

Trabajo Práctico 4

Fundamentos de diseño interactivo



Nombre: Santiago Alcérreca De la Viña - A01568008

Semana 2 Verano 2020

INTRODUCCIÓN

El trabajo consiste en conocer el concepto de mobile first.

Ejercicio 1

Investiga qué es el concepto de mobile first.

Se refiere a la práctica de diseñar o desarrollar experiencias web optimizadas para plataformas móviles antes que en PC. Esto nos ayuda a crear una experiencia limpia y simple que puede ser escalable para los usuarios que no estén en una plataforma móvil.

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

Sí, pero hay que implementar esta práctica con mucho cuidado, ya que enfocarse demasiado en experiencias móviles puede llevar a los desarrolladores a olvidarse de la experiencia de escritorio. A final de cuentas, la PC sigue siendo el medio principal para realizar actividades profesionales y de negocios, mientras que el móvil es más para consultas casuales o de ocio.

Ejercicio 2

Investiga qué es *responsive*.

Según el Cambridge Dictionary, *responsive* significa “decir o hacer algo como una reacción a algo o alguien, especialmente de una manera rápida y positiva.” En este caso, hablamos de diseño web que sea *responsive* (Cambridge, 2020).

Explica cuándo un sitio es *responsive*.

En este caso, un sitio *responsive* es aquel en el que el contenido se adapta dinámicamente al tamaño, resolución y orientación de la pantalla en donde se está viendo, sin tener que desarrollar diferentes sitios para múltiples dispositivos como laptops, celulares y tablets.

¿Qué piensas de esta forma de trabajar?




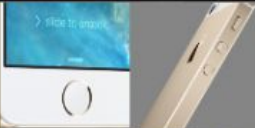
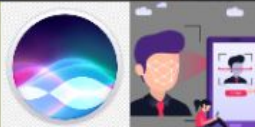

Es la manera más eficiente de desarrollar páginas web ya que, si la práctica está bien implementada, no tienes que desarrollar diferente contenido y formatos para cada una de las diferentes plataformas en las que quieres que tu sitio sea visitado.

Ejercicio 3

Haz una tabla con las formas de interactuar en desktop / smartphone.

Por ejemplo el mouse.

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.

| | | | |
|---|---|--|---|
| S |  | teclado, pantalla táctil, cámara |  |
| A |  | audífonos, mouse, micrófono | |
| B |  | lector de huella digital, botones físicos | |
| C |  | asistente de voz, escaner de reconocimiento facial | |
| D |  | tableta de dibujo digital, set de realidad virtual | |

Ejercicio 4

Explica si el CSS te ayuda a realizar un sitio mobile first.

Da 2 ejemplos.

Sí, de hecho es el pilar más importante en hacer un sitio *responsive*. A través de la modificación de atributos con un enfoque relativo en lugar de absoluto, le decimos al renderer que tome las dimensiones de la pantalla en donde se quiere mostrar el contenido y lo muestre como una relación de porcentaje, en lugar de píxeles absolutos.

Dos de los ejemplos más claros son el *viewport* y las *media queries*. La primera nos señala cuál es el área disponible del dispositivo para mostrar contenido (mucho menor en un celular que en una PC), mientras que la segunda nos ayuda a definir reglas a utilizar únicamente si se cumple una condición, como por ejemplo, cierto tamaño de pantalla.

Ejercicio 5

Investiga:

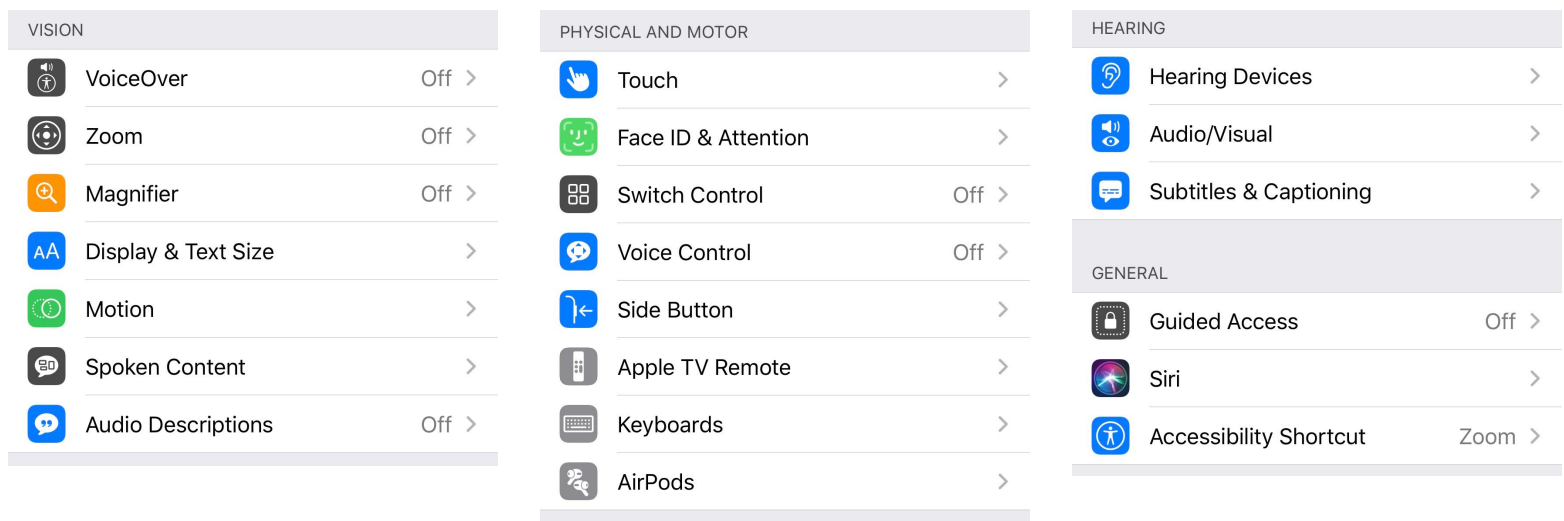
¿Qué es accesibilidad? ¿Para qué sirve?

Dentro del ámbito del diseño interactivo, la accesibilidad es la práctica de hacer que tu producto pueda ser utilizado por el mayor número de personas, sin importar sus circunstancias. Específicamente en el desarrollo web, se refiere a crear experiencias web que todo mundo pueda disfrutar, sin importar si tiene alguna discapacidad motora o sensorial. Esto no sólo aplica para discapacidades, sino también para situaciones ordinarias como lo son visitar el sitio desde un dispositivo desconocido, o tener una conexión a internet lenta.

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

Sí las conocía. Aunque podré no utilizarlas mucho, mi sentido común como ITC es entrar a todos los ajustes posibles y moverle a lo que sepa en cada rincón de mis dispositivos electrónicos. Es una maldición y bendición al mismo tiempo.

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.

Sí logré el objetivo de la actividad. Me gustó el cambio de dinámica, en donde ya no fue programar sino más bien ver un poco de teoría aplicada.

REFERENCIAS

1. AlertSite. (2018). *What is Mobile First?*. Recuperado el 12 de julio de 2020 de SmartBear. Sitio web:
<https://smartbear.com/learn/performance-monitoring/what-is-mobile-first/>
2. Cambridge English Dictionary. (s.f.). *Meaning of Responsive*. Recuperado el 12 de julio de 2020 de Cambridge University Press. Sitio web:
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/responsive>
3. Berry, S. (2019). *What is Responsive Web Design? (The Non-Developer's Cheat Sheet)*. Recuperado el 12 de julio de 2020 de WebFX. Sitio web:
<https://www.webfx.com/blog/web-design/what-is-responsive-web-design/>
4. MDN Web Docs. (s.f.). *What is accessibility?*. Recuperado el 12 de julio de 2020 de Mozilla. Sitio web:
[https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Accessibility/What is accessibility](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Accessibility/What_is_accessibility)