

Para establecer las normas de calidad que cumplirá el software, se pueden seguir los siguientes puntos.

1. **Definir los requisitos de calidad:** Es importante definir los requisitos de calidad que se esperan del software. Estos requisitos deben ser claros, medibles y verificables.
2. **Establecer los estándares de calidad:** Se deben establecer los estándares de calidad que se utilizarán para medir el software. Estos estándares deben ser claros y estar basados en las mejores prácticas de la industria.
3. **Establecer los procesos de calidad:** Se deben establecer los procesos de calidad que se utilizarán para garantizar que el software cumpla con los estándares de calidad establecidos. Estos procesos deben ser claros, medibles y verificables.
4. **Establecer los roles y responsabilidades:** Se deben establecer los roles y responsabilidades de las personas involucradas en el proceso de calidad. Esto incluye a los desarrolladores, los probadores y los gerentes de proyecto.
5. **Establecer los criterios de aceptación:** Se deben establecer los criterios de aceptación que se utilizarán para determinar si el software cumple con los requisitos de calidad establecidos. Estos criterios deben ser claros, medibles y verificables.
6. **Establecer los procedimientos de prueba:** Se deben establecer los procedimientos de prueba que se utilizarán para verificar que el software cumple con los requisitos de calidad establecidos. Estos procedimientos deben ser claros, medibles y verificables.
7. **Establecer los procedimientos de seguimiento:** Se deben establecer los procedimientos de seguimiento que se utilizarán para garantizar que el software cumpla con los requisitos de calidad establecidos. Estos procedimientos deben ser claros, medibles y verificables.

ÍNDICE

Análisis de Diseño -----	Página 1
¿Por qué he decidido simular los datos en vez de agregar los reales? -----	Página 1
Disponibilidad -----	Página 2
Precio original -----	Página 2
Precio por oferta -----	Página 2
Ventas -----	Página 2
Fecha de oferta -----	Página 2
Final de oferta -----	Página 2
Ganancias totales por oferta -----	Página 2
Ganancias estimadas sobre disponibilidad y precio de oferta -----	Página 3
Categorías -----	Página 3
Electrónicos -----	Página 3
Ropa -----	Página 3
Muebles -----	Página 3
Calzado -----	Página 3
Información adicional sobre el diseño -----	Página 4 y 5

Análisis de diseño.

Para la actividad, utilizando HTML5 y CSS, he realizado la parte que me corresponde en el proyecto, que es la siguiente:

Realizar una tabla de productos, mismos que se encuentren en oferta, con el fin de poder dar mayor detalle a la empresa de cuáles son los artículos más solicitados y, por lo mismo, que mayormente son vendidos por la plataforma.

He optado por dividir los artículos de acuerdo a su área, como, por ejemplo, una computadora. Está la encontrarás en la tabla correspondiente que pertenece a electrónicos.

Igualmente, quiero añadir que todos los artículos y precios colocados son verdaderamente sacados de la página de Liverpool. Esto es con el fin de poder dar mayor realismo a nuestra simulación del software.

Los datos referentes a disponibilidad, cantidad de ventas, fecha de oferta, final de oferta, ganancias totales por oferta y ganancias estimadas sobre disponibilidad y precio de oferta, son meramente agregados para realizar una simulación de dicha información.

¿Por qué he decidido simular los datos en vez de agregar los reales?

La razón se deriva a que dicha información es confidencial, es privada, por parte de la empresa y, lógicamente, por lo mismo, no se podrán utilizar para realizar dicho proyecto de una forma que sea 100% real. Por lo mismo, el software que nos encontramos realizando no contará con todos los datos que realmente el lugar posee.

De igual forma he optado por una alternativa: fue colocar una simulación de los datos. Agregar cierta cantidad por producto para poder realizar de manera más realista nuestro proyecto.

A continuación, quiero agregar una breve explicación sobre lo que contiene cada uno de los puntos agregados en la página, sin más comencemos:

Disponibilidad

Aquí se encuentran todos los artículos que hay disponibles, ósea, en existencias, para cada objeto que se encuentra en oferta.

El Precio original

Podremos encontrar cuál es el precio real del artículo antes de colocarse en oferta.

Precio por oferta

En dicha pestaña podremos ver el precio de artículo en rebaja, en el cual se ha decidido colocar una cantidad menor con el fin de generar mayores ventas sobre dicho producto.

Ventas

Se muestra la cantidad total que se encuentra vendida de cada uno de los artículos.

Las fechas de oferta están divididas en 2, que son:

Fecha de oferta

Vamos a simular que el inicio de todas nuestras ofertas inicia el día 21 de enero del 2024.

Final de oferta

Dichas ofertas terminarán el día 25 de febrero del 2024.

Ganancias totales por oferta

Podemos ver el ingreso total que se ha generado con la venta de cada uno de los artículos, mismos que se encuentran con el precio por debajo de su costo original.

En otras palabras, muestra todo el ingreso de dinero que se ha obtenido tras la venta de cada uno de los productos que se encuentran con el precio de oferta.

Ganancias estimadas sobre disponibilidad y precio de oferta

Por último, pero no menos importante, esta pestaña indica la cantidad de ingresos que se obtendrá por la venta de todos los artículos que aún la empresa tiene disponibles en su inventario.

Categorías

He decidido agregar un total de 37 artículos, de los cuales se encuentran, zapatos, colchones, computadoras y ropa en general. Todos estos se encuentran divididos en 4 áreas distintas que son las siguientes:

Electrónicos

Son principalmente computadoras, son verdaderamente solicitadas y, por lo tanto, hay una totalidad de artículos de ellas en esta área.

Ropa

Podemos encontrar ofertas de prendas tanto de hombre como también de mujer.

Muebles

Da la ironía de que los productos más solicitados en dicha categoría son principalmente colchones. Quiero agregar que, por un momento, me encontré pensando en cambiar el nombre del área por simplemente colchones, pero la verdad es que al final de cuentas solo es una subcategoría de la mueblería, por lo tanto, al final el nombre se quedó como tal: Muebles.

Calzado


Todo tipo de zapatos. Aquí podemos encontrar desde sandalias hasta algunos tipos de zapatos más estilizados.

Información adicional sobre el diseño

He optado por realizar mi parte, de manera que funcionara de forma adaptable o responsiva, dependiendo de qué tipo de dispositivo visualice dicha página.

A continuación, colocaré unas imágenes para dar a entender este punto de mejor manera:

De esta forma se verá cuando nos encontremos desde un pc.



PRODUCTOS EN OFERTA DE LIVERPOOL								
ELECTRONICOS	DISPONIBLES	PRECIO ORIGINAL	PRECIO POR OFERTA	VENTAS	FECHA DE OFERTA	FINAL DE OFERTA	GANANCIAS TOTALES POR OFERTA	GANANCIAS ESTIMADAS SOBRE DISPONIBILIDAD Y PRECIO DE OFERTA
Laptop Thin & Light Acer Aspire Vero 15.6 pulgadas Full HD	975	\$23,999	\$14,399	1475	21/01/2024	25/02/2024	\$2,063,525	\$14,039,025
Computadora all in one HP 32 pulgadas 32 pulgadas 4K, UHD Intel Core i7 NVIDIA GeForce RTX 3090	175	\$49,999	\$44,999	375	21/01/2024	25/02/2024	\$16,874,625	\$7,874,825
Laptop Gamer HP Victus 15.6 Pulgadas Full HD Intel Core i5 NVIDIA GeForce RTX 4060 16 GB RAM 512 GB SSD	144	\$32,275	\$22,499	527	21/01/2024	25/02/2024	\$11,856,973	\$3,239,856
Laptop thin & light HP 15.6 pulgadas Full HD Intel Core i5 Intel Iris Xe 8 GB RAM 512 GB SSD	849	\$18,329	\$16,946	1899	21/01/2024	25/02/2024	\$32,180,454	\$14,387,154
Laptop 2 en 1 Dell Inspiron 17425 14 pulgadas Full HD AMD Ryzen 5 AMD Radeon Vega 3 8 GB RAM 512 GB SSD	719	\$21,999	\$19,799	1849	21/01/2024	25/02/2024	\$36,608,351	\$14,235,481
Laptop Gamer Dell G5 5525 15.6 Pulgadas								

En la siguiente página, por falta de espacio, muestro cómo se verá la página cuando es vista a través de un dispositivo móvil.

Utilizando un dispositivo móvil, la página se verá diferente, se mostrará así:

The screenshot shows a mobile browser interface with a dark theme. The page title is "PRODUCTOS EN OFERTA DE LIVERPOOL". The browser's address bar shows the URL "C:/Users/Scarlet...". The page content is organized into three distinct product sections, each with a pink header and a table of details.

ELECTRÓNICOS Laptop Thin & Light Acer Aspire Vero 15.6 pulgadas Full HD	
DISPONIBLES	975
PRECIO ORIGINAL	\$23,999
PRECIO POR OFERTA	\$14,399
VENTAS	1475
FECHA DE OFERTA	21/01/2024
FINAL DE OFERTA	25/02/2024
GANANCIAS TOTALES POR OFERTA	\$2,063,525
GANANCIAS ESTIMADAS SOBRE DISPONIBILIDAD Y PRECIO DE OFERTA	\$14,039,025

ELECTRÓNICOS Computadora all in one HP 32-B1000LA 32 pulgadas 4K/UHD Intel Core i7 NVIDIA GeForce RTX 3050	
DISPONIBLES	175
PRECIO ORIGINAL	\$49,999
PRECIO POR OFERTA	\$44,999
VENTAS	375
FECHA DE OFERTA	21/01/2024
FINAL DE OFERTA	25/02/2024
GANANCIAS TOTALES POR OFERTA	\$16,874,625
GANANCIAS ESTIMADAS SOBRE DISPONIBILIDAD Y PRECIO DE OFERTA	\$7,874,825

ELECTRÓNICOS Laptop Gamer HP Victus 15.6 Pulgadas Full HD Intel Core i5 NVIDIA GeForce RTX 4050 16 GB RAM 512 GB SSD	
DISPONIBLES	144
PRECIO ORIGINAL	\$32,275
PRECIO POR OFERTA	\$22,499
VENTAS	527
FECHA DE OFERTA	21/01/2024
FINAL DE OFERTA	25/02/2024

At the bottom of the browser window, the status bar shows "Página 1 de 1", "0 palabras", and "Accesibilidad: todo correcto".

Bien, esto es el resultado del trabajo que he realizado para dicha actividad.

Muchas gracias por su atención.

Diseño de Interfaz.

Un buen diseño de la interfaz de usuario facilita la compleción de tareas a realizar sin que el usuario vea atraída su atención hacia la forma. El diseño gráfico y la tipografía se combinan para ofrecer usabilidad, influyendo en cómo el usuario realiza ciertas interacciones y mejorando la apariencia estética del diseño; la estética del diseño puede mejorar o dificultar la capacidad de los usuarios para utilizar las funciones de la interfaz. El proceso de diseño debe balancear la funcionalidad técnica y los elementos visuales (es decir, el modelo mental) para crear un sistema que no solo sea operativo, sino también usable y adaptable a la evolución de las necesidades del usuario.

Normalmente el diseño de interfaces de usuario es una actividad multidisciplinar que involucra a varias ramas tales como el diseño gráfico, el diseño industrial, el diseño web, el diseño de software y la ergonomía; y puede aparecer como actividad en un amplio rango de proyectos, desde el desarrollo de sistemas informáticos hasta el desarrollo de aviones comerciales. En este sentido las disciplinas del diseño industrial y diseño gráfico se encargan de que la actividad a desarrollar se comunique y aprenda lo más rápidamente, a través de recursos como los gráficos, los pictogramas, los estereotipos y la simbología, todo sin afectar un funcionamiento técnico eficiente.

-> Procesos de diseño de Interfaz de Usuario.

El diseño de la interfaz de usuario requiere de una buena comprensión de las necesidades del usuario. Hay varias fases y procesos en el diseño de una interfaz de usuario, algunos de los cuales son más demandados que otros, dependiendo del proyecto.

Nota: en lo que resta de sección, la palabra sistema se utilizará para referirse a cualquier tipo de proyecto, ya sea éste para el desarrollo de una web, una aplicación o dispositivo.

La ingeniería de requisitos en la elaboración de una lista de los elementos funcionales requeridos por el sistema para que cumpla los objetivos del proyecto y las necesidades potenciales de los usuarios.

El análisis del perfil de los usuarios y las tareas – un tipo de trabajo de campo que consiste en la actividad de análisis de los usuarios potenciales del sistema, estudio de la forma en la que realizan las tareas que el diseño debe permitir, y realización

de las entrevistas que permitirán determinar sus objetivos. Preguntas habituales como:

¿Qué querría el usuario que haga el sistema? ¿Cómo encajaría el sistema en el flujo de trabajo o las actividades diarias? ¿Cuán competente es el usuario técnicamente y qué sistemas parecidos ya utiliza? ¿Qué estilos de aspecto y comportamiento son los preferidos del usuario?

-> Principios y requisitos de un diseño de Interfaz

Las características dinámicas de un sistema se describen en términos de requisitos diálogo que aparecen definidos en los siete principios de diálogo del capítulo 10 del estándar ISO 9241 sobre ergonomía de la interacción persona-sistema. Este estándar establece una serie de conceptos y elementos básicos de ergonomía que suponen un punto de partida para facilitar el diálogo entre los sistemas y las personas que usan dichos sistemas, con definiciones de alto nivel, aplicaciones ilustrativas y ejemplos de los principios definidos. Los principios aplicables representan los aspectos dinámicos de la interfaz y pueden considerarse, de forma general, como la “sensación” que produce la interfaz.

Los siete principios son los siguientes:

Adecuación a la tarea: el diálogo es adecuado a la tarea cuando asiste al usuario en la compleción eficaz y eficiente de la tarea.

Carácter autodescriptivo: el diálogo es autodescriptivo cuando cada paso del diálogo es inmediatamente comprensible ya sea mediante la información devuelta por el propio sistema o por una explicación a solicitud del usuario.

Conformidad con las expectativas del usuario: el diálogo es conforme con las expectativas del usuario cuando es consistente y se ajusta a las características del usuario, tales como conocimiento de la tarea, educación, experiencia, y otros convenios comúnmente aceptados.

Adecuación al aprendizaje: el diálogo es adecuado al aprendizaje cuando ofrece soporte y guía para que el usuario aprenda a utilizar el sistema.

Controlabilidad: el diálogo es controlable cuando el usuario es capaz de iniciar y controlar la dirección y ritmo de la interacción hasta el punto en el que la tarea ha sido completada.

Tolerancia a errores: el diálogo es tolerante a errores si, con independencia de que haya errores de la entrada, el resultado pretendido puede ser alcanzado sin acción necesaria por parte del usuario, o con una acción mínima.

Personalizable: el diálogo es personalizable cuando la interfaz de software puede ser modificada para ajustarse a las necesidades de la tarea, preferencias

individuales, y habilidades del usuario. El concepto de usabilidad es definido en el estándar a partir de la eficacia, eficiencia de la interfaz, así como de la satisfacción del usuario.

El capítulo 11 del estándar ofrece la siguiente definición de usabilidad: “La usabilidad es la medida con la que un producto se puede usar por usuarios determinados para conseguir objetivos específicos con eficacia, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso concreto. “La eficacia o efectividad mide la extensión (exactitud e integridad) con la que se alcanzan globalmente los objetivos de uso del sistema. La eficiencia mide los recursos que deben utilizarse para alcanzar los objetivos pretendidos.

La satisfacción es un factor subjetivo que mide hasta donde el usuario encuentra globalmente al sistema aceptable. La eficacia, la eficiencia y la satisfacción se pueden considerar como actores de calidad de la usabilidad. La evaluación de estos factores necesita de una descomposición adicional en subfactores y, finalmente, en métricas de usabilidad.

Los siete atributos de presentación son los siguientes:

Claridad: el contenido de la información es presentado de forma rápida y precisa.

Discriminabilidad: la información visualizada puede ser distinguida de forma precisa.

Concisión: los usuarios no son sobrecargados con información irrelevante.

Consistencia: el diseño es único y conforme a las expectativas del usuario.

Detectabilidad: la atención del usuario es dirigida hacia la información necesaria.

Legibilidad: la información es fácil de leer.

Comprensibilidad: el significado es claramente inteligible, no ambiguo, interpretable y reconocible.

Los principales ataques a software incluyen malware, como virus, gusanos y troyanos, así como ataques de ingeniería social, ransomware, ataques de fuerza bruta, inyección de código, y vulnerabilidades de seguridad como exploits y zero-days. Mantener el software actualizado, usar antivirus y practicar la ciberseguridad son clave para mitigar estos riesgos.

Algunas formas de ser precavido ante brechas en la seguridad del software y así evitar pérdida de datos son las siguientes:

1. Cifrado de Datos Sensibles:

- Aplica cifrado a los datos sensibles, como información de clientes y tarifas, para protegerlos contra accesos no autorizados.

2. Validación de Entrada:

- Implementa una sólida validación de entrada para prevenir inyecciones de código y ataques comunes como SQL injection y cross-site scripting (XSS).

3. Control de Acceso :

- Asegúrate de que solo los usuarios autorizados tengan acceso a las funciones y datos relevantes del cotizador.

4. Seguridad en la Comunicación:

- Utiliza conexiones seguras mediante HTTPS para proteger la comunicación entre el software y los usuarios, especialmente al manejar información confidencial.

5. Auditorías de Seguridad:

- Realiza auditorías periódicas para identificar posibles vulnerabilidades y asegurarte de que el software cumple con las mejores prácticas de seguridad.

6. Gestión de Sesiones:

- Implementa mecanismos seguros de gestión de sesiones para prevenir el robo de identidad y garantizar la autenticación adecuada.

7. Respaldo y Recuperación:

- Establece un sistema regular de respaldo de datos para asegurar la disponibilidad y la capacidad de recuperación en caso de pérdida o daño de información.

8. Actualizaciones Regulares:

- Mantén el software y todas sus dependencias actualizadas para integrar las últimas correcciones de seguridad.

9. Monitoreo de Actividades Anómalas:

- Implementa herramientas de monitoreo para detectar patrones inusuales o actividades sospechosas que puedan indicar intentos de intrusión.

10. Protección contra Ataques Automatizados:

- Utiliza sistemas de defensa contra ataques automatizados, como CAPTCHAs, para evitar la explotación por bots.

11. ****Capacitación del Usuario:****

- Educa a los usuarios sobre prácticas seguras y precauciones para minimizar riesgos de ingeniería social.

Asana

¿Qué me gusta de Asana?

Asana es un producto SaaS con un diseño excepcional.

Lo que lo hace sobresaliente es principalmente el uso de **animaciones** en su diseño. Por ejemplo, un unicornio aparece en tu pantalla para celebrarte cuando completas una tarea.

Te sentirías agradecido de estar acompañado por estos personajes animados mientras trabajas en una tarea estresante. Así es exactamente como puedes hacer que la experiencia del usuario sea más divertida.

Gumroad

¿Qué me gusta de Gumroad?

Gumroad decidió dar el paso hacia un nuevo **sistema de diseño** a partir de 2021 y ha seguido con él desde entonces. Si no conoces Gumroad, es un producto de comercio electrónico para la publicación digital, y su diseño de interfaz de usuario es más que impresionante.

Pero, ¿qué es un sistema de diseño? **Un sistema de diseño es una base de datos de componentes y directrices.**

Headspace

¿Qué me gusta de Headspace?

Hoy todos estamos más abiertos a la diversidad, y algunas aplicaciones móviles también parecen estar adaptadas a ella.

Una de las aplicaciones de bienestar y mindfulness más famosas, Headspace, se gana mi corazón con su **diseño de interfaz de usuario inclusivo con herramientas de accesibilidad.**

Pero lo más importante es que Headspace integra VUI (interfaz de usuario por voz) en su diseño. Se trata básicamente de una interfaz de reconocimiento de voz para responder a la voz humana y convertirla en texto.

Hello Monday

¿Qué me gusta de Hello Monday?

Hello Monday es un estudio creativo digital, y demuestra su éxito con su página web.

El uso del espacio en blanco hace que todos los elementos sean más pegadizos y significativos.

Y las **tarjetas interactivas** hacen que el usuario sienta algo, como tocar un charco y ver cómo se mueven los reflejos.

Las **ilustraciones y los dibujos personalizados** son una parte importante de su diseño visual y tienen muy buena apariencia. Nos proporciona una experiencia especial y única, al contrario que el mundo prefabricado de elementos de diseño e imágenes. Además, da una sensación genuina de pasar más tiempo en la página.

Dribbble

¿Qué me gusta de Dribbble?

Dribbble es una base de datos viva y enorme para diseñadores UI/UX. Por eso su diseño de interfaz de usuario es todo un éxito.

Las **tarjetas** cumplen la función de crear una galería y ver muchas piezas de diseño maravillosas a la vez.