

## GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

<b>Carrera:</b> Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior	<b>ASIGNATURA:</b> Diseño interfásico
--	---------------------------------------

**UNIDAD 1:** Usabilidad Web

**TÍTULO DE LA PRÁCTICA:** Maquetación de páginas web

**Objetivos:** Conocer los principios de usabilidad web

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 12

### 1. FUNDAMENTOS:

La maquetación de páginas web es un aspecto fundamental del diseño web, que implica la creación de una estructura visualmente atractiva y funcional para sitios web. Esta guía práctica está diseñada para enseñar a los estudiantes las habilidades necesarias para diseñar y desarrollar la estructura de una página web, considerando aspectos como la organización de contenido, la jerarquía visual y la usabilidad. La correcta maquetación es crucial para asegurar que la página web sea accesible, intuitiva y estéticamente agradable para los usuarios.

### 2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Desarrollar una estructura coherente: Crear una disposición de elementos en la página web que facilite la navegación y la comprensión del contenido.
- Aplicar principios de diseño web: Implementar principios de diseño como la jerarquía visual, el equilibrio y la consistencia para mejorar la experiencia del usuario.
- Optimizar la usabilidad y accesibilidad: Asegurarse de que la página sea fácil de usar y accesible para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades.

### 3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.



Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

#### **4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:**

Evaluación del Aprendizaje a través de Ejercicio Práctico:

Se evaluará la capacidad del estudiante para estructurar una página web funcional y atractiva, aplicando correctamente principios de diseño web, incluyendo el uso de HTML, CSS y buenas prácticas de maquetación. La evaluación considerará la organización del código, la coherencia visual del diseño y la capacidad de cumplir con los objetivos planteados en el proyecto.

#### **5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:**

El estudiante deberá investigar los fundamentos del diseño web, como la semántica de HTML y la estilización con CSS. Además, deberá analizar ejemplos de páginas web para entender diferentes enfoques de diseño y estructuración. Se recomienda practicar con pequeñas maquetas para familiarizarse con las herramientas.

#### **6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:**

Definir la Estructura del Contenido:

- Planificar y organizar los diferentes elementos del sitio web, como encabezados, párrafos, imágenes y botones, para crear una estructura clara y coherente.

Diseñar Wireframes:

- Crear bocetos o wireframes de la página web para definir la disposición de los elementos y la navegación antes de pasar al diseño detallado.

Aplicar Estilos de Diseño:

- Utilizar hojas de estilo en cascada (CSS) para aplicar estilos visuales, como colores, fuentes y márgenes, para asegurar una apariencia atractiva y consistente.

Optimizar para Diferentes Dispositivos:

- Asegurarse de que la maquetación sea adaptable y funcional en diversos dispositivos y resoluciones, utilizando técnicas como diseño responsive y pruebas en múltiples navegadores.

## 7. NORMAS DE SEGURIDAD:

**Seguridad:** La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

## 8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

## 9. CONCLUSIONES:

La maquetación de páginas web es un proceso crucial para desarrollar sitios web funcionales y atractivos. La correcta planificación de la estructura, el uso de wireframes, la aplicación efectiva de estilos y la optimización para dispositivos diversos son esenciales para crear una experiencia de usuario satisfactoria. La simplicidad y las pruebas de usabilidad son clave para asegurar que el diseño cumpla con las expectativas y necesidades de los usuarios.

## 10. RECOMENDACIONES:

Mantener la Simplicidad en el Diseño:

Evitar la sobrecarga de información y mantener una navegación intuitiva para mejorar la experiencia del usuario.

Realizar Pruebas de Usabilidad:

Probar el diseño con usuarios reales para identificar posibles problemas y hacer ajustes basados en la retroalimentación.

<b>GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA</b>	
<b>Carrera:</b> Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior	<b>ASIGNATURA:</b> Diseño interfásico
<b>UNIDAD 2:</b> Desarrollo de Interfaces Web y Móviles	
<b>TÍTULO DE LA PRÁCTICA:</b> Maquetación aplicaciones móviles	
<b>Objetivos:</b> Conocer metodologías de desarrollo de interfaces	
<b>TIEMPO DE DURACIÓN:</b> 12	
<p><b>1. FUNDAMENTOS:</b></p> <p>La maquetación de aplicaciones móviles se centra en el diseño y desarrollo de interfaces para dispositivos móviles, considerando las limitaciones y oportunidades específicas de estos dispositivos. Esta guía práctica proporciona un enfoque integral para la creación de interfaces móviles efectivas, que incluyen la disposición de elementos, la adaptación a diferentes tamaños de pantalla y la interacción táctil. Un diseño bien maquetado es esencial para garantizar que la aplicación sea funcional, intuitiva y atractiva en dispositivos móviles.</p>	
<p><b>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseñar interfaces adaptativas: Crear interfaces que se adapten a diferentes tamaños de pantalla y orientaciones, asegurando una experiencia de usuario consistente en todos los dispositivos.</li> <li>● Optimizar la interacción táctil: Implementar elementos interactivos que respondan de manera efectiva al toque y a los gestos del usuario.</li> <li>● Aplicar principios de diseño móvil: Utilizar principios de diseño específicos para dispositivos móviles, como la simplicidad y la claridad, para mejorar la usabilidad y la funcionalidad de la aplicación.</li> </ul>	
<p><b>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</b></p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.</p>	

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

#### **4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:**

##### **Evaluación del Aprendizaje a través de Ejercicio Práctico:**

Se valorará la habilidad para crear maquetas funcionales para aplicaciones móviles, enfocándose en la usabilidad, el diseño responsivo y la organización visual de los elementos. La evaluación incluirá la adaptabilidad de la maquetación a diferentes dispositivos, la claridad en la jerarquía visual y la integración de interacciones básicas.

#### **5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:**

El estudiante debe investigar los principios de diseño de interfaces móviles, incluyendo guías de estilo como Material Design y Human Interface Guidelines. También debe estudiar herramientas específicas para maquetación de aplicaciones y preparar bocetos de las interfaces que desea desarrollar.

## **6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:**

Definir la Arquitectura de la Aplicación:

Estructurar la aplicación móvil en pantallas y secciones, estableciendo la navegación y el flujo de información entre diferentes partes de la aplicación.

Diseñar Interfaces Táctiles:

Crear interfaces que sean intuitivas para la interacción táctil, asegurando que los botones y elementos interactivos sean accesibles y respondan adecuadamente.

Aplicar Principios de Diseño para Móviles:

Implementar principios de diseño como la simplicidad, el enfoque en el contenido y el uso eficiente del espacio para mejorar la experiencia del usuario en dispositivos móviles.

Realizar Pruebas en Diferentes Dispositivos:

Evaluar el diseño en una variedad de dispositivos y resoluciones para asegurar la consistencia y la funcionalidad en diferentes entornos.

## 7. NORMAS DE SEGURIDAD:

**Seguridad:** La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

## 8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

## 9. CONCLUSIONES:

La maquetación de aplicaciones móviles requiere un enfoque en la usabilidad, la interacción táctil y la adaptación a diferentes dispositivos. La estructura clara, el diseño intuitivo y las pruebas exhaustivas son fundamentales para desarrollar aplicaciones móviles exitosas. La simplicidad y la optimización del rendimiento son esenciales para ofrecer una experiencia de usuario satisfactoria y eficiente.

## 10. RECOMENDACIONES:

Priorizar la Usabilidad en el Diseño:

Asegurarse de que la aplicación sea fácil de usar y que las funciones principales sean fácilmente accesibles.

Optimizar el Rendimiento:

Diseñar la aplicación para que funcione de manera eficiente y fluida en dispositivos móviles, evitando tiempos de carga prolongados y problemas de rendimiento.

## GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

<b>Carrera:</b> Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior	<b>ASIGNATURA:</b> Diseño interfásico
--	---------------------------------------

**UNIDAD 3:** Manejo de herramienta de prototipado

**TÍTULO DE LA PRÁCTICA:** Aplicación de maquetación a prototipos web

**Objetivos:** Conocer la diferencia entre el entorno web y las app móviles

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 12

### 1. FUNDAMENTOS:

La aplicación de maquetación a prototipos web implica trasladar conceptos de diseño a modelos funcionales que representan la estructura y la funcionalidad de un sitio web. Esta guía práctica se enfoca en el uso de herramientas y técnicas para desarrollar prototipos que visualicen cómo funcionará el sitio una vez completado. Los prototipos permiten a los diseñadores y desarrolladores evaluar y ajustar el diseño antes de la implementación final, asegurando que el producto final cumpla con los requisitos del usuario y los objetivos del proyecto.

### 2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Crear prototipos funcionales: Desarrollar modelos interactivos que representen la estructura y funcionalidad del sitio web.
- Evaluar y ajustar el diseño: Utilizar los prototipos para identificar áreas de mejora y realizar ajustes en el diseño antes de la implementación final.
- Facilitar la comunicación del diseño: Proporcionar una herramienta clara y efectiva para comunicar ideas de diseño a los clientes y al equipo de desarrollo.

### 3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

#### **4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:**

##### **Evaluación del Aprendizaje a través de Ejercicio Práctico:**

La evaluación se centrará en la capacidad del estudiante para transformar diseños en prototipos interactivos y funcionales, utilizando herramientas específicas de prototipado. Se revisará la precisión en la implementación del diseño, la funcionalidad de las interacciones y la calidad general del prototipo.

#### **5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:**

El estudiante deberá investigar herramientas de prototipado web, como Figma, Adobe XD o Sketch, y comprender su integración con lenguajes de programación web. También debe realizar un análisis de interfaces de usuario efectivas y preparar recursos visuales necesarios, como iconos e imágenes, para el proyecto.

## 6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Desarrollar Prototipos Interactivos:

- Crear prototipos funcionales que representen la estructura y el flujo del sitio web, permitiendo la interacción con los elementos y la navegación entre páginas.

Integrar Feedback de Usuarios:

- Recopilar y analizar la retroalimentación de usuarios sobre el prototipo para identificar áreas de mejora y ajustar el diseño según sea necesario.

Utilizar Herramientas de Prototipado:

- Emplear herramientas especializadas en prototipado como Adobe XD, Figma o Sketch para construir y presentar el prototipo de manera profesional.

Validar la Usabilidad y el Diseño:

- Realizar pruebas de usabilidad con el prototipo para verificar que el diseño cumpla con los objetivos de usabilidad y accesibilidad.

## 7. NORMAS DE SEGURIDAD:

**Seguridad:** La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

## 8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

## 9. CONCLUSIONES:

La aplicación de maquetación a prototipos web es un proceso esencial para visualizar y validar el diseño de un sitio web antes de su desarrollo final. La creación de prototipos interactivos, la integración del feedback, el uso de herramientas especializadas y la validación de la usabilidad son pasos cruciales para asegurar un diseño efectivo y funcional. Iterar basado en la retroalimentación y mantener una buena documentación son prácticas que optimizan el proceso de diseño y desarrollo.

## 10. RECOMENDACIONES:

Iterar Basado en Feedback:

- Utilizar la retroalimentación de las pruebas de usabilidad para realizar iteraciones y mejoras continuas en el prototipo.

Documentar el Proceso de Diseño:

- Mantener una documentación detallada del proceso de diseño y los cambios realizados en el prototipo para facilitar la comunicación y la implementación futura.

## GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

**Carrera:** Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior

**ASIGNATURA:** diseño interfásico

**UNIDAD 4:** Diseño de proyectos de Prototipos Web y App Móviles

**TÍTULO DE LA PRÁCTICA:** Creación de página web interactiva

**Objetivos:** Planificar proyectos de interfaces web y móviles

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 13

### 1. FUNDAMENTOS:

La creación de una página web interactiva se enfoca en desarrollar sitios web que no solo presenten contenido estático, sino que también ofrezcan experiencias interactivas para los usuarios. Esta guía práctica cubre el diseño y la implementación de elementos interactivos que mejoren la experiencia del usuario, como formularios, animaciones y efectos de usuario. Una página web interactiva no solo atrae a los visitantes, sino que también fomenta una mayor participación y retención de los usuarios.

### 2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Diseñar elementos interactivos efectivos: Crear componentes interactivos que mejoren la funcionalidad y la experiencia del usuario en el sitio web.
- Implementar técnicas de interacción avanzadas: Aplicar técnicas como animaciones y respuestas a eventos de usuario para hacer el sitio web más dinámico y atractivo.
- Optimizar la experiencia del usuario: Asegurarse de que las características interactivas sean intuitivas y fáciles de usar, mejorando la satisfacción del usuario y la eficacia del sitio web.

### 3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

#### **4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:**

##### **Evaluación del Aprendizaje a través de Ejercicio Práctico:**

Se evaluará la capacidad del estudiante para desarrollar una página web interactiva que incluya elementos dinámicos, como botones, menús desplegables y animaciones. La evaluación considerará la integración de JavaScript o bibliotecas relacionadas, la calidad del diseño interactivo y la experiencia de usuario proporcionada.

#### **5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:**

El estudiante deberá estudiar los conceptos básicos de JavaScript y su aplicación en la creación de interactividad. Además, deberá explorar bibliotecas o frameworks como jQuery o React, si es necesario. Es importante practicar pequeños proyectos para adquirir confianza en el desarrollo de funcionalidades interactivas.

## 6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Desarrollar Elementos Interactivos:

- Implementar elementos interactivos como botones, formularios y animaciones que respondan a las acciones del usuario para mejorar la interacción.

Aplicar Técnicas de Animación:

- Utilizar técnicas de animación CSS y JavaScript para añadir efectos visuales y transiciones que hagan la página más dinámica y atractiva.

Implementar Funcionalidades Dinámicas:

- Integrar características como la carga de contenido dinámico y la interacción en tiempo real para mejorar la experiencia del usuario.

Optimizar la Experiencia del Usuario:

- Asegurarse de que todos los elementos interactivos sean intuitivos y fáciles de usar, y que el rendimiento de la página sea fluido y rápido.

## 7. NORMAS DE SEGURIDAD:

**Seguridad:** La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

## 8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

## 9. CONCLUSIONES:

La creación de una página web interactiva implica el diseño y la implementación de elementos que mejoren la interacción y la experiencia del usuario. Desarrollar elementos interactivos, aplicar técnicas de animación, implementar funcionalidades dinámicas y optimizar la experiencia del usuario son pasos fundamentales para crear una página web atractiva y funcional. Garantizar la compatibilidad con diferentes navegadores y enfocarse en la accesibilidad son prácticas clave para ofrecer una experiencia de usuario inclusiva y eficiente.

## 10. RECOMENDACIONES:

Asegurar la Compatibilidad con Navegadores:

- Probar la página interactiva en diferentes navegadores para garantizar que funcione correctamente en todos los entornos.

Enfocarse en la Accesibilidad:

- Diseñar elementos interactivos para que sean accesibles para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades, asegurando una experiencia inclusiva.