

Trabajo Práctico 4

Ejercicio 1: ¿qué es mobile first, y cuál es mi opinión al respecto? ¿Es un buen acercamiento? ¿Por qué?

- Mobile first se refiere a crear un producto en una versión optimizada, normalmente para uso de celular, y ya después se amplía más la calidad.
- En mi opinión, este método, puede ser un arma de doble filo, ya que tanto como puede hacer que un producto pueda tener mejor rendimiento en su función, pero en ocasiones, se va a sacrificar mucho contenido, y en muchos productos eso puede ser malo.
- Es una buena medida, cuando quieres que tu producto sea producido en varias plataformas y consolas, pero puede ser contraproducente, para proyectos más grandes o que llegan a tener más contenido, ya que no todos los proyectos se pueden correr en móvil.

Ejercicio 2: ¿Qué es responsive? ¿cuando un sitio es responsive? ¿Qué pienso de esta forma de trabajar?

- Es una técnica de diseño web , en la que se busca que una plataforma se pueda ver bien en varios dispositivos y plataformas. se enfoca que se redimensione los elementos de una pagina, para que esta pueda ser vista de forma correcta en diferentes tamaños y dispositivos. Ayuda a reducir el tiempo de desarrollo, contenido doble, y facilita más su popularización.
- Un sitio es responsive, cuando esta puede abrirse y verse de una forma en la que la página se ve que quepa en la pantalla, sin que se vea raro, o que el contenido se vea incompleto.
- Que es muy buena, ya que aumenta la adaptabilidad de un producto y una empresa, ya que la página no está limitada a una simple plataforma.

<https://www.40defiebre.com/que-es/disenio-responsive>

Ejercicio 3

Haz una tabla con las formas de interactuar en desktop / smartphone. Por ejemplo mouse, gestos...

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.

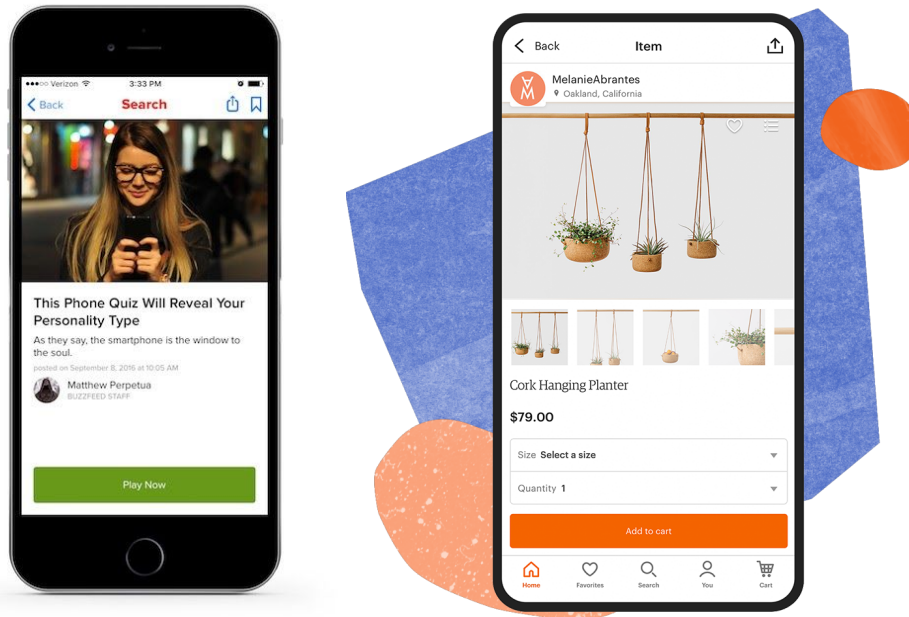
Formas de interactuar Smartphone	Popularidad (Escala de colores)
Usar una aplicación	

Tener un historial de páginas anteriores	
Usar el teclado de el dispositivo	
Hablar por la aplicaciones	
usar la cámara	
entrar al internet	
usar redes sociales	
Jugar juegos de aplicación	

Formas de interactuar Desktop	Popularidad (Escala de colores)
usar el teclado	
Abrir la internet	
Usar programas de oficina	
Hacer videollamadas	
abrir una página web	
usar redes sociales	
Usar el mouse de la computadora	

Ejercicio 4: el css te ayuda a realizar un sitio mobile first? Da 2 ejemplos.

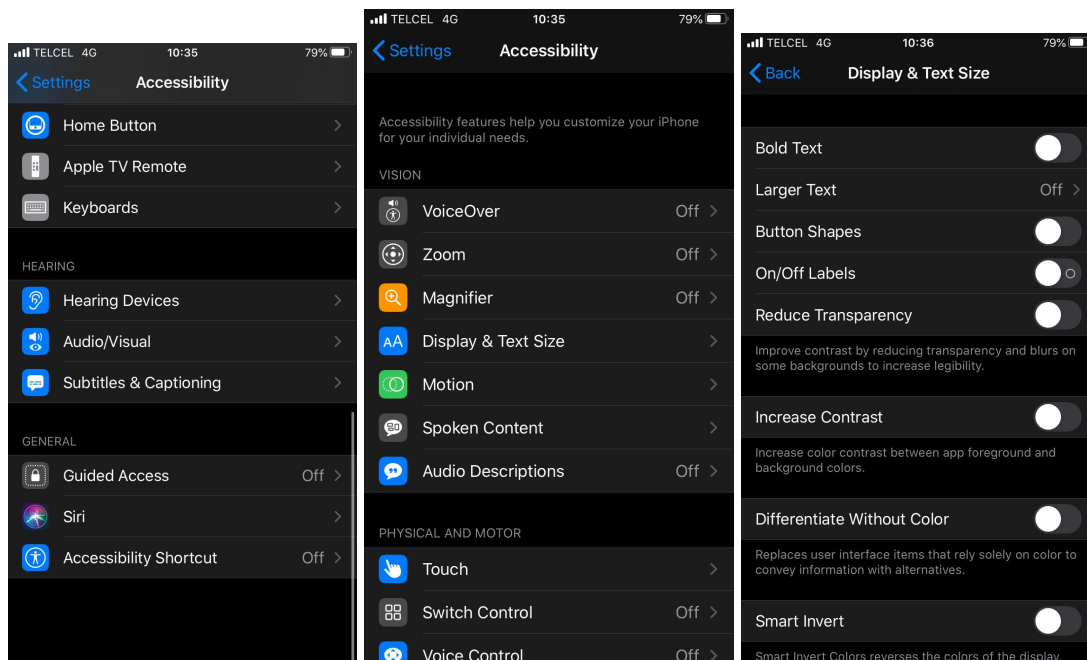
Si se puede.Ejemplos: Etsy y Buzz Feed.



Ejercicio 5: ¿Qué es accesibilidad? ¿Para qué sirve? Revisa en tu smartphone y conoce qué funcionalidades tiene para la accesibilidad. ¿Las conocías? Haz 3 capturas de pantalla de esas funcionalidades.

Es un estilo de desarrollo web , en el que el objetivo, es hacer que un grupo delimitado de gente, pueda utilizar el sitio web, independientemente de sus capacidades físicas e intelectuales. A su vez se refiere al desarrollo, en el que la página puede ser utilizada en múltiples plataformas.

Sinceramente, si sabía que existían algunas ayudas, pero no sabía específicamente cuales.



autoevaluación:

La verdad, si pude hacer la tarea bien solamente me confunde si era en html, y luego buscar una forma de exportarlo a PDF o si lo podía hacerlo en word y ya exportarlo.

Referencias:

Luján Mora, S. (s. f.). *¿Qué es la accesibilidad web?* Universidad de Alicante.

Recuperado 5 de octubre de 2020, de: <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/>

Riestra, J. (2020, 30 abril). *Como su propio nombre indica mobile first o por su traducción en Leer más*. Initcoms.

<https://www.initcoms.com/que-es-mobile-first-posicionamiento/>

Sordo, A. I. (s. f.). *23 ejemplos de las mejores páginas web para dispositivos móviles*. HubSpot. Recuperado 5 de octubre de 2020, de

<https://blog.hubspot.es/marketing/marketing/mejores-disenos-sitios-web-movil-es>

¿Qué es el Diseño Responsive? (2015, 1 abril). 40deFiebre.

<https://www.40defiebre.com/que-es/diseno-responsive>