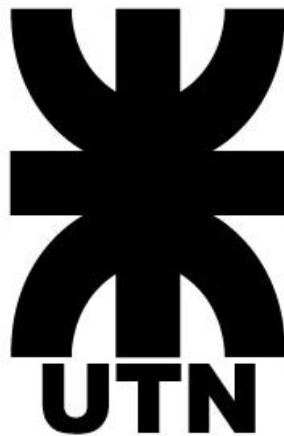


UTN - FRRo

## N° 3: “DESARROLLO WEB”



INGENIERÍA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Materia: Entornos gráficos

Prof: Daniela Diaz y Julian Butti

Año 2025

Integrantes:

- Martinez Castro, Ramiro      ramiromc04@gmail.com      52992
- Garcia Marianelli, Matias Fernando      matiasgarcia1577@gmail.com      52959

Responder: Parte 1

1- ¿A qué nos referimos al hablar de Arquitectura de la Información y cuáles son los ítems principales que constituyen su metodología?

La arquitectura de la información son las técnicas y medios por los cuales se organizan los contenidos y posteriormente pueden ser fácilmente encontrados por los usuarios. Sus elementos principales son:

- Definición de objetivos del sitio
- Definición de la audiencia
- Definición de contenidos del sitio
- Definición de la estructura del sitio
- Definición del diseño visual

2- ¿Cuál es la ventaja de tener identificados y definidos los objetivos del sitio?

Tener definidos los objetivos del sitio web permite guiar el desarrollo de forma clara y eficiente. Facilita la toma de decisiones sobre diseño, contenido y funcionalidad, asegurando que el sitio cumpla su propósito y ofrezca una mejor experiencia al usuario.

3- ¿Qué es la audiencia?

La audiencia es el público al cual está orientado el sitio.

4- ¿Según qué tipos de características se deben analizar las audiencias?

Las audiencias deben analizarse según características demográficas (edad, género, ubicación), psicográficas (intereses, estilo de vida, valores), conductuales (comportamiento en línea, hábitos de compra) y tecnológicas (dispositivos y navegadores que usan).

5- ¿Qué son los escenarios de uso?

Son situaciones de uso real en el Sitio Web basado en usuarios existentes que puedan llegar al sitio a buscar determinada información. Es importante estudiarlos para saber, ¿Por qué la gente vendrá al sitio? y ¿Cuáles son las audiencias previstas?

6- ¿Cuáles deberían ser los contenidos indispensables de un sitio web?

Los contenidos indispensables de un sitio web incluyen: una página de inicio clara, información sobre la empresa o proyecto, descripción de productos o servicios, datos de contacto, preguntas frecuentes, y una política de privacidad. También puede incluir testimonios, blog o noticias, y enlaces a redes sociales, según el objetivo del sitio.

7- ¿Cuáles son los requerimientos funcionales más frecuentes en un sitio web?

Los requerimientos funcionales más frecuentes en un sitio web incluyen la navegación entre páginas, formularios de contacto, sistemas de búsqueda, registro e inicio de sesión de

usuarios, integración con redes sociales, carrito de compras (en sitios e-commerce) y adaptación a dispositivos móviles (diseño responsivo).

8- Al definir la estructura de un sitio, ¿cuáles son los dos aspectos fundamentales que se deben considerar?

Cuando definimos qué forma tendrá el sitio web los puntos fundamentales a considerar son el árbol de contenidos y los sistemas de navegación.

9- ¿Cuál es la diferencia entre estructura y diseño de un sitio web?

La estructura se refiere directamente a la forma del Sitio web en términos de funcionalidad, secciones y sistemas de navegación, NO considerando elementos gráficos.

Mientras que el diseño se refiere a la solución gráfica que tendrá el sitio, con sus colores, logotipos, viñetas, etc.

10- ¿Cuáles son las características que debe tener el sistema de navegación? Explicar c/u.

Las características que debe tener un sistema de navegación son:

- Consistente: Debe ser igual o muy similar en todo el sitio.
- 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 ser fácilmente localizable y no pasar desapercibido dentro del sitio.

11- ¿Cuáles son los elementos más importantes de un sistema de navegación?

Son los elementos Textual y Contextual.

Textual 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.

12- ¿Cuáles son las cuatro etapas sucesivas que se deben realizar para definir el Diseño Visual de un sitio web y en qué consiste cada una?

Las cuatro etapas que se deben realizar para definir el diseño visual de un sitio web son las siguientes:

- Estructura de las páginas: Generación de dibujos sólo lineales que describen los componentes de cada pantalla del sitio, para verificar su ubicación. Estos dibujos sólo incluyen líneas y bloques que representan objetos de contenido,

evitando elementos gráficos concretos, para centrar la discusión en la funcionalidad.

- Bocetos: Dibujos que ilustran la forma que tendrán las páginas
- Borradores: Los primeros prototipos de páginas clickeables basados en los bocetos
- Maqueta web: Generar todo el sitio en HTML utilizando imágenes y contenidos reales. Si el sitio es estático, esta etapa corresponde a su construcción. Si es dinámico, las páginas serán usadas como plantillas por el desarrollador para programar el sitio.

13- ¿Cuáles son los sistemas que puede utilizar un Sitio Web para recibir feedback o retroalimentación de parte del usuario?

Un sitio web puede recibir feedback de los usuarios a través de varios sistemas, como formularios de contacto, encuestas, sistemas de calificación y comentarios, chats en línea y enlaces a las redes sociales.

14- ¿En qué consiste la Prueba de verificación de Contenidos?

En desarrollo web, la Prueba de Verificación de Contenidos consiste en revisar que todos los contenidos del sitio estén completos, correctos y ubicados en el lugar adecuado. Es una etapa clave para asegurar la calidad del producto final antes de su publicación.

15- ¿En qué consiste la Prueba de Verificaciones de Interfaces?

Cuando se han generado las interfaces de un Sitio Web y antes de hacer la puesta en marcha del mismo, es muy conveniente hacer una serie de pruebas que permita asegurarse, antes de la construcción del código, que los usuarios van a entender la forma en que está organizada la información y los contenidos y funcionalidades que se están ofreciendo a través del Sitio Web. Para ello, se cuenta con dos tipos de prueba, que se describen a continuación y que son:

- Pruebas Heurísticas: consisten en análisis hechos por expertos respecto de las pantallas que se están ofreciendo en el sitio.
- Pruebas de Usabilidad: revisan una serie de factores con el fin de establecer si cumplen con las necesidades de los usuarios del sitio.

16- ¿Cuáles son los chequeos más importantes que se deben realizar respecto de las funcionalidades y aplicaciones que ofrece el sitio?

Los chequeos vitales que se deben realizar respecto a las funcionalidades y aplicaciones que ofrece un sitio web son los realizados sobre los siguientes elementos

- Validación de formularios
- Campos obligatorios
- Validaciones locales
- Sintaxis de ingreso
- Suscripción a servicios

- Ingreso de datos
- Reingreso y corrección de datos
- Elementos de interfaz
- Multiplataforma
- Botones de interacción
- Sistemas de búsqueda
- Sistemas de feedback
- Sistemas de compra
- Administracion del error 404

## Parte 2

### 1- ¿Qué es una interfaz y cuáles son sus elementos fundamentales?

Una interfaz es el espacio donde interactúan el usuario y el sitio web. Su función es facilitar la comunicación y el uso del sistema. Los elementos fundamentales de una interfaz incluyen menús, botones, íconos, campos de texto, enlaces, y cualquier componente visual que permita al usuario navegar, interactuar o realizar acciones dentro del sitio.

### 2- ¿Qué es un sistema de navegación y cuáles deben ser sus elementos indispensables?

Un sistema de navegación es un sistema de acceso a los contenidos del sitio web. Sus elementos más importantes son:

- Menú general
- Pie de página
- Ruta de acceso
- Fecha de publicación
- Boton home
- Botón mapa del sitio
- Boton contacto
- Buscador
- Botón ayuda
- Botón imprimir

### 3- ¿Qué es Flash y qué problemas puede acarrear su uso?

Flash es una tecnología propietaria de la empresa Adobe 16 que tiene como objetivo ofrecer interactividad en un entorno gráfico mejorado. Se usa con sonidos, imágenes y videos, ya que ofrece herramientas para hacer un uso especializado de estos.

Su uso puede acarrear problemas en las portadas por ejemplo, ya que su uso recarga la presentación del sitio y si la misma no está bien hecha, puede impedir el acceso de los robots de búsqueda al interior del mismo. Si esto ocurre, los contenidos del sitio no serán indexados en los buscadores que emplean los usuarios para buscar información sobre temas que se busquen comunicar

#### 4- Qué es AJAX y qué problemas puede acarrear su uso?

Ajax es una implementación de varias tecnologías como por ejemplo HTML y CSS para mostrar páginas web. Se basa en el lenguaje de Javascript y ofrece una experiencia de intercambio dinámico de información en sitios web. El problema que acarrea su uso es que como se basa en un lenguaje de scripting como lo es Javascript, que se puede usar con fines maliciosos como extraer información del usuario, muchas veces los browsers tienen deshabilitada dicha capacidad, lo que hace que las aplicaciones que utilizan ajax también queden desactivadas en ese navegador.