

Práctica Nº 8 Entornos Gráficos

Alumno: Angel Folguera

Legajo: 47253

1. La accesibilidad es el grado en que todas las personas puedan utilizar un objeto, visitar un lugar o acceder a determinado servicio, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas. Entonces, en base a la definición de accesibilidad, podemos decir que la Accesibilidad Web es la forma en que una página web está diseñada para que pueda ser utilizada por cualquier tipo de persona, sin importar sus capacidades. Es decir, tanto el diseño UX/UI deben ser acordes para que su uso abarque a todo tipo de usuarios.
2. La WAI es una rama del World Wide Web Consortium que se encarga de llevar la Web a su máximo potencial, incluye promover un alto grado de usabilidad para las personas con discapacidades. La Wai es una iniciativa de la W3C.
3. Los componentes esenciales de la Accesibilidad Web son:
 - Contenido: Información presente en una página Web o una app Web.
 - Navegadores Web, reproductores multimedia y otros agentes de usuario.
 - Tecnología asistida: Lectores de pantalla, teclados alternativos, intercambiadores, software de escaneo, etc.
 - Desarrolladores: diseñadores, codificadores, autores, etc.
 - Herramientas de autor: software para crear sitios web.
 - Herramientas de evaluación: Herramientas para evaluar la accesibilidad Web, Validadores HTML, Validadores de CSS, etc.
4. Las Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG) SON:
 - Perceptible: Se basa en proporcionar texto alternativo para las imágenes, subtítulos o transcripciones de video y audio y proporcionar el contraste suficiente de color entre texto y el fondo.
 - Operable: Incluye la navegación mediante uso exclusivo del teclado, proporcionar enlaces con significados y permitir el suficiente tiempo para que los usuarios completen una tarea.
 - Comprensible: Es hacer el contenido fácil de leer, proporcionar funcionalidades predecibles y ayudar a los usuarios evitar y corregir errores.
 - Contenido Robusto: Se basa en maximizar la compatibilidad con herramientas actuales y futuras.

5. Los niveles de prioridad son:

- Prioridad 1: Son aquellos puntos que un desarrollador Web tiene que cumplir ya que, de otra manera, ciertos grupos de usuarios no podrían acceder a la información del sitio Web.
- Prioridad 2: Son aquellos puntos que un desarrollador Web debería cumplir ya que, si no fuese así, sería muy difícil acceder a la información para ciertos grupos de usuarios.
- Prioridad 3: Son aquellos puntos que un desarrollador Web debería cumplir ya que, de otra forma, algunos usuarios experimentarían ciertas dificultades para acceder a la información.

6. Los niveles de conformidad son:

- Nivel de Conformidad "A": todos los puntos de verificación de prioridad 1 se satisfacen.
- Nivel de Conformidad "Doble A": todos los puntos de verificación de prioridad 1 y 2 se satisfacen.
- Nivel de Conformidad "Triple A": todos los puntos de verificación de prioridad 1,2 y 3 se satisfacen.

7. TAW es un motor de análisis de uso gratuito que permite revisar la accesibilidad de un sitio completo.

8. La usabilidad web consiste en realizar un producto que se adapte a las necesidades del usuario y puede ser utilizado por los mismos para lograr metas específicas con efectividad eficiencia y satisfacción en un contexto específico de uso.

9. La buscabilidad se refiere al poder encontrar un sitio fácilmente, es decir el posicionamiento web que tiene nuestro sitio para que los usuarios lo puedan encontrar fácilmente. La visibilidad es la facilidad de acceso y reconocimiento de los contenidos, productos y servicios publicados en internet de manera que los usuarios reconozcan, adquieran y accedan a ellos.

10. La fidelidad en relación a un sitio web, es lo que todo sitio Web busca, es decir que el usuario sea fiel a la página, lo cual permite que cada producto tenga unas visitas constantes que pueden ir en aumento si tenemos en cuenta algunos factores.

11. Las técnicas utilizadas para evaluar la usabilidad son:

- Inspección formal de usabilidad: Se estudia las fortalezas y debilidades de la aplicación.
- Testeo de usabilidad: Se realizan pruebas de desempeño con un grupo de usuarios y se guardan los resultados para análisis posterior.
- Pensar en voz Alta: Se pide a un usuario que diga en voz alta cada paso que realice.
- Evaluación heurística y de estándares: En el área de interfaces de Usuario existen una serie de estándares y de heurísticas ampliamente aceptados y aprobados. y en este tipo de evaluación, un equipo de especialistas en usabilidad realiza una revisión conforme a estas normativas.

- Caminata cognitiva: Un grupo de expertos simula la manera en cómo un usuario navega por la interfaz al enfrentarse a tareas particulares.
12. La independencia de dispositivos consiste en la existencia de una web única accesible desde todas las plataformas, ya sea ordenador, tablet, smartphone, etc. Las ventajas para el usuario es que puede acceder al sitio web desde cualquier dispositivo, ya que, en el caso de no contar con algunos de ellos por algún motivo, puede acceder a través de otro sin ningún impedimento. Y para el desarrollador la ventaja principal es que su aplicación va a tener más tráfico de gente, porque estaríamos abarcando un mercado más amplio. Además, que actualmente, se cuentan con tecnologías en las que solo tenemos que escribir el código una única vez, y luego gracias a estas tecnologías, el contenido que se desarrolla, es adaptable a cualquier dispositivo.
 13. La internalización es el diseño y desarrollo de un producto, una aplicación o el contenido de un documento de modo tal que permita una fácil localización con destino a audiencias de diferentes culturas, regiones o idiomas. Funciona de manera que se debe hacer un diseño y desarrollo que elimine obstáculos a la localización o la distribución internacional. Incluye cuestiones como usar Unicode, identificación de idiomas, hacer css compatible con otras características tipográficas ajenas al alfabeto latino.
 14. Los conceptos claves para un diseño web internacional son:
 - Codificación: Utilizar Unicode siempre que sea posible para contenidos, bases de datos, etc. Siempre declarar la codificación de contenidos.
 - Escapes: Utilizar caracteres en lugar de escapes, por ejemplo: á, siempre que sea posible.
 - Idioma: Declarar el idioma de los documentos e indicar los cambios de idioma interno.
 - Presentación vs. contenido: Utilizar hojas de estilo para información de presentación. y restringir el uso de etiquetas para la semántica.
 - Imágenes, animaciones y ejemplos: Verificar si es posible la traducción y si existe alguna influencia cultural inadecuada.
 - Formularios: Utilizar una codificación adecuada tanto en el formulario como en el servidor. Admitir formatos locales de nombre, direcciones, fecha, hora, etc.
 - Autoría de texto: Utilizar texto simple y conciso
 - Navegación: Incluir en cada página una navegación que pueda verse claramente hacia las páginas o los sitios localizados.
 - Texto de derecha a izquierda.
 15. Por localización entendemos que es la adaptación de un producto a un mercado destinatario en concreto, mientras que la internacionalización nos enfocamos en adaptar el producto a una audiencia que posea diferentes culturas, regiones o idiomas.

16. Aspectos Generales:

- ¿Cumple el sitio con sus objetivos? ¿Está diseñado para darle a los usuarios lo que ellos quieren? → U
- ¿Es eficiente? → U
- ¿Es intuitivo? → U / A
- ¿Mantiene una consistencia tanto en su funcionamiento como en su apariencia? → A
- ¿Facilita que el usuario se sienta cómodo y con el control del sitio? → U

Navegación:

- ¿Aparece la navegación en un lugar prominente, donde se vea fácilmente? → A
- ¿Los enlaces que son imágenes tienen su atributo ALT escrito? → A
- Si ha usado JavaScript para la navegación ¿ha preparado también una navegación en modo texto? → A
- ¿Existen enlaces rotos o que no conducen a ningún sitio? U.
- ¿Tiene el sitio un site map o un buscador para quienes quieren acceder directamente a los contenidos sin tener que navegar? → U
- ¿Se mantiene una navegación consistente y coherente a lo largo del site? → U
- ¿Existen elementos que permitan al usuario saber exactamente dónde se encuentra dentro del site y cómo volver atrás (como “migas de pan”)? → A / U
- ¿Indican los enlaces claramente hacia dónde apuntan? → A
- ¿Está claro lo que el usuario encontrará detrás de cada uno? → A

Animaciones:

- Evite las animaciones cíclicas (i.e. gifs animados que se repiten hasta el cansancio), a menos que cumplan con un propósito claro. Use animaciones Flash sólo si es absolutamente necesario. → U.

Tecnología:

- ¿La tecnología utilizada en el site es compatible con el software y hardware de los usuarios objetivos? ¿No tendrán que descargar elementos como plugin para poder usarlo? → U.
- Si es importante utilizar recursos técnicos que requieran la descarga de plugin, ¿se le informa al usuario de esta situación y se le explica la importancia de hacerlo? → U

Feedback

- ¿Se han previsto respuestas del sistema frente a interacciones del usuario? → U.
- ¿Puede el usuario ponerse en contacto para hacer sugerencias o comentarios? → U