

Contenido & Pautas web



Integrantes:

Jose Alba Arrufat
Pedro Adán Trelles

Index

Implantación de contenido multimedia	3
1.1. Contenido	3
1.2. El Consorcio World Wide Web	3
1.3. Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG)	3
1.4. Derechos de propiedad intelectual (Bonus)	4
Integración de contenido interactivo	5
1.1. Elementos interactivos básicos y avanzados	5
1.2. Comportamientos interactivos	5
1.3. Modificación de los comportamientos	5
1.4. Cambio de las propiedades de un elemento	5
1.5. Ejecución de secuencias de comandos	6
1.6. Herramientas de creación de contenido interactivo	6
1.7. Creación de controles y efectos visuales	6
Diseño de webs accesibles	7
2.1. Concepto de accesibilidad web	7
2.2. Métodos de evaluación de accesibilidad	7
2.3. Testeo de accesibilidad en diferentes dispositivos	7

Implantación de contenido multimedia

1.1. Contenido

En este punto hablaremos de los formatos de las imágenes:

- **Imágenes Rasterizadas:** Formatos como JPEG, PNG, y GIF. Son ideales para fotografías y gráficos complejos, pero pueden perder calidad al redimensionar.
- **Imágenes Vectoriales:** Formatos como SVG y EPS. Se utilizan para gráficos que necesitan escalar a diferentes tamaños sin perder calidad, como logotipos e ilustraciones.

Y de la importancia de los logos, iconos y banners:

- **Logos:** Representan la identidad de una marca. Cuanto más memorables y chulos sean mejor.
 - **Iconos:** Un elemento importantísimo a nivel gráfico que podemos usar tanto en imágenes como en formato vectorial, es de lo que hablamos la presentación anterior que usamos para hacer más intuitiva la experiencia de navegación :3
 - **Banners:** Los banners al final son un elemento que suele estar en la parte de arriba de una web con el propósito de llamar la atención y mostrar algo, sea publicitar un producto, una marca o tal vez mostrar información, véase una web de un videojuego que a hecho una actualización grande, y para mostrarlo en la web en el banner meten fotos de esta gran actualización como nuevo atractivo.
-

1.2. El Consorcio World Wide Web

Es un organismo mundial majete que hace estándares y cosas del estilo para el entorno web.

Cómo desarrollar revisiones para HTML o CSS.

1.3. Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG)

Y en la colección del W3C, podemos hablar de las pautas de accesibilidad al contenido web.

Son pautas que ayudan a hacer los sitios web más accesibles a gente con discapacidades.

Al final las pautas buscan más ha ya de que tengas una discapacidad o no, que ayudes en general ha accesibilidad web de todo el mundo.

Pautas:

- **Perceptible:** Todo en la web ha de ser presentado de manera que se detecten por el usuario. Básicamente que lo que le quieras mostrar al usuario en tu web se vea y no pase desapercibido de mala manera.
- **Operable:** Los componentes han de ser accesibles dentro de la navegación, y si puedes incorporar esa accesibilidad al teclado, hazlo.
- **Comprensible:** Lo que muestras por pantalla se ha de entender, el tener un form todo cutre mal hecho que los iconos que le metes encima no están donde tocan, y nada más entras no te avisan de que ya puedes editar todo, pues es una puta merda. Aquí también se incluye la

guía en text de la web, es decir, no puedes entrar a los horarios de servicio de tu producto y decir alguna parida random de título rollo:

- **Robusto:** El contenido debe ser funcional en distintos navegadores y dispositivos, que no te vayas a firefox y de repente por el width que maneja en navegador se descoyunte brutalmente.

Estos principios siguen pequeñas pautas que se enumeran a niveles de prioridad de mayor a menor:

- **A:** Accesibilidad mínima.
- **AA:** Nivel recomendado.
- **AAA:** Máxima accesibilidad

💡 **Ejemplo:** Un sitio con texto alternativo en imágenes para lectores de pantalla.

Interamente para hacer un buen *WCAG* se recomiendan las siguientes prácticas:

- Uso correcto de *HTML* semántico.
- Contrastes adecuados en los colores.
- Formularios accesibles con etiquetas `<label>`.

1.4. Derechos de propiedad intelectual (Bonus)

Los derechos de propiedad intelectual es el copyright que conocemos a día de hoy que protegen el derecho a uso de las obras de autores.

Aunque como dato curioso, esta ley de protección al usuario lleva existiendo desde la antigua Grecia hasta el día de hoy.

Integración de contenido interactivo

1.1. Elementos interactivos básicos y avanzados

Los elementos interactivos hacen que una web sea más dinámica y atractiva.

- **Básicos:** Botones, enlaces, formularios.
- **Avanzados:** Menús animados, sliders, efectos de desplazamiento.

💡 *Ejemplo:* Un botón que cambia de color cuando pasas el cursor sobre él.

1.2. Comportamientos interactivos

Definen cómo responde un elemento a la interacción del usuario.

- Cambios de color, tamaño o posición.
- Aparición de mensajes emergentes al hacer clic.

💡 *Ejemplo:* Una imagen que se agranda al hacerle clic.

1.3. Modificación de los comportamientos

Puedes modificar los comportamientos con código.

- **CSS:** Cambia estilos visuales (**hover**, **focus**).
- **JavaScript:** Manipula elementos en tiempo real.

💡 *Ejemplo:* Un campo de formulario que cambia de borde si la información ingresada es incorrecta.

1.4. Cambio de las propiedades de un elemento

Puedes modificar visibilidad, color o tamaño.

💡 *Ejemplo:* Un mensaje de error que aparece y desaparece cuando ingresas bien los datos en un formulario.

1.5. Ejecución de secuencias de comandos

Permite automatizar tareas en una web.

💡 **Ejemplo:** Un carrito de compras que actualiza el total sin recargar la página.

1.6. Herramientas de creación de contenido interactivo

- **Para código:** Visual Studio Code, Sublime Text.
 - **Para animaciones:** GSAP, Adobe Animate.
 - **Para interactividad:** React, Vue.js.
-

1.7. Creación de controles y efectos visuales

Mejoran la estética y experiencia del usuario.

💡 **Ejemplo:** Un menú de navegación que se despliega suavemente al hacer clic.

Diseño de webs accesibles

2.1. Concepto de accesibilidad web

Asegura que todos los usuarios, incluidas personas con discapacidad, puedan navegar sin problemas.

💡 *Ejemplo:* Un sitio que permite navegar solo con el teclado.

2.2. Métodos de evaluación de accesibilidad

- **Herramientas online:** WAVE, Axe, Lighthouse.
- **Pruebas manuales:** Simulación con teclado, lectores de pantalla, auditorías para identificar problemas, ver que tan comfortable es la web para gente que no seas **TU**.

💡 *Ejemplo:* Probar una web usando solo el teclado para navegar.

2.3. Testeo de accesibilidad en diferentes dispositivos

- **Desde navegadores:** Chrome, Firefox, Edge.
- **Desde móviles:** Verificar botones grandes y navegación táctil.

💡 *Ejemplo:* Un botón táctil con espacio suficiente para ser presionado con facilidad.