

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DESARROLLO DE APLICACIONES WEB CURSO 2023/2024

Tarea 3.1 - Imágenes adaptativas

por Pedro González Jiménez

1. Reconocimiento de Implicaciones Legales:

El uso correcto de las imágenes es muy importante en muchos aspectos, pues le puede facilitar la vida al usuario, sea programador o no.

Algunos de los aspectos positivos del correcto uso de las imágenes son:

-Embellecer la experiencia del usuario: Cualquier imagen atractiva para el usuario puede mejorar la experiencia de este a la hora de visitar una página web.

-Rendimiento de la página web:

A la hora de colocar una imagen en la página, es necesario tener en cuenta el tamaño de esta o como está optimizada, puesto que esto afecta directamente al rendimiento de nuestra página.

-Accesibilidad:

Las imágenes tienen un atributo llamado "alt" en el cual se puede escribir una descripción de la imagen. Es importante tener en cuenta escribir siempre en este atributo una clara descripción de la imagen ya sea para cualquier programador que vaya a visitar tu código o para cualquier persona que tenga problemas para ver las imágenes correctamente.

-Adaptabilidad:

Hoy en día, es obligatoria que nuestras páginas web se adapten a todos los dispositivos que existen, eso se aplica también a las imágenes.

2. Reconocimiento de Implicaciones Legales:

A la hora de crear nuestra página web y escoger nuestras imágenes es necesario tener en cuenta las licencias y el derecho de autor puesto que si ignoramos este dato podemos tener problemas. Por eso tenemos que tener en cuenta las licencias asociadas al contenido multimedia y respetar los términos de uso.

A la hora de usar una imagen con licencia, debemos de tener permiso o adquirir la licencia, normalmente comprándola y cumplir todos los requisitos especificados, como por ejemplo, incluir al autor de la imagen.

Algunas páginas que ofrecen imágenes gratuitas o de pago son:

-Gratuitas: Unsplash, Pexels, Pixabay.

-De pago: Shutterstock, Adobe Stock, iStock.

3. Identificación de Formatos de Imagen:

Según lo dado en el curso los formatos de imagen recomendados son svg, png, jpg.

Svg:

- Formato basado en imágenes vectoriales que permite escalabilidad ilimitada sin perder calidad.
- Soporta animaciones e interacciones.
- Se puede editar con Adobe Illustrator o Inkscape.
- Ocupa muy poco espacio.

Png:

- Formato de imagen que admite transparencia y compresión sin perder calidad.
- Ofrece una alta calidad de imagen
- Comparado con otros formatos suele ocupar más espacio.

JPG:

- Formato de imagen que ofrece un equilibrio entre imagen y espacio ocupado.
- Permite la compresión pero pierde calidad.
- Suele usarse para imágenes complejas.

4. Herramientas para el Tratamiento Digital de Imágenes:

En mi caso, he usado GIMP, una herramienta de manipulación de imágenes la cual permite cambiar de tamaño a las imágenes, pero se tiene que hacer una a una haciéndolo más complicado en una página con muchas de estas, por lo tanto existen varias opciones como Grunt, que mediante código automatiza ese proceso y lo simplifica.

Un ejemplo de uso de Gimp es que aparte de escalar imágenes, te permite gestionar su calidad y apariencia, eliminando imperfecciones que tenga la imagen y retocándola para que se asemeje a lo que queremos.

5. Importación y Exportación de Imágenes:

Este apartado se puede encontrar de forma práctica en la página web.

El propósito de mis imágenes es ilustrativo, es decir, darle al usuario información visual para que este entienda a lo que me estoy refiriendo.

6. Aplicación de la Guía de Estilo:

Una guía de estilo es un conjunto de reglas que establecen la apariencia y el comportamiento de una página web.

La implementación de la guía de estilo en el tratamiento de imágenes significa que todas las imágenes tienen que cumplir las directrices visuales establecidas.

Pueden llegar a mejorar las imágenes de las siguientes formas:

- Consistencia en el estilo visual: Se aplica un estilo definido por la guía para las imágenes, siempre de forma coherente.
- Selección de colores: La guía de estilo establece una paleta de colores que se debe de usar en las imágenes para mantener la coherencia de nuestra página web.
- Uso de elementos gráficos consistentes: Cualquier uso de gráficos, bordes o sombreado se aplican uniformemente a todas las imágenes.
- Adaptación: Las imágenes se editan y manipulan para reflejar el estilo visual y los valores de la marca.

7. Creación de Animaciones a partir de Imágenes:

Siguiendo el curso, descubrimos la aparición de imágenes animadas según la complejidad de estas:

- Las imágenes gif, que sirven para hacer animaciones más extensas y complejas y que ocupan más.
- Las imágenes webp, que sirven para hacer animaciones simples y reutilizables en cualquier tramo de la página web.

Con este conocimiento podemos crear desde pequeñas miniaturas animadas, que sirvan para mostrar un clip corto hasta publicidad, un anuncio extenso que suelen atraer a las personas.

8. Importación y Exportación de Multimedia:

Es verdad que a la hora de crear una página web podemos tener en cuenta un tipo específico de formato de imagen, como .png. Es cierto que podríamos crear perfectamente una página web con solo imágenes .png, pero eso no significa que vaya a estar bien. Perfectamente podría alguien abrir nuestra página con un navegador que no admita png y llevar nuestro trabajo al garete.

Para que no pase eso, debemos tener en cuenta los demás formatos de imagen y exportar e importar las imágenes en varios tipos de formato.

De esta forma, si el navegador no admite .png, admitirá otro formato de imagen.

No solo nos sirve para eso, si no que a la hora de crear imágenes adaptativas y con buen rendimiento, podemos seleccionar varias imágenes y que el navegador escoja la mejor para cada ocasión.

9. Aplicación Continua de la Guía de Estilo:

Aplicar continuamente la guía de estilo en nuestra página web hace nuestro contenido mucho más coherente, con mejor formato, más ordenado y con más rendimiento siendo la guía de estilo una línea a seguir para hacer todo consistente e igual.

10. Conclusión:

Recapitulando:

- He aprendido que existen muchísimos formatos de imágenes y que siempre se usan varios a la hora de realizar una página web.
- Existen varios tipos de imágenes y cada una tiene sus desventajas y formatos y sus ventajas.
- Las imágenes siempre hay que realizarlas para que se puedan ver bien en cualquier dispositivo, sea teléfono, tablet o ordenador.
- En código las imágenes no se ponen con una simple etiqueta, si no que hay varias etiquetas para ellas y para especificar muchas cosas y mejorar el rendimiento.
- Aunque las imágenes se vean igual en una página web, siempre tienen una diferencia, sea en el formato, tamaño o espacio que ocupan.