

Investigación: Definición del problema y arranque profesional

Matricula: 3523110279

Nombre: Osbaldo Alvarez Martinez

1. Arquitectura de Información.

La Arquitectura de Información es la disciplina encargada de organizar, estructurar y etiquetar el contenido de una aplicación web para que los usuarios encuentren la información y completen tareas de manera eficiente. No se trata solo del diseño visual, sino de la lógica detrás de cómo se agrupan los datos (por ejemplo, cómo se categorizan las ofertas de empleo y los perfiles de candidatos en una plataforma). Una buena AI reduce la carga cognitiva del usuario.

2. Jerarquías de Contenido

Consiste en la organización de los elementos según su importancia. En el Front-end, esto se logra mediante la jerarquía visual (tamaño, color, contraste y tipografía) y la jerarquía estructural (uso correcto de etiquetas HTML como <h1> a <h6>). Esto permite que el usuario escanee la página rápidamente e identifique qué secciones son primarias y cuáles son secundarias o de soporte.

3. Patrones de Navegación Web

Son soluciones de diseño estándar y recurrentes que los usuarios ya reconocen, lo que facilita el aprendizaje de una nueva aplicación. Los ejemplos más comunes incluyen la barra de navegación superior (Navbar), el menú lateral (Sidebar), las migas de pan (Breadcrumbs) y el pie de página (Footer). Implementar estos patrones asegura que el usuario siempre sepa dónde está y cómo regresar.

4. Orden de Tabulación (Tab Order)

El orden de tabulación es la secuencia lógica en la que los elementos interactivos (enlaces, botones, campos de formulario) reciben el "foco" cuando un usuario presiona la tecla Tab. Un desarrollo profesional debe asegurar que este orden siga el flujo visual de la página (generalmente de izquierda a derecha y de arriba a abajo) y no salte de forma errática, lo cual es vital para usuarios con discapacidades motoras.

5. Navegación por Teclado

Es la capacidad de operar todas las funciones de la aplicación web utilizando exclusivamente el teclado. Para el Front-end, esto implica que cada elemento accionable debe tener un estado :focus claramente visible (un contorno o cambio de color) para que el usuario sepa dónde se encuentra. Si un elemento es clicable, debe ser ejecutable con las teclas Enter o Espacio.

6. Accesibilidad sin Mouse

La accesibilidad sin mouse es un estándar de la industria (WCAG) que garantiza que las personas con discapacidades visuales o motrices puedan usar la web. Esto se logra mediante el uso de HTML Semántico y atributos ARIA (Accessible Rich Internet Applications). Estos atributos proporcionan etiquetas adicionales para que los lectores de pantalla describan elementos complejos que no tienen una representación textual clara, asegurando que la aplicación sea inclusiva.

Referencias Bibliográficas (Formato APA)

1. **Arquitectura de Información** Nielsen Norman Group. (s.f.). IA vs. Navigation. <https://www.nngroup.com/articles/ia-vs-navigation/>
2. **Jerarquías de Contenido** Interaction Design Foundation. (s.f.). Visual Hierarchy: Organizing content for web. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-hierarchy>
3. **Patrones de Navegación Web** UI Patterns. (s.f.). Navigation Patterns. <https://ui-patterns.com/patterns/navigation>
4. **Orden de Tabulación** MDN Web Docs. (s.f.). Keyboard accessibility - Tab order. https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/Keyboard-navigable_javascript_widgets
5. **Navegación por Teclado** WebAIM. (s.f.). Keyboard Accessibility. <https://webaim.org/techniques/keyboard/>
6. **Accesibilidad sin Mouse** W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (s.f.). Introduction to Web Accessibility. <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>