

# Práctica Nº 3 Entornos Gráficos

Alumno: Angel Folguera

Legajo: 47253

## Parte 1

1. La Arquitectura de la Información es el conjunto de métodos y herramientas que permite organizar los contenidos, para ser encontrados y utilizados por los usuarios, de manera simple y directa.

Sus elementos son:

- Definición de Objetivos del Sitio
  - Definición de Audiencia
  - Definición de Contenidos de Sitio
  - Definición de la Estructura del Sitio
  - Definición de los Sistemas de Navegación
  - Definición del Diseño Visual.
2. La principal ventaja es que el equipo tenga bien en claro el alcance que debe tener el desarrollo.
  3. Se define a la audiencia como el público al cual se orienta el sitio web.
  4. Existen varios tipos audiencia:
    - Por capacidad física: Se busca que el sitio cumpla las normas de Accesibilidad incluyendo personas con discapacidades físicas en la audiencia.
    - Por capacidad técnica: Se divide a la audiencia por su experiencia técnica, planteándose controles de distinta complejidad.
    - Por conocimiento de la institución: Se dividen a los usuarios de la audiencia según si conocen la institución o no.
    - Por necesidades de información: Se divide a la audiencia entre quienes llegan a buscar contenido determinado y quienes solo llegan a ver si existe algo que les pueda servir.
    - Por ubicación geográfica: Se evalúan a los usuarios según su ubicación, si son internos o extranjeros.
  5. Los Escenarios de Uso son casos de uso reales del sitio, o al menos, la determinación de dicha situación.
  6. Los contenidos indispensables son: Acerca de la Institución, Productos y Servicios, y Novedades de la Institución.
  7. Los requerimientos funcionales más frecuentes son:
    - Formulario de Contacto para envío de mensajes electrónicos.
    - Sistema de envío de una noticia por mail a un amigo.
    - Formato de impresión de los contenidos.
    - Mapa del Sitio.
  8. Al definir la estructura del sitio, se debe diferenciar fundamentalmente entre estructura y diseño.

9. La diferencia entre estructura y diseño es que la primera se refiere a la forma que tendrá el sitio de forma general con sus funcionalidades y secciones, y el diseño se refiere a la solución gráfica del sitio de forma detallada, con sus colores y elementos.
10. Los sistemas de navegación poseen las siguientes características:
- Consistente: El sistema debe ser similar en todo el sitio, respecto a su ubicación, disposición y diseño.
  - Uniforme: El sistema debe utilizar términos similares con el fin de lograr una confianza del usuario al navegar a través del mismo.
  - Visible: El sistema debe distinguirse claramente dentro del sitio para que el usuario cuente con él como si de una guía se tratase.
11. Los elementos más importantes de un sistema de navegación son:
- Menú General, que permite acceso a cada área del sitio.
  - Pie de página, que indica información sobre la institución a la que pertenece el sitio.
  - Barra Corporativa, que indica información del sitio.
  - Ruta de Acceso, que aparece en la parte superior y muestra el trazado de páginas que hay entre la Portada del sitio hasta la página actual.
  - Fecha de publicación, para saber la vigencia del contenido.
  - Botón Home, para ir a la portada.
  - Botón Mapa del sitio, para ir al mapa del sitio.
  - Botón Contacto, para enviar mensaje al encargado del sitio.
  - Buscador, presente en cada página si el sitio tiene esa funcionalidad.
  - Botón Ayuda, para recibir soporte de qué hacer en cada pantalla.
  - Botón Imprimir, para imprimir el contenido de la página
12. Las cuatro etapas sucesivas a realizar en la definición del diseño visual de un sitio web son:
- Diseño de las Estructuras de Páginas: En esta etapa se generan dibujos sólo lineales que describen los componentes de cada una de las pantallas del sitio, con el objetivo de ubicar cada uno de ellos. Se dibujan diagramas con todas pantallas del sitio y es ideal que no tengan ningún elemento gráfico visual, ya que es una simplificación.
  - Bocetos de Diseño: En esta etapa se generan los dibujos digitales acabados de la forma que tendrán las páginas principales del sitio. Se tienen en cuenta ciertos elementos como la Imagen Corporativa de la institución, la Imagen Corporativa del Gobierno, los Criterios de Usabilidad y los Criterios de Accesibilidad.
  - Borradores de Página: Se toman bocetos de diseño aprobados y se generan prototipos para comprobar directamente la forma en que se desempeñan los elementos. La intención es usar el diseño de la página creada con enlaces reales y controles desplegados.
  - Maqueta Web: En la etapa final se genera todo el sitio en html utilizando imágenes y contenido reales.
13. Los sistemas que pueden utilizar los sitios web para generar feedback son:

- Sistemas de Correo Electrónicos: Permiten enviar mensajes a los encargados del sitio.
- Sistemas de Encuestas o Votaciones: Permiten hacer sondeos rápidos entre los usuarios acerca de temas simples.
- Sistemas de Foros: Permiten a los usuarios entregar opiniones sobre temas concretos en modo asincrónico.
- Sistemas de Chat: Permite establecer conversaciones en tiempo real con otros usuarios o encargados del sitio.
- Sistemas de Simulación: Permite entender escenarios que se pueden dar en situaciones determinadas, sin necesidad de acceder a ellos.
- Sistemas de Búsqueda: Proveen información interesante de obtener feedback de los usuarios, ya que se puede registrar lo que buscan los usuarios.

14. La prueba de verificación de contenidos consiste en revisar si el Sitio Web incluye todos los contenidos especificados en los Términos de Referencia o los definidos en el plan de desarrollo.

15. La prueba de verificación de Interfaces consiste en revisar los aspectos gráficos del Sitio Web.

16. Los chequeos más importantes respecto a funcionalidad y aplicaciones son:

- Validación de formularios: si el sitio posee formularios, se debe validar el ingreso de datos para asegurar no sean incorrectos, algunas validaciones más importantes son:
- Campos obligatorios: que se ingresen todos los campos necesarios, deben ser marcados para que los usuarios entiendan su obligatoriedad
- Validaciones locales: para reducir la carga de validaciones en el servidor (se utiliza javascript)
- Sintaxis de ingreso: validar que los datos ingresados sean válidos
- Suscripción a servicios: validar que, al realizarse una suscripción, se envíe un email al usuario informando el resultado.
- Ingreso de datos: si incluye un sistema de ingreso a una db, revisar que en la tabla destino estén los datos enviados
- Reingreso y corrección de datos: al intentar reingresar los datos se deben mostrar los ingresados previamente para evitar tener que completar todo.
- Elementos de interfaz: no modificar drásticamente elementos de HTML (checkbox, input boxes...) para que el usuario sepa utilizarlo intuitivamente.
- Multiplataforma: comprobar que los formularios funcionan en distintos entornos
- Botones de interacción: validar que funcionen correctamente
- Sistemas de búsqueda: validar que se pueda acceder a los documentos existentes en el sitio, si hay búsqueda avanzada se debe asegurar que las opciones ofrecidas encuentren los documentos.

- Sistemas de feedback: comprobar que las consultas son recibidas y pueden ser atendidas.
- Sistemas de compra: revisar el flujo de trabajo para asegurar calidad y seguridad de las transacciones.
- Administración del error 404: configurar para que, al ingresarse una dirección inválida, la página que se muestre indique al usuario cual puede ser el problema e incluya un mapa de sitio y un buscador.

## Parte 2

1. Una interfaz es la estructura de un sitio web que permite al usuario acceder a los contenidos del mismo, sus elementos más importantes son:
  - Cabecera o header: en donde se encuentra el botón home, la barra de búsqueda, y el menú.
  - Cuerpo de la página: contenido principal de la página
  - Pie de página o footer: donde se encuentra información de contacto, enlaces de servicios, etc.
2. Un sistema de navegación es un elemento de la interfaz de un sitio web a través del cual se puede acceder a las diferentes páginas del mismo, sus elementos más importantes son:
  - Menú de secciones: permite acceder a las diferentes secciones del sitio
  - Breadcrumbs: indica el “camino” desde la página de inicio hasta la actual
3. Flash es un software de uso libre para la reproducción de contenido multimedia en sitios web. Algunos de los problemas que trae son:
  - Actualmente ya no tiene soporte, lo cual puede llevar a problemas de compatibilidad con navegadores actualizados.
  - Larga historia de problemas de seguridad.
  - Consume muchos recursos y es ineficiente.
  - No funciona en dispositivos Apple.
4. AJAX (Asynchronous JavaScript And XML) es un conjunto de técnicas de desarrollo web que permite crear aplicaciones web asincrónicas, desde el lado del cliente. Es un sistema que no se encuentra lo suficientemente maduro, por lo que trae problemas como:
  - Las herramientas y los frameworks se encuentran en beta
  - Las aplicaciones basadas en AJAX pueden ser difícil de testear debido al uso de javascript
  - Es incompatible con algunos buscadores
  - Código javascript que no esté correctamente diseñado puede traer problemas de seguridad.