IIC2182 — Interfaces y Experiencia de Usuario

Pontificia Universidad Católica de Chile · Primer Semestre 2026

Tarea 3 — Case Study: Responsive Design y Charla DecideChile

Objetivo

Aplicar los conceptos vistos en la Clase 16 (Responsive Design) y, más en general, los contenidos del ramo cubiertos hasta ahora analizando cómo se manifiestan en productos web reales.

Modalidad

Plazo	26 de Mayo
Entrega	Presentación de slides (máx. 25 slides, sin contar portada ni cierre)
Formato	PDF — pueden usar cualquier herramienta (Keynote, Google Slides, Figma Slides, Canva)

No es un ensayo. Es una presentación de case study: cada slide debe tener una idea clara, screenshots anotados de viewports (mobile/desktop/tablet) y observaciones concretas respaldadas por conceptos de la clase.

Parte 1 — Comparativa: movistar.cl vs entel.cl

Las dos telcos más grandes de Chile compiten por el mismo público y ofrecen catálogos parecidos. Dado su mercado apunta a usuarios que priorizan experiencia en dispositivos moviles, es importante analizar su diseño responsivo.

Sitios a analizar

- movistar.cl
- entel.cl

Pueden usar las DevTools del browser (responsive mode) para simular los viewports. ***Tomen screenshots reales, no maquetas.***

Preguntas a contestar

Bloque A — Fundamentos

- **3 dimensiones de adaptación:** ¿cada sitio adapta solo por viewport, o también por input (touch vs mouse) y capacidades (dark mode, reduced motion)?

Bloque B — Herramientas técnicas

- **Fluid behavior:** ¿la tipografía y los espaciados saltan en pasos discretos, o crecen de forma continua (clamp, vw)?
- **Imágenes responsive:** revisen el `<picture>` o `srcset` del hero (con DevTools → Network o inspector). ¿Sirven distintas resoluciones? ¿Usan webp? ¿`loading="lazy"` en below-the-fold?

Bloque C — Patrones de layout

- ¿Qué patrón usa cada sitio? (Mostly Fluid, Column Drop, Layout Shifter, Off-Canvas — o una mezcla). **Justifiquen con screenshots de las transiciones entre breakpoints.**

Bloque D — Touch, hide/show y accesibilidad

- **Touch targets:** midan al menos 3 elementos clickeables en mobile (botón “Comprar”, item de menú, link de footer). ¿Cumplen ≥ 44×44 px? ¿Tienen separación suficiente?
- **Hide/show responsable:** ¿qué se esconde en mobile? ¿Lo escondido es realmente secundario, o se ocultan CTAs principales / precios / contacto?

Bloque E — El antipatrón: Content Dispersion

En desktop (≥ 1440px), ¿alguno de los dos sitios sufre de **content dispersion**?

Parte 2 — DecideChile

DecideChile (`live.decidechile.cl`) es un proyecto cívico que combina datos electorales con UX para audiencia masiva. La charla de invitados cubrió decisiones de diseño y trade-offs reales del producto.

B1 — Conceptos del ramo aplicados en la charla

La charla mencionó (explícita o implícitamente) aplicaciones de conceptos vistos en clases anteriores. Identifiquen al menos 3 y expliquen cómo se aplican en DecideChile.

B2 — Análisis de principios de diseño en el producto

Además de lo discutido en la charla, analicen el software de DecideChile (live.decidechile.cl) por su cuenta y elijan 4 principios cubiertos en clase. Para cada uno, identifiquen un ejemplo concreto en la interfaz y expliquen cómo se aplica (o se rompe).

Pueden elegir entre, pero no se limitan a:

- **Principios de Gestalt** (proximidad, similitud, cierre, continuidad, figura/fondo, destino común).
- **Progressive disclosure** (cómo el producto revela información compleja por capas: resumen → detalle → granularidad).
- **Patrones de responsive design** (qué patrón usa DecideChile y cómo lo adapta a la naturaleza tabular/cartográfica de los datos electorales).
- **Jerarquía visual** (tipografía, tamaño, peso, color, espaciado: ¿qué se quiere que se lea primero?).

Requisitos: 4 principios distintos, cada uno con al menos un screenshot anotado del producto que muestre claramente el ejemplo concreto que están analizando. No basta con nombrar el principio — tienen que explicar *qué decisión de diseño específica* lo implementa y *qué efecto* tiene en la experiencia del usuario.

Criterios de Evaluación

Criterio	Peso
Análisis Parte 1 — Fundamentos, herramientas y patrones (Bloques A-C)	20%
Análisis Parte 1 — Touch, accesibilidad y content dispersion (Bloques D-E)	15%
Análisis DecideChile — B1 (conceptos del ramo en la charla)	25%
Análisis DecideChile — B2 (principios de diseño en el producto)	30%
Presentación: claridad, screenshots anotados, multi-viewport	10%

Tips

- **Screenshots de múltiples viewports son obligatorios.** Un slide que solo muestre desktop o solo mobile casi no cuenta — el punto de la clase es la adaptación.
- **Usen DevTools.** El responsive mode del browser + el panel Network permiten inspeccionar breakpoints, `srcset`, `loading="lazy"`, container queries, etc.
- **Vocabulario de la clase obligatorio:** mobile-first como priorización, breakpoints por contenido, fluid units (clamp), container queries, Mostly Fluid / Column Drop / Layout Shifter / Off-Canvas, touch target ≥ 44×44 px, content dispersion, los 3 culpables, los 4 costos.
- **Eviten juicios vagos** (“se ve responsivo”, “se adapta bien”). Todo juicio debe apoyarse en un concepto de la clase y un screenshot concreto.

.