

Trabajo Práctico 4

Fundamentos de diseño interactivo



Nombre:

Aranza Sánchez Rosales

Septiembre 2020

INTRODUCCIÓN

El trabajo consiste en conocer el concepto de mobile first.

Ejercicio 1

Investiga qué es el concepto de mobile first.

Básicamente se refiere a un modo de diseñar que tenga en cuenta, en primera instancia, un dispositivo móvil. A la hora de elaborar una página web, un contenido o un software de cualquier tipo, se tiene en mente siempre a los dispositivos smart como tablets o teléfonos móviles.

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

Creo que hoy en día es importante y necesaria su implementación porque ofrece numerosos beneficios, además de que ayuda a superar las expectativas del usuario al acceder a una plataforma y así lograr que su experiencia sea aún mejor. También es importante mencionar que beneficia en el posicionamiento SEO.

Ejercicio 2

Investiga qué es *responsive*.

“Responsive” se refiere principalmente a “responsive design” (diseño web adaptable). Esto significa hacer que un sitio web sea accesible y adaptable en todos los dispositivos: tabletas, smartphones, etc.

El principio de **responsive design** se logra a través de hojas de 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.

Explica cuándo un sitio es *responsive*.

Cuando la estructura, el diseño y las imágenes se ajustan a las condiciones de visualización y además permiten la navegación en todas estas circunstancias.

¿Qué piensas de esta forma de trabajar?

Creo que es bueno tener en mente este concepto para que las personas que visiten tu página web, no tengan molestias al navegar en él, lo que hará que valoren

más tu página web y se queden navegando en ella. Pero lo más importante es que se va a poder manejar mejor y leer con mayor facilidad el contenido del sitio web.

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)
Botones físicos	
Botones táctiles	
Teclado QWERTY	
Voz	
Lector de huellas	
Gestos faciales	

Formas de interactuar Desktop	Popularidad (Escala de colores)
Mouse	
Teclado	
Trackpad	
Touchbar	

Ejercicio 4

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

Da 2 ejemplos.

Ejemplo 1: Color en los enlaces rojo en móvil pero que para un tablet horizontal sea verde y para un ordenador sea azul.

```
// Desde tablet horizontal
```

```
@media (min-width: 992px) {  
    color: green;  
}
```

```
// Desde PC
```

```
@media (min-width: 1200px) {  
    color: blue;  
}
```

Con `@media (min-width: 992px)` le indicas al navegador que desde 992px de ancho de la pantalla hacia arriba los enlaces sean verde. Por último, con `@media (min-width: 1200px)` le indicas que desde 1200px hacia arriba el color de los enlaces sea azul.

Ejemplo 2:

```
/* Artículos en versión móvil, con un padding superior moderado */
```

```
article {  
    padding-top: 30px;  
}
```

```
/* Los mismos artículos en una versión móvil o tablet, con un padding superior amplio */
```

```
@media (min-width: 600px) {  
    article {  
        padding-top: 50px;  
    }  
}
```

```
/* Los mismos artículos en una versión escritorio, con un padding superior muy generoso */
```

```
@media (min-width: 1200px) {  
    article {  
        padding-top: 90px;  
    }  
}
```

```
}  
  
}
```

Ejercicio 5

También investiga:

¿Qué es accesibilidad? ¿Para qué sirve?

Accesibilidad se refiere al grado en que cualquier persona puede utilizar un servicio u objeto, en lo que nos ocupa una computadora, smartphone o tablet. Sirve para que a pesar de ciertas limitaciones, cualquiera pueda manejar un dispositivo y hacer accesible o facilitar el acceso al teléfono.

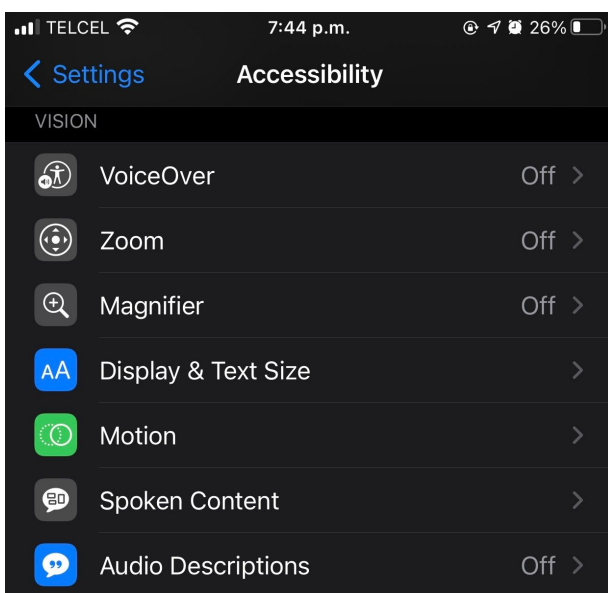
Revisa en tu smartphone y conoce qué funcionalidades tiene para la accesibilidad. ¿Las conocías?

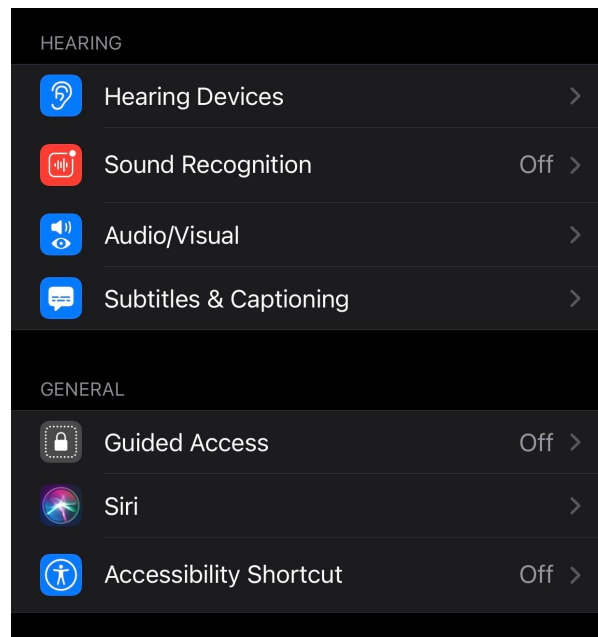
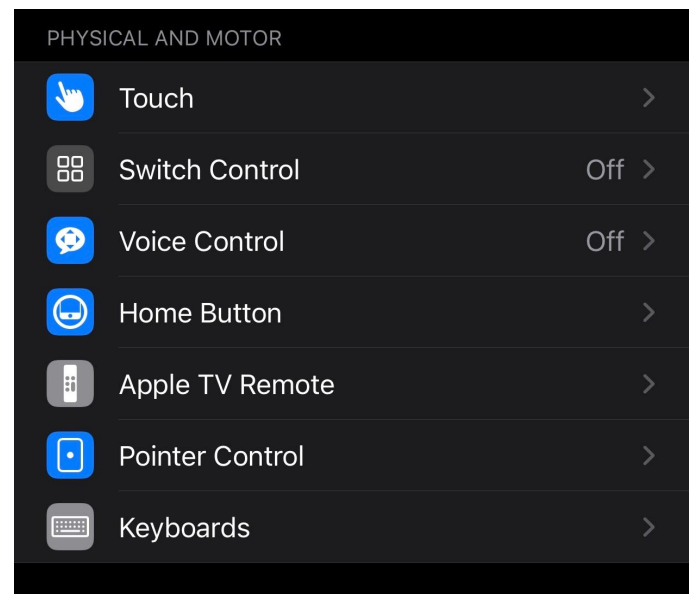
La funcionalidades están divididas entre:

- Vision
- Physical and motor
- Hearing
- General.

La verdad es que conocía algunas pero no tenía idea de que fueran tantas, casi no las uso.

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.

Tuve problemas para entender a qué se refería con formas de interactuar en desktop / smartphone, de ahí en fuera, todo bien. :)

REFERENCIAS

App&Web. (s/f). ¿Qué es Mobile First y cuál es su importancia?. App&Web. Recuperado de: <https://www.appandweb.es/blog/importancia-mobile-first/>

AT Internet. (s/f). RESPONSIVE. AT Internet. Recuperado de: <https://www.atinternet.com/es/glosario/responsive/>

López, J. (2017). Accesibilidad de Android: ¿en qué nos puede ayudar en nuestro día a día?. Blogthinkbig.com. Recuperado de: <https://blogthinkbig.com/accesibilidad-de-android-en-que-nos-puede-ayudar-en-nuestro-dia-a-dia>

Madera, A. (s/f). Qué es Mobile First Design, cómo se implementa y en qué se diferencia del Responsive design. Antonio Madera.com. Recuperado de: <https://antoniomadera.com/tutorial/que-es-mobile-first-design-como-se-implementa-y-en-que-se-diferencia-del-responsive-design/#como-implementar-mobile-first-design>

Prieto, R. (2014). Mobile First: Diseñando la Web para el futuro. Silo Creativo. Recuperado de: <https://www.silocreativo.com/mobile-firts-diseno-web-para-el-futuro/>

