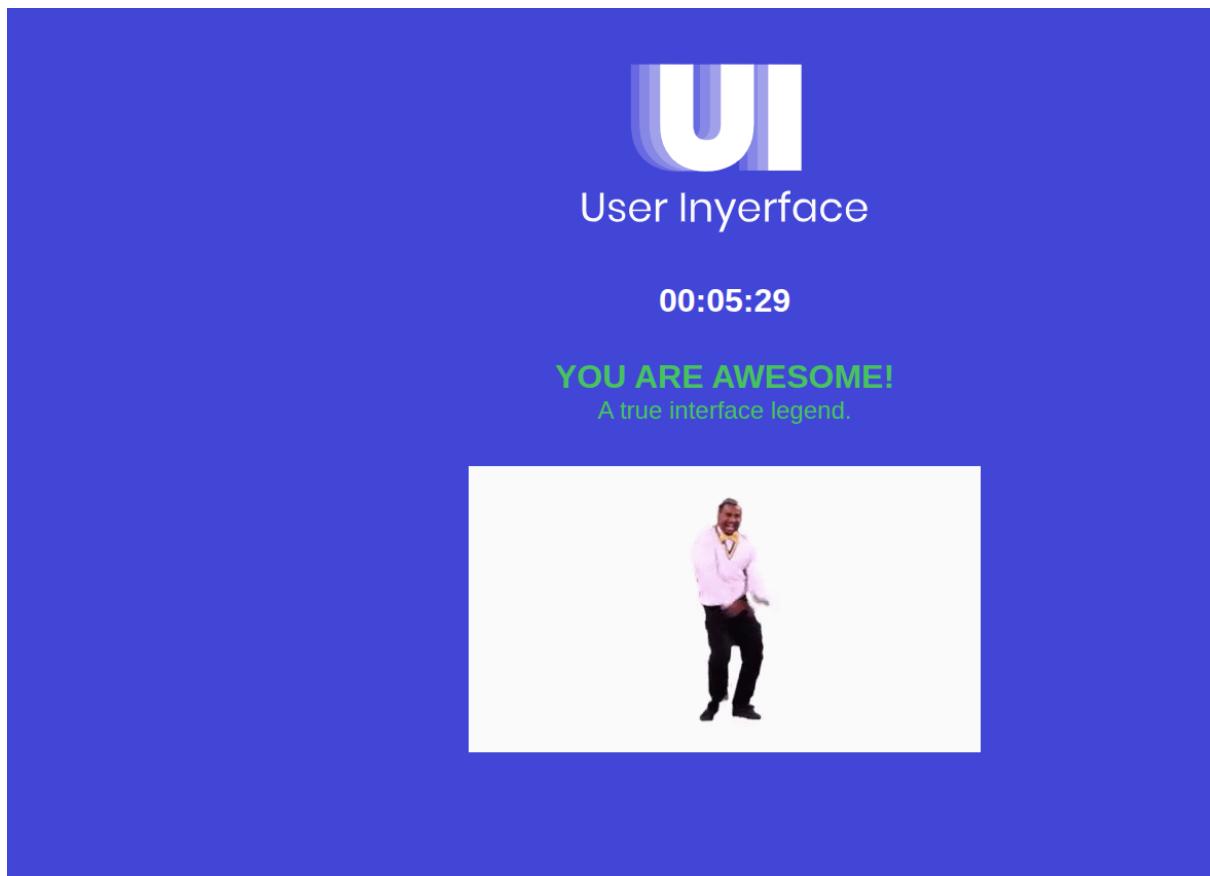
Se suelen usar varias:

- **Figma**: muy popular hoy, permite trabajar en equipo online
- **InVision** → bueno para prototipos interactivos.
- **Canva** (aunque más básico) → rápido para elementos gráficos sencillos.
- **UserTesting** → recopila feedback real de personas.
- **Notion** → organización de ideas y documentación del diseño.

## MINI ACTIVIDAD 2

<https://github.com/DiegoS-cmd/DAM2>

## MINI ACTIVIDAD 3



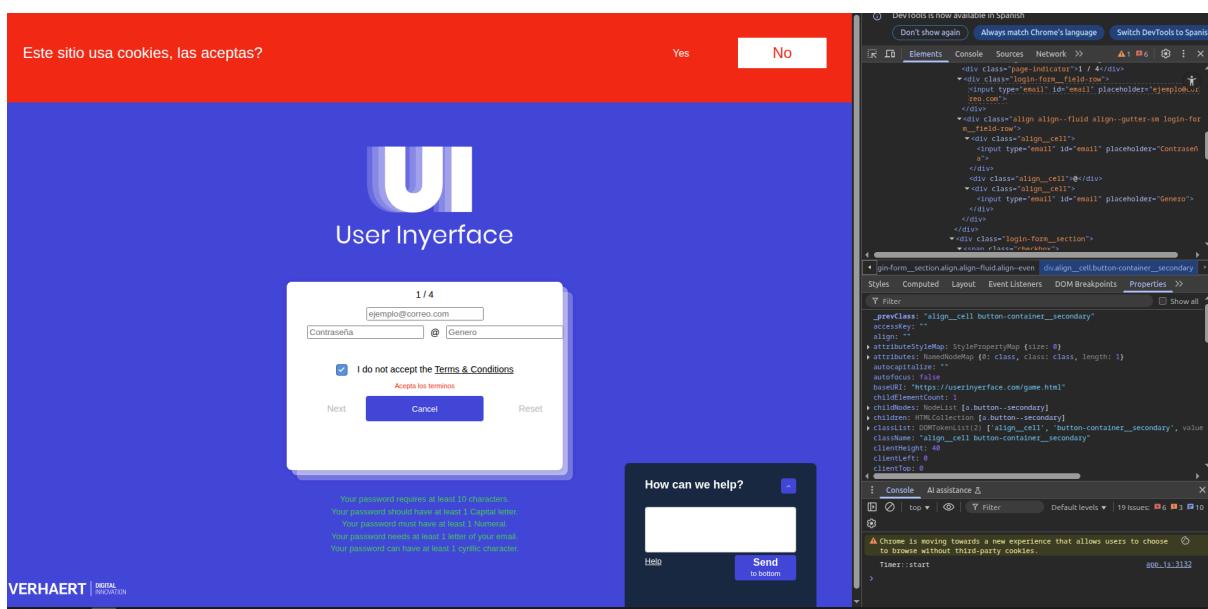
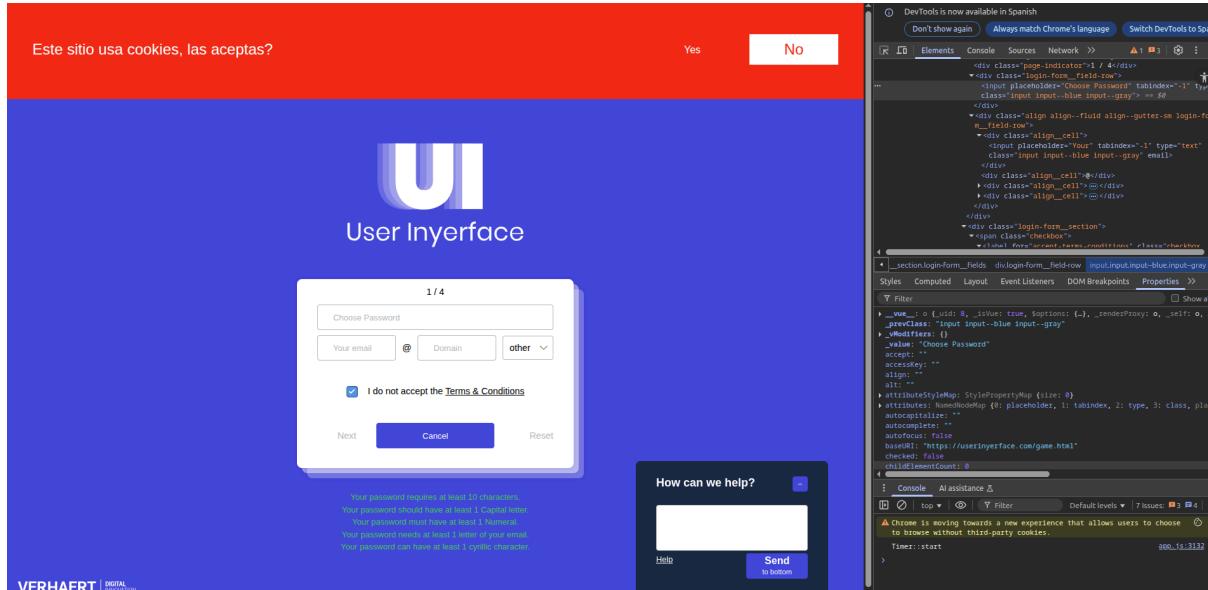
Para mi tanto la interfaz como la experiencia han sido horribles ya que nada estaba donde debería y no sé, sinceramente me daba rabia

### MEJORAS DE UX

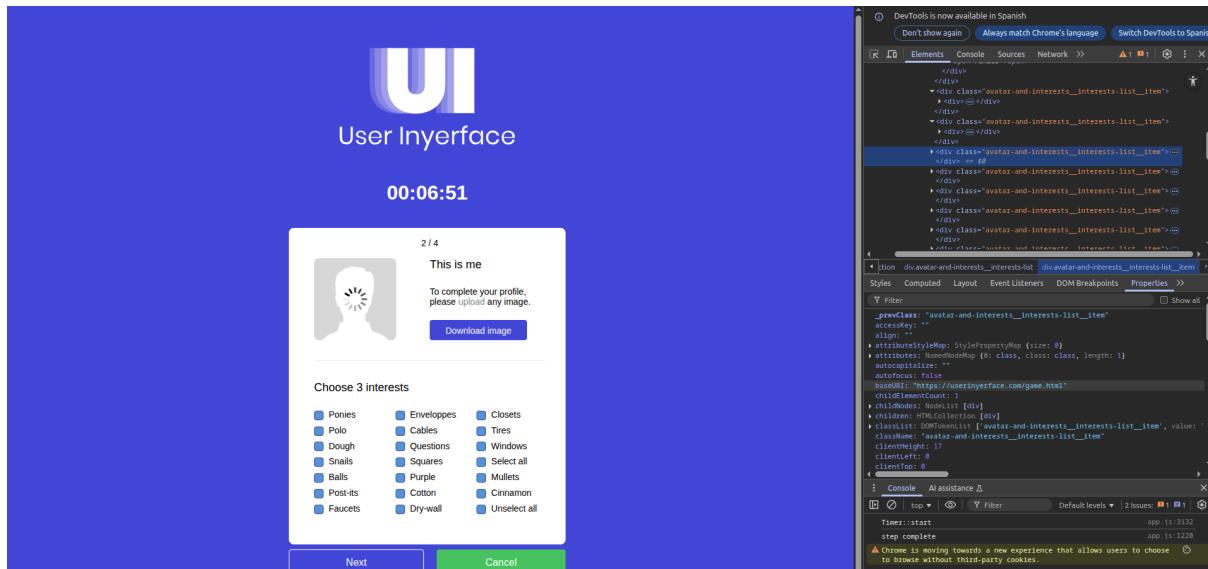
- Usar etiquetas claras (“Aceptar”, “Cancelar”) y mantener convenciones habituales.

- Pedir sólo la información mínima. Dividir el formulario en pasos cortos y lógicos.
- Usar jerarquía visual: destacar las acciones principales con contraste y coherencia.
- Dar retroalimentación inmediata con mensajes o microinteracciones (ej: al validar un campo).
- Seguir pautas WCAG: contraste suficiente, navegación por teclado, descripciones para lectores de pantalla.

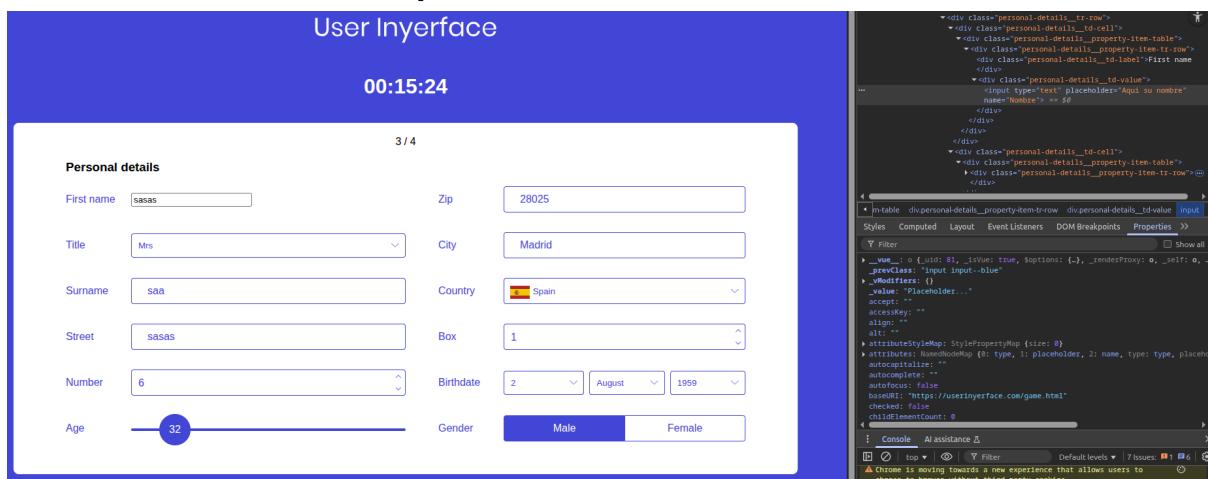
## **MEJORAS AL HTML Y CSS**



**he quitado los números y las incoherencias del código y tambien el mensaje del tiempo**



he quitado números y que al empezar la página salgan todas las preferencias marcadas



he quitado lo de que aparezca texto por defecto y tengas que quitarlo a mano y he hecho que la barra de la edad se actualice a medida que las mueves