

Trabajo Práctico 4

Fundamentos de diseño interactivo



Mary Luz Navarro Moreno

Septiembre 2020

INTRODUCCIÓN

El trabajo consiste en conocer el concepto de mobile first.

Ejercicio 1

Investiga qué es el concepto de mobile first.

Mobile first es un acercamiento de diseño en el que primero se crea el sitio para dispositivos móviles, y luego este se adapta a pantallas más grandes. (Tradicionalmente el proceso es al revés).

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

Creo que es dependiendo del sitio, su objetivo, y dónde se va a usar más, porque donde se vaya a usar más debe ser el lugar que tenga preferencia en el diseño. Sin embargo creo que puede ser muy buena opción en algunos casos, y cada vez más.

Ejercicio 2

Investiga qué es *responsive*.

Es cuando el diseño y la creación de un sitio debe responder al usuario basado en tamaño de pantalla, plataforma y orientación.

Explica cuándo un sitio es *responsive*.

Cuando el diseño de este se adapta al dispositivo en el que esté.

¿Qué piensas de esta forma de trabajar?

Pienso que es muy buena, porque asegura una buena experiencia de usuario en cualquier dispositivo.

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)
Touch	
Swipe	
Voz	
Dos (o más dedos)	

Formas de interactuar Desktop	Popularidad (Escala de colores)
Click	
Mouse	
Touchpad	
Tablet	

Ejercicio 4

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

Da 2 ejemplos.

Utilizando CSS puedes determinar ciertos estilos según el tamaño de la pantalla, por lo que evitas tener que hacer dos códigos diferentes para dispositivo móvil y desktop.

Por ejemplo, puedes hacer que en un celular el texto sea rojo, en un iPad sea azul, y en una computadora sea verde.

Además CSS te permite crear menos reglas para dispositivos móviles ya que estás diseñando mobile-first (y adaptando para pantallas más grandes), y menos reglas

significa que el sitio funciona más rápido.

Ejercicio 5

También investiga:

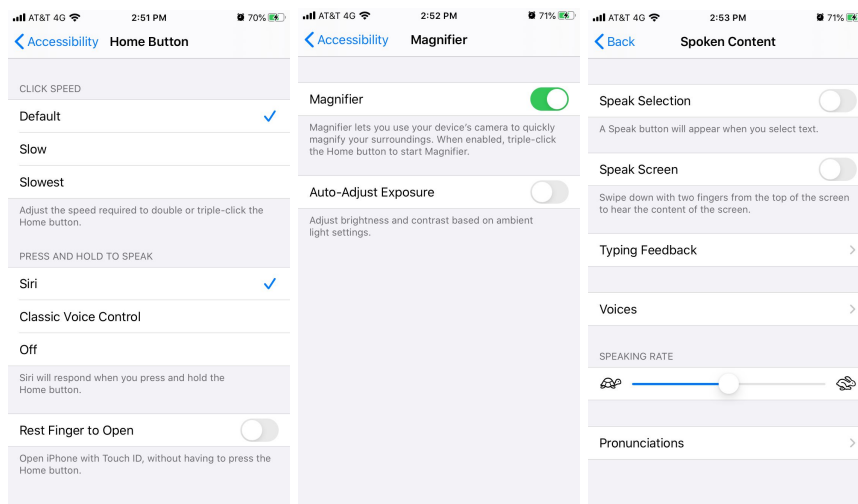
¿Qué es accesibilidad? ¿Para qué sirve?

Es cuando una página web o una herramienta está diseñada para que todos (incluyendo personas con discapacidades) pueda usarla. Esto beneficia a los usuarios, pero también a los negocios y a la sociedad en general. Existe un estándar internacional para definir las reglas de accesibilidad.

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

Sí.

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.

Si lo logré! No tuve ningún problema, creo que todo salió bien y como lo esperaba.
Me gustó aprender sobre este tema porque no lo conocía.

REFERENCIAS

1. <https://www.atinternet.com/en/glossary/mobile-first/#:~:text=A%20%E2%80%9Cmobile%2Dfirst%E2%80%9D%20approach,adapting%20it%20to%20smaller%20screens>).
2. <https://antoniomadera.com/tutorial/que-es-mobile-first-design-como-se-implementa-y-en-que-se-diferencia-del-responsive-design/>
3. <https://zellwk.com/blog/how-to-write-mobile-first-css/>
4. <https://www.smashingmagazine.com/2011/01/guidelines-for-responsive-web-design/>
5. <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>
- 6.