

Trabajo Práctico N°3

Desarrollo Web

Parte 1 :

- 1) **Arquitectura de la información** es una metodología para desarrollar **sitios web**, es entonces un conjunto de métodos y herramientas que permiten organizar los contenidos para ser utilizados por usuarios de la forma más simple y directa posible.

Los principales ítems que constituyen su metodología son :

- El Usuario al entrar por primera vez al sitio web, puede reconocer a quien pertenece dicho sitio web.
 - El Usuario comprende rápidamente como usar el sitio web y sin esfuerzo
 - El Usuario puede acceder con facilidad a la información que brinda el sitio web
- 2) Los objetivos definen qué función cumple el sitio web, cómo se deben cumplir, además deben ser acotados y en general, no más de 5.
La ventaja de definir objetivos es que de ellos se desprenden las tareas que se debe llevar a cabo para cumplirlos y por lo tanto, definir las funciones del sitio web.
 - 3) La **Audiencia** es el público al cual se orienta el sitio web, en forma general.
 - 4) Se analizará a la Audiencia según quien utilizara el sitio web, se puede investigar a la institución que utilizará el sitio web, se pueden realizar entrevistas con los posibles candidatos, y también se pueden usar Escenarios de Uso.
 - 5) Los **Escenarios de Usos** son casos de personas que en teoría utilizaría el sitio web, se describe a la persona y que desea saber o que información quiere obtener al visitar el sitio web y si este sitio web le permite consultar dicha información.
 - 6)
 - 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
 - Buscador interno del Sitio Web
 - Área de acceso privado para usuarios registrados
 - Sistema de envío de boletines de noticias del sitio a usuarios registrados
 - 7) Entre los posibles requerimientos funcionales de un sistema, se incluyen:
 - Descripciones de los datos a ser ingresados en el sistema.
 - Descripciones de las operaciones a ser realizadas por cada pantalla.
 - Descripción de los flujos de trabajo realizados por el sistema.
 - Descripción de los reportes del sistema y otras salidas
 - Definición de quién puede ingresar datos en el sistema.
 - Como el sistema cumplirá los reglamentos y regulaciones de sector o generales que le sean aplicables.

8) Los 2 puntos fundamentales son el árbol de contenidos y el sistemas de navegación

9) La Estructura se refiere a la forma que tendrá el Sitio Web en términos generales con sus secciones, funcionalidades y sistemas de navegación. No considera ni incluye elementos gráficos (logotipos, viñetas, etc.).

En cambio, el Diseño es la solución gráfica que se creará para el sitio, en la cual aparecen colores, logotipos, viñetas, y otros elementos de diseño que permiten identificar visualmente al sitio.

10) Características Del Sistema de Navegación

Consistente: debe ser similar en todo el sitio, en lo referido a su ubicación y disposición en las páginas.

Uniforme: debe utilizar similares términos, para que el usuario confíe en que sus opciones llevan siempre hacia los mismos lugares dentro del sitio.

Visible: debe distinguirse claramente dentro del sitio, para que el usuario lo tenga como guía permanente en el área en que se encuentre del sitio.

11) Los elementos más importantes de la navegación:

Textual: se refiere a que la navegación se hará a través de elementos concretos, tales como menús, guías, botones y otros elementos que deben ser claramente distinguibles dentro de la interfaz.

Contextual: es todo lo referido a cómo se presenta la información, utilizando para ellos elementos basados en texto, gráficos o bien de entorno. Los elementos relevantes en este caso, serán todos aquellos que permiten mostrar la navegación en la pantalla.

12) Para definir el Diseño Visual de un sitio web, hay 4 etapas:

1- Diseño de las Estructuras de Páginas: Considera la generación de dibujos sólo lineales que describen los componentes de cada una de las pantallas del sitio, con el objetivo de verificar la ubicación de cada uno de ellos. En las pantallas que representen transacciones, se debe incluir un diagrama de flujo sencillo, mediante el cual se ejemplifica cuáles son las interacciones posibles y sus resultados.

2) Bocetos de Diseño: Consiste en la generación de dibujos digitales de la forma que tendrán las páginas principales del sitio que se desarrolla, considerando como tales la Portada, Portada de Sección y Página de despliegue de contenidos.

3) Borradores de Página: Se toman los bocetos de diseño que hayan sido aprobados y se genera un prototipo (páginas clickeables) mediante el cual se pueda comprobar directamente la forma en que se desempeñan, cuando se les aplica la tecnología HTML de construcción de páginas web

4) Maqueta Web: Es la etapa final y consiste en generar todo el sitio en tecnología HTML utilizando imágenes y contenidos reales

13) Sistemas de: Correo electrónico, Encuestas o Votaciones, Foros, Chat, Simulación y Búsqueda

14) La verificación de contenidos es una prueba básica para revisar si el Sitio Web desarrollado incluye todos los contenidos que se han especificado en los Términos

de Referencia o los que se hayan definido en el marco del plan de desarrollo. Se puede hacer en forma manual o automática. Los elementos que deben probarse obligatoriamente son: ortografía y redacción, enlaces principales, imágenes en páginas, existencia de archivos adjuntos, checklists.

- 15) Prueba de Verificación de Interfaces : Mediante esta prueba se revisan aspectos gráficos del Sitio Web, para determinar si su despliegue en las páginas es correcto. Dentro de los elementos más importantes a ser verificados, se incluyen los siguientes:

Plug-ins necesarios: Cuando se utilicen elementos audiovisuales o interactivos que requieran de algún software incrustado para funcionar (plug-ins), se debe ofrecer un enlace para que los usuarios que no lo tengan instalado, puedan bajarlo y hacer el proceso de instalación.

Consistencia de la Diagramación: Cada una de las páginas del sitio debe tener elementos consistentes, con el fin de ofrecer al usuario una experiencia similar en cualquier área del Sitio Web; por nombrar sólo tres aspectos, lo anterior implica que los menús deben aparecer siempre en el mismo lugar; que los listados deben estar diseñados de similar manera en todo el sitio y que los colores y formas de uso de las interfaces deben ser similares a lo largo de las páginas.

Ancho de la Diagramación: Si la diagramación del sitio se ha realizado para un ancho determinado (por ejemplo, 800 pixeles de ancho), en esta etapa se debe probar si ello se cumple. Asimismo, se debe probar en una pantalla configurada con una menor dimensión (por ejemplo 640 x 480 pixeles), cuál es el área visible del sitio y cómo afecta eso a la navegación por el mismo.

Imágenes Escaladas: Se debe verificar que las imágenes que aparezcan en el sitio no están siendo mostradas en tamaño reducido artificialmente; es decir, que se tome una imagen de grandes dimensiones y por programación se muestre en un tamaño menor. El efecto de eso es que las páginas con ese tipo de imágenes serán muy pesadas y harán que el acceso a ellas sea lento.

Imágenes Sin Atributo ALT: Para cumplir con las normas de accesibilidad es necesario que todas las imágenes que se usen en un Sitio Web, tengan una descripción utilizando el atributo ALT (para texto alternativo) del lenguaje HTML. Para comprobarlo, basta situar el mouse sobre una imagen, para que se despliegue una leyenda en texto en una etiqueta amarilla que flota sobre la foto; si eso no ocurre, el atributo no está siendo usado y debe ser corregido e incluido.

- 16) Los chequeos más importantes que se deben realizar respecto de las funcionalidades y aplicaciones, con el fin de que los usuarios puedan utilizarlas en sus propios sitios para ver el cumplimiento de los temas que abordan son: Usabilidad, Accesibilidad, Indexación en Buscadores, Seguridad, Rapidez de Acceso y Presencia en Internet.

Parte 2 :

- 1) Se denomina interfaz al conjunto de elementos de la pantalla que permiten al usuario realizar acciones sobre el Sitio Web que está visitando. Por lo mismo, se considera parte de la interfaz a sus elementos de identificación, de navegación, de contenidos y de acción. Todos ellos deben estar preparados para ofrecer servicios determinados al usuario, con el fin de que éste obtenga lo que vino a buscar cuando visitó el Sitio Web. Por lo anterior, cada uno de los elementos que sean integrados dentro de la interfaz debe estar pensado para causar un efecto sobre el usuario y deben ser utilizados con un propósito.

Respecto de los elementos de la interface, los aspectos más relevantes a tener en consideración son los siguientes:

- Uso de logotipos
- Sistema de navegación
- Áreas de contenidos
- Áreas de interacción
- Experiencia de usuario

- 2) Se denomina "sistema de navegación" al conjunto de elementos presente en cada una de las pantallas, que permite a un usuario moverse por las diferentes secciones de un Sitio Web y retornar hasta la portada, sin sentir la sensación de haberse perdido en ese camino.

Elementos indispensables: Menú de secciones, Menú de rastros, Identificación de secciones, Botones de acción, Pie de página

- 3) Flash es una tecnología propietaria de la empresa Adobe que tiene como objetivo ofrecer interactividad en un entorno gráfico mejorado. Debido a que tiene herramientas para hacer un uso especializado de sonidos, imágenes y video, es el entorno más utilizado cuando se desea ofrecer información de este tipo.

Problemas: evitar el uso de esta tecnología en la portada del Sitio Web, su uso recarga la presentación del sitio y si la presentación no está bien hecha, puede impedir el acceso de los robots de búsqueda al interior del mismo

- 4) Ajax es una combinación de tecnologías que se basa en el lenguaje Javascript para ofrecer una experiencia de intercambio dinámico de información en Sitios Web, enriqueciendo la experiencia de revisar datos y conseguir resultados de manera rápida y confiable.

Ajax en sí no es una tecnología, sino que una implementación de varias tecnologías ya existentes tales como XHTML y CSS para mostrar páginas web; Document Object Model (DOM) para mostrar e interactuar dinámicamente con la información presentada; el objeto XMLHttpRequest que permite realizar peticiones HTTP y HTTPS a servidores WEB de manera asíncrona y XML para intercambio de información entre el browser del usuario y el servidor que contiene la información.

Desventajas:

Problemas de acceso. Normalmente, si un usuario refina una consulta a una base de datos a través de muchos criterios (por ejemplo, categoría, precio, forma de pago,

etc.), la página se recargará con una URL que reflejará los parámetros ingresados. El usuario puede guardar esa URL para volver a acceder a los resultados ya filtrados fácilmente. Pero con Ajax la URL no se modifica ante la consulta, por lo que deberemos volver a ingresar cada filtro manualmente cuando queramos recuperar los resultados deseados. Existen métodos para modificar este comportamiento, pero agregan dificultad al desarrollo y peso al sitio.

Problemas de SEO. Los buscadores tienen dificultades al analizar el código escrito en JavaScript. El hecho de que, no se generen nuevas URL elimina un importante factor de posicionamiento.

Dificultad. Las aplicaciones con Ajax suelen requerir de un mayor tiempo de desarrollo.