

ACCESIBILIDAD

Algunas webs de accesibilidad:

<https://web.ua.es/es/accesibilidad/documentos-electronicos-accesibles.html>

<https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-principles/es>

- También denominada diseño inclusivo, diseño universal o diseño para todos.

Concepto:

- Arte o técnica de garantizar que el acceso web esté disponible para las personas independientemente de que tengan o no algún tipo de discapacidad.

Características:

- Acceso universal a la web independientemente de la discapacidad de los usuarios.
- Visualización correcta de un sitio web en cualquier dispositivo.
- Mejora el posicionamiento de un sitio web en un buscador.

Objetivo:

- Lograr que las páginas web sea utilizables por el mayor número de personas independientemente de sus conocimientos y capacidades personales, e independientemente de las características técnicas del equipo usado para acceder a la web.
- Web es un recurso importante para educación, empleo, comercio, sanidad, ocio y entretenimiento.
- No discriminación:
 - Proporcionar acceso equitativo e igualdad de oportunidades a las personas con discapacidad para que puedan acceder a la información y participar.
- Diseños accesibles y visualización correcta en cualquier dispositivo.

Consejo básico al diseñar un sitio web:

- Pensar en el usuario.

PAUTAS DE ACCESIBILIDAD AL CONTENIDO WEB - WCAG-

WAI

- Web Accessibility Initiative
- Iniciativa para la accesibilidad web de W3C.

WCAG

- Web Content Accessibility Guidelines.
- Pautas para la accesibilidad al contenido web.
- Pautas estandarizadas:
 - ISO/IEC 40500:2012.
- Versiones vigentes. (Las más actuales recogen puntos de las previas).
 - 1.0, 2.0, 2.1 y 2.2.
 - <https://www.w3.org/TR/WCAG/>
- Versión en borrador.

- 3.0.

WCAG 2.1., incluye:

- 4 principios, 13 pautas y 78 criterios.

Principios:

1. **Perceptible.**

- 1.1. Proporcione **alternativas textuales** para contenido no textual.
- 1.2. Proporcione **subtítulos y otras alternativas** para multimedia.
- 1.3. Cree contenido que se pueda **presentar de diferentes formas**, incluyendo a las tecnologías de apoyo, sin perder información.
- 1.4. Facilite que los usuarios puedan **ver y oír el contenido**.

2. **Operable.**

- 2.1. Proporcione acceso a todas las funcionalidades **mediante el teclado**.
- 2.2. Conceda a los usuarios **tiempo suficiente** para leer y usar el contenido.
- 2.3. No use contenido que pudiera causar **convulsiones** o reacciones físicas.
- 2.4. Ayude a los usuarios a **navegar y encontrar el contenido**.
- 2.5. Facilite **métodos de entrada diferentes al teclado**.

3. **Comprensible.**

- 3.1. Proporcione texto **legible y comprensible**.
- 3.2. Proporcione contenido que sea **predecible** en apariencia y operación.
- 3.3. Ayude a los usuarios a **evitar y corregir errores**.

4. **Robusto.**

- 4.1. Maximice la **compatibilidad** con herramientas de usuario actuales y futuras.

Niveles de conformidad.

- La Iniciativa para la Accesibilidad Web del W3C establece tres niveles de adecuación o cumplimiento de un sitio Web a las directrices y recomendaciones que establecen las pautas WCAG 2.1.

- **Niveles:**

- **A:** (Mínimo) Se cumplen las funciones de accesibilidad web más básicas.
- **AA:** (Recomendado) Se ocupa de las barreras más grandes y comunes para los usuarios con discapacidad. Es el nivel de adecuación habitualmente exigido.
- **AAA:** (Avanzado) Es el nivel más alto y complejo de accesibilidad web. No es recomendable, pues muchos contenidos no pueden adecuarse para que cumplan con este nivel de certificación de la accesibilidad.

HERRAMIENTAS DE AUTOR -ATAG-

- Authoring Tool Accessibility Guidelines.
- Pautas de Accesibilidad para Herramientas de Autor. Versión 2.0

- Herramientas que permiten **generar** contenido accesible o que están diseñadas para que cualquiera persona independientemente de sus capacidades puedan usarlas para la creación de sitios web.

Autores:

- Desarrolladores web.
- Diseñadores.
- Creadores de contenido.
- Usuarios en general, que pueden editar contenido en algunos sitios web.

Herramientas:

- Editores HTML, CSS, JavaScript, PHP, XML y otros:
 - Editores de código. (Notepad++, Visual Studio Code, Sublime Text, Atom, ...).
 - Editores WYSIWYG. (Adobe Dreamweaver).
- Entornos de Desarrollo Integrado - IDE (Visual Studio).
- Programas que guardan contenido en formato HTML. (Procesadores de texto como MS Word).
- Gestores de Contenido - CMS (Wordpress, Drupal, Joomla, Moodle.).
- Herramientas de diseño CSS.
- Herramientas edición multimedia (Photoshop, Adobe Premiere, Movie Maker).
- Editores en sitios web para que el usuario añada contenido.

AGENTES DE USUARIO -UAAG-

- User Agent Accessibility Guidelines.
- Pautas de Accesibilidad para Agentes de Usuario. Versión 2.0.

Agentes:

- Navegadores y extensiones de navegadores.
- Reproductores multimedia.
- Tecnologías de asistencia o de apoyo (lectores de pantalla, etc.).

HTML-CSS y Accesibilidad.

- Separar el contenido de la presentación mediante el uso de hojas de estilo (CSS).
- Estructurar y etiquetar correctamente el contenido de las páginas.
- Realizar una maquetación mediante CSS y con un diseño adaptativo (*responsive design*) para que se adapte a cualquier dispositivo y a cualquier resolución de pantalla.
- Evitar el uso de JavaScript.

Elementos, propiedades o atributos que favorecen un diseño web accesible.

- **Título de la página.**
 - Usando la etiqueta <title> se puede establecer el título de la página formando éste por el título del sitio web y el título de la página para así, ayudar a la navegación y al correcto almacenamiento de cualquier página en los "favoritos" o "marcadores" del navegador.
- **Imágenes.**
 - Incluir texto alternativo descriptivo y detallado usando atributo **alt**. Este atributo actúa también como alternativa a una imagen y ayuda al posicionamiento SEO. Máximo 150 caracteres.
 - ****
 - Se puede incluir información en el pie de la imagen con las etiquetas **<figure>** y **<figcaption>**. En este caso puede no ser necesario incluir texto descriptivo con **alt** para no saturar al usuario con información redundante.
 - En una imagen decorativa el atributo **alt** suele dejarse vacío. (Imagen sin función o que no aporta información relevante).
 - El atributo **title** permite añadir **información adicional** sobre una imagen. Es opcional.
- **Enlaces de hipertexto:**
 - Utilizar un texto significativo en los enlaces.
 - Usar un texto que tenga sentido leído fuera de contexto. Por ejemplo, evitar "pincha aquí".
- **Organización de las páginas:**
 - Usar encabezados, listas y estructura consistente.
 - Usar **CSS** para la maquetación donde sea posible.
- **Multimedia.**
 - Proporcionar subtítulos y transcripción del sonido, y descripción del vídeo.
 - Elementos multimedia como audio y videos con texto alternativo detallado entre el par de etiquetas de apertura y cierre.
 - **<audio.....>Texto</audio>**
 - **<video.....>Texto</video>**
 - Pueden utilizarse explicaciones sonoras grabadas y guardadas en archivos de audio y cargadas en la página web con la etiqueta <audio>.
- **Tablas.**
 - No utilizar tablas para maquetar las páginas.
 - Poner títulos o textos a las tablas con etiqueta **<caption>**:

```

<table>
<caption> Título para la tabla </caption>
....
</table>

```
- **Teclado.**
 - El sitio web se puede manejar mediante teclado.

- Posibilidad **uso del teclado** independientemente del ratón para acceder al sitio web:
 - Usando tecla del **tabulador** para desplazarse por algunos elementos web como controles de formulario y enlaces.
 - Propiedad ***tabindex***.
 - Permite especificar el orden de tabulación mediante un número entero.
 - Sintaxis:
 - `tabindex = "número de orden"`
 - Ejemplos:
 - `<label>Dirección:<input type = "text" tabindex = "5"> </label>`
 - `<label>Código:<input type = "text" tabindex = "2"></label>`
 - Usando atajos de teclado o teclas de acceso rápido:
 - Combinaciones por defecto.
 - Uso del atributo global ***accesskey*** en elementos o etiquetas HTML:
 - `accesskey = "tecla"`
 - Para usar la tecla asignada hay que consultar con cuál hay que combinarla en cada navegador.
 - Atajos de teclado:
 - Firefox: Alt + Mayus + tecla utilizada.
 - Chrome: Alt + tecla utilizada.
 - Opera: Alt + tecla utilizada.
- **Tamaño de fuentes**:
 - Propiedad ***font-size*** en CSS.
 - Uso de unidades de medida variables que no estropeen la maquetación de la página al cambiar.
 - Tipos de unidades de medida:
 - Absolutas: píxeles (px), puntos (pt), picas (pc), centímetros (cm), milímetros (mm) y pulgadas (in).
 - Relativas: em, rem, ex, vw, vh, píxeles (px) y porcentaje (%).
- **Textos**.
 - Limitar la anchura de los textos a unos 80 caracteres para facilitar su lectura.
- **Citas y Abreviaturas**.
 - Utilizar etiquetas como `<abbr>` y `<blockquote>` conforme a su significado semántico y nunca para formatear el texto.
- **Frames**.
 - Evitar el uso de marcos.
 - Los marcos rompen con los esquemas de navegación y los hacen inservibles, ya que no son información lógica, sino de presentación, por lo que sólo funcionan con navegadores gráficos.

- Impiden enlazar unos documentos con otros.
- **Colores.**
 - Evitar combinaciones de colores de poco contraste.
 - Evitar transmitir información sólo a través del color.
- **Etiquetas semánticas.**
 - Estructurar el contenido del documento web para darle cierto significado utilizando etiquetas semánticas como <header>, <nav>, <main>, <aside>, <footer>, etc.
- **Idioma.**
 - Incluir el idioma en que está escrito el documento web ya que:
 - Facilita la lectura de los lectores de pantalla y sintetizadores de voz braille.
 - Los motores de búsqueda identifican los contenidos del idioma deseado.
 - Se utiliza para cambiar la voz en la pronunciación de un texto en otro idioma, etc.
 - Atributos HTML para Idioma.
 - **Idioma de la página:**
 - Se especifica en la etiqueta <html> con el atributo lang = "Código de idioma".
 - Ejemplo:
 - <html lang = "es">
 - **Idioma en cualquier parte del código.**
 - Se especifica en cualquier etiqueta mediante el atributo lang = "Código de idioma".
 - Ejemplo:
 - <p>Él dijo: <blockquote lang="en">Hello! </blockquote>cuando vio a...</p>
 - **Idioma en un enlace.**
 - Se especifica mediante el atributo hreflang = "Código de idioma".
 - Ejemplo:
 - Visitar Francia
- **Formularios.**
 - Etiquetar todos los controles de formulario con <label>.

INFORMACIÓN Y REVISIÓN DEL SITIO WEB.

- Usar puntos de comprobación y pautas sobre accesibilidad en:
 - <https://www.w3.org/TR/WCAG/>.
- Obtener información en sitios dedicados a la accesibilidad.
 - <http://accesibilidadweb.dlsi.ua.es/>
 - <https://olgacarreras.blogspot.com/?m=0>
- Usar comprobadores y validadores la accesibilidad:
 - <https://www.tawdis.net/#>
 - <https://achecker.achecks.ca/checker/index.php>
- Comprobador contraste y juego de colores:

- <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>
- <https://color.adobe.com/es/create/color-wheel>
- Comprobar soporte HTML y CSS en navegadores:
 - <https://caniuse.com/>

10 CONSEJOS QUE TE MOSTRARÁN CÓMO HACER ACCESIBLE TU PÁGINA WEB.

(<https://www.insuit.net/es/como-hacer-accesible-pagina-web/>)

- **Uso de subtítulos en la reproducción de videos**
 - Una muy buena opción para todos los que no pueden oír. **Los subtítulos hacen que los videos sean accesibles.** Lo que también es útil para las personas que desean ver videos en entornos ruidosos o donde necesitan estar en silencio.
- **Color y contraste**
 - Elegir colores poco saturados para el diseño general ya que, en caso contrario, navegar, leer e interactuar puede ser un verdadero dolor de cabeza.
 - **Un buen diseño significa suficiente contraste entre los colores del primer plano y de fondo.** No sólo en el texto e imágenes, sino en enlaces, íconos y botones. Si es lo suficientemente importante como para ser visto, debe quedar claro.
- **Reconocimiento de voz**
 - Uno de los avances de la tecnología es el reconocimiento de voz. Ya sea para buscar en la web, hacer dictados de correos electrónicos o controlar alguna aplicación de navegación. Toma en cuenta que **muchas personas con discapacidad física confían en el reconocimiento de voz** para usar su ordenador.
- **Lectura de textos**
 - Afortunadamente **los ordenadores pueden convertir el texto en voz**, ésta es una tecnología en la que muchas **personas ciegas han confiado durante años**, siendo también importante para muchas personas con dislexia. Además de ser muy útil para algunas personas a las que le gusta realizar múltiples tareas.
- **Diseños limpios y claro**
 - Cualquier usuario de la web se sentirá frustrado con una mala distribución y diseño. **Los diseños complejos dificultan la búsqueda de información** resultando imposibles para personas con discapacidad visual. Un mal diseño es confuso para personas con discapacidad cognitiva y de aprendizaje, ya que éstas necesitan claridad y coherencia. Además, el mal diseño también afecta a cualquier usuario que no tenga mucha confianza en los ordenadores.
- **Notificaciones de retroalimentación**
 - Puedes hacer lo correcto, pero si no tienes feedback terminas preguntándote, ¿hay algún problema? Lo mismo ocurre en la web, **sin notificaciones y comentarios claros las personas se desorientan** y se confunden rápidamente.

- **Enlaces largos, botones y controles**
 - En la web **podemos hacer áreas más grandes y fáciles de usar para hacer clic.** Esto es muy útil en dispositivos móviles, especialmente cuando estamos en movimiento. Además, es fundamental para las personas con movilidad reducida.
- **Texto personalizado**
 - Ser capaces de **ajustar el texto es crucial para las personas con baja visión y dislexia.** Los sitios web y aplicaciones correctamente codificadas permiten personalizar los textos. Por ejemplo, para **cambiar su tamaño, espaciado, fuente y colores sin pérdida de funciones ni claridad.**
- **Contenido comprensible o lectura fácil**
 - Muchos sitios web carecen de estructura usando encabezados, listas y separaciones, además de **utilizar un lenguaje, jerga o acrónimos inexplicables.** Esto se hace **difícil o poco atractivo para muchas personas,** haciéndolos inutilizables para personas con discapacidades cognitivas y de aprendizaje.
- **Compatibilidad del teclado**
 - El hecho de no poder usar el ordenador porque el ratón no funciona es muy frustrante, pero también hay que tomar muy en cuenta que **mucha gente utiliza sólo el teclado para navegar por los sitios web.** Ya sea por preferencia o por distintas circunstancias.

DISCAPACIDADES O DIVERSIDAD FUNCIONAL EN LA WEB.

Tipos:

- **Relacionadas con la salud:** (transitorias o crónicas)
 - Visuales.
 - Auditivas.
 - Motrices.
 - Neurológico-cognitivas.
- **Relacionadas con el envejecimiento.**
- **Derivadas de un contexto o situación desfavorable.**
 - Limitaciones del entorno.

Barreras:

- Limitaciones incluidas en el contenido web.

Productos de apoyo.

- Hardware o software que facilita el acceso al contenido web.

DISCAPACIDADES.

1. VISUALES.

- **Ceguera.**
 - Barreras:
 - Imágenes sin texto alternativo que describa el contenido (Un lector de pantalla no podrá leer).

- Imágenes complejas (gráficos o estadísticas), sin descripción detallada.
 - Elementos multimedia sin descripción textual o sonora.
 - Tablas con contenido incomprensible según dirección de lectura.
 - Falta de independencia del dispositivo, la web tiene que ser igual de funcional si no se usa ratón.
 - Formatos de documentos no accesibles que pueden ser problemáticos para los lectores.
- Productos de apoyo.
 - Lectores de pantalla.
 - Leen el texto de la pantalla y lo envían a:
 - Sintetizadores de voz.
 - Líneas Braille.
 - Navegadores de voz.
 - Navegadores que leen el contenido web y lo envían a sintetizadores de voz incorporados.
 - Teclados como dispositivos de entrada.
 - Uso del tabulador para recorrer enlaces y controles de formulario.
 - Uso de teclas de acceso rápido para ir a un determinado contenido en lugar de acceder secuencialmente.
- **Baja visión.**
 - Falta de agudeza visual, distrofia macular o visión borrosa, presbicia.
 - Tiene capacidad visual suficiente para realizar tareas.
 - Barreras:
 - Tamaño de las fuentes (font-size)
 - Medidas absolutas en la hoja de estilo que no permiten redefinirlas.
 - Usar unidades de medida relativa.
 - Web con conversor de px a em.
 - <https://nekocalc.com/es/px-a-em-conversor>
 - Diseño de páginas que al modificar el tamaño de fuente se estropea la maquetación y hace difícil la navegación.
 - Poco contraste en las imágenes o en texto.
 - Texto añadido mediante imágenes que dificulta la lectura al aumentar el tamaño.
 - Productos de apoyo.
 - Pantallas grandes.
 - Ampliadores de pantalla (lupas).
 - Combinaciones específicas de colores texto-fondo.
 - Web para seleccionar colores de contraste adecuados:
 - <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

- Tipos de fuentes más legibles.
- **Daltonismo.**
 - Problemas con ciertos colores.
 - Común no distinguir entre:
 - Rojo y verde.
 - Amarillo y azul.
 - Trastornos más comunes:
 - Daltonismo Dicromático:
 - Deuteranopía.
 - Es la ausencia de los fotorreceptores retinianos del color verde.
 - Protanopia.
 - Es la ausencia total de los fotorreceptores retinianos del color rojo.
 - Tritanopia.
 - Es una condición muy poco frecuente en la que están ausentes los fotorreceptores retinianos del color azul.
 - Barreras:
 - Uso color resaltar texto.
 - Contraste imágenes, textos, fondos, colores.
 - Navegador sin soporte hojas estilo usuario.
 - Producto de apoyo:
 - Hojas de estilo propias.
 - Si el diseñador crea las hojas de etilo, no sirven los estilos inline (los usados con la etiqueta <style>).
 - Usar archivos independientes con las hojas de estilo).
 - Legibilidad del texto para daltónicos.
 - Contraste de color con al menos una relación primer plano / fondo de 4.5:1 para texto normal y 3:1 para texto grande para cumplir con los estándares de nivel AA (WCAG 2.1).
 - Contraste de color con al menos una relación primer plano / fondo de 7:1 para el texto normal y 4.5:1 para texto grande para cumplir con los estándares de nivel AAA (WCAG 2.1).

2. AUDITIVAS.

- **Sordera e Hipoacusia.**
 - Barreras:
 - Falta de subtítulos en elementos multimedia.
 - Falta de imágenes que faciliten la comprensión del contenido.
 - Necesidad entrada de voz.
 - Productos de apoyo:
 - No necesarios.
 - Dependen del diseño del sitio Web.

• MOTRICES.

- Distrofia muscular, distonía muscular, Parkinson.
- Barreras:
 - Tamaño de los elementos de interacción.
 - Falta de independencia de dispositivo.
 - Tiempos de respuesta limitados.
- Productos de apoyo:
 - Teclados alternativos, ratones especiales.
 - Ratones de cabeza, licornios o apuntadores de boca.
 - Software de reconocimiento de voz.
 - Sistemas de seguimiento de ojos.
 - Joystick de control bucal.
 - Mouthpad para interactuar con la lengua.
- **DISCAPACIDADES NEUROLÓGICAS O COGNITIVAS.**
 - Relacionadas con el aprendizaje (dislexia, discalculia: dificultad aprendizaje de las matemáticas), trastornos por déficit de atención, dificultad comprensión conceptos complejos, falta de memoria, trastornos emocionales que dificultan concentración, epilepsia.
 - Barreras:
 - Elementos visuales o sonoros que no se pueden desactivar.
 - Falta de organización clara y coherente de la información.
 - Uso de lenguajes complejos.
 - Falta de imágenes o gráficos.
 - Tamaños de letra fijos que no se pueden cambiar.
 - Destellos o parpadeos que provocan ataques epilépticos.
 - Productos de apoyo:
 - Lectores de pantalla.
 - Subtítulos.
 - Capacidad de desactivación de elementos multimedia.

RELACIONADAS CON EL ENVEJECIMIENTO.

- Pérdida paulatina de capacidades.
- Múltiples limitaciones.
- Las barreras de otras discapacidades pueden afectarlos.

LIMITACIONES DERIVADAS DEL ENTORNO.

- No son discapacidades, son condiciones que restringen el acceso a Internet.
- Limitaciones:
 - Navegadores antiguos.
 - Navegadores de texto.
 - Conexiones lentas.
 - Pantallas pequeñas.
 - Monitores monocromo o B/N.
 - Entornos de trabajo que impiden percepción contenidos sonoros.
 - Ambientes mala iluminación o escasas condiciones de visibilidad.

- Ausencia de ratón.

USABILIDAD.

ISO/IEC 9126 y 9241.

- **Concepto:**
 - Facilidad de uso y aprendizaje en la utilización de un programa o dispositivo.
 - Grado en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para lograr los objetivos especificados con eficacia, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso específico.
 - También puede definirse como el conjunto de técnicas o procesos que facilitan la navegación web.
 - Capacidad de un programa o software para ser entendido y utilizado de forma sencilla y funcional por el usuario.
- **Factores que aumentan y condicionan la usabilidad.**
 - Sentido común.
 - Simplicidad.
 - Buen diseño.
- **Diseño centrado en el usuario.**
 - Tanto el proceso de diseño como el de desarrollo deben centrarse en el usuario.
 - **Regla.**
 - Pensar en el usuario al desarrollar un sitio web.
- **Experiencia de usuario (UX).**
 - Experiencia que tiene un usuario al interactuar con una web o una aplicación.
 - Incluye aspectos emocionales, es decir, cómo le hace sentir esa experiencia.
- **Buen diseño usable:**
 - Aquel en que el usuario no tiene que aprender a hacer las cosas.
 - El uso debe ser intuitivo y natural.
- **Objetivo.**
 - Hacer que la cosas sean simples e intuitivas.
 - Problemas de un mal diseño supone costes para las empresas o visitas en general a sitio web.
- **Componentes de la usabilidad.**
 - Facilidad de aprendizaje.
 - Facilidad para llevar a cabo las tareas básicas la primera vez que el usuario se encuentra con el diseño.
 - Eficiencia.
 - Una vez aprendido el diseño, como de rápido se pueden realizar las tareas.
 - Memorabilidad.

- Al volver al diseño tras tiempo sin uso, con que facilidad puede reestablecerse la capacidad previa de uso.
- Errores.
 - Numero de errores cometidos, su gravedad y facilidad de recuperación de estos.
- Satisfacción.
 - Como de agradable es de utilizar un diseño.
- **Consejos sobre usabilidad.**
 - Pensar en el usuario, no en uno mismo al desarrollar el sitio web
 - Navegar para aprender y observar lo que molesta o está mal.
 - No abusar de mayúsculas, subrayados, juegos de colores que contrastan poco, etc., porque dificultan la legibilidad.
 - Ser consistente con los interfaces de usuario, no confundir con un interfaz distinto en cada página o situación.
 - Incluir instrucciones para realizar ciertas acciones, como por ejemplo como rellenar un formulario, etc.

JACOBS NIELSEN. (<https://www.nngroup.com/>)

- **Concepto de usabilidad:**
 - Atributo de calidad que mide lo fácil que es usar los interfaces de usuario.
- **Reglas heurísticas de usabilidad de Jakob Nielsen.**
 - En la fase de diseño de cualquier proyecto web es muy importante pensar en su **usabilidad**. Entendemos usabilidad como la facilidad que tienen los usuarios de relacionarse con la interfaz de nuestra página y de navegar en ella. Una buena usabilidad aportará un aumento de la eficiencia de nuestra página web, una reducción de costes y un aumento de la fidelización de los usuarios / clientes.
 - En este sentido, en 1990, el experto en usabilidad y diseño web Jakob Nielsen definió **10 principios de diseño basados en el usuario** que, hoy en día, todavía siguen vigentes:
 - **Visibilidad del estado del sistema.** El web o aplicación debe mostrar en todo momento al usuario qué está pasando y en qué punto de la navegación se encuentra.
 - **Adecuación entre el sistema y el mundo real.** El sistema debe hablar con el mismo lenguaje que los usuarios.
 - **Libertad y control por el usuario.** Los usuarios deben poder volver fácilmente a un estado anterior. Es conveniente dar las opciones de “deshacer” y “rehacer”.
 - **Consistencia y estándares.** Es conveniente seguir y repetir algunos patrones para no confundir a los usuarios.
 - **Prevención de errores.** Es mejor prevenir los errores que generar mensajes una vez se produzcan.
 - **Reconocer mejor que recordar.** Hay que intentar en la medida de lo posible mostrar objetos, acciones y opciones para minimizar el uso de memoria del usuario.

- **Flexibilidad y eficiencia de uso.** Es importante personalizar las acciones frecuentes. A veces hay que crear aceleradores o atajos para mejorar la usabilidad para los usuarios más expertos.
- **Estética y diseño minimalista.** Intentar simplificar, eliminar el contenido irrelevante para que el usuario sólo se fije en lo realmente importante.
- **Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y solucionar los errores.** Los mensajes de error deben expresar claramente cuál ha sido la causa del problema.
- **Ayuda y documentación.** En algunos casos puede ser necesario que el usuario necesite ayuda. Es necesario que ésta sea fácil de encontrar, útil, y si puede ser no demasiado extensa.

Diseño Web

DOCUMENTO FUNCIONAL.

Concepto.

- Es un documento que recoge los requisitos y aspectos funcionales y técnicos para desarrollar un sitio web.

1. Requisitos Funcionales:

- Objetivos.
 - Identificar los objetivos a alcanzar con la realización del proyecto y para ello es necesario identificar y definir los aspectos funcionales.
 - Los objetivos deben quedar bien definidos para evitar:
 - Pérdidas de tiempo.
 - Aumento de costes.
 - Rediseñar elementos que no se han tenido en cuenta al principio.
 - Modificaciones por parte del cliente debido a una mala definición inicial.
 - Cuáles.
 - Ejemplos de objetivos:
 - Vender productos.
 - Información turística.
 - Educación.
 - Quién.
 - Quien proporcionara el contenido o la información del sitio web.
 - Como por ejemplo el cliente, una persona de un equipo de desarrollo, otros.
 - Calidad contenidos.
 - Controlar en todo momento la calidad de los textos, elementos multimedia, etc.
- Aspectos Funcionales:
 - Tipo de sitio Web.

- **Portfolio/Web de empleo.**
 - Web en la que se muestran los trabajos realizados.
 - Portales de empleo con perfiles laborales y ofertas de empleo.
- **Tienda online.**
 - Venta de productos por Internet.
- **Comunidad virtual/Red Social/Foro**
 - Agrupar a diferentes usuarios con interés comunes.
- **Página Informativa/Institucional/Corporativa**
 - Muestra información de una empresa, un producto, servicio, eventos, instituciones y organismos oficiales, etc.
- **Noticias.**
 - Sitios dinámicos con noticias que se actualizan constantemente.
- **Blog.**
 - Bitácora que muestra información a modo de diario digital.
- **Directorio.**
 - Espacio que recoge diferentes empresas agrupadas por categorías.
- **Directorio de enlaces.**
 - Agrupación de enlaces relacionados con una temática concreta.
- **Servicios.**
 - Ofrecen servicios publicitarios, no productos físicos.
- **Wikis.**
 - Enciclopédicas cuyo contenido se genera colaborativamente.
- **Landing Pages.**
 - Página de destino de un banner, anuncio de texto o imagen.
 - Su objetivo es captar una venta o hacer un registro o suscripción.
- **Multimedia.**
 - Muestran contenido visual.
 - YouTube, DailyMotion, Vimeo, etc...
- **Streaming.**
 - Consumo de contenidos multimedia y retransmisión videojuegos en línea.
 - Netflix.
- **Descarga de software.**
 - Descarga de programas o software para uso profesional o personal.
- **Descargas piratas.**

- Programas, videojuegos, películas y series, libros, ...
- Excesiva publicidad y posible software malicioso oculto.
- **Aplicaciones web en la nube.**
 - Para trabajo en línea de forma individual o en equipo, almacenamiento de información, ...
 - Google Drive, OneDrive de Microsoft, Dropbox, ...
- **Bancos de imágenes, sonidos, videos.**
 - Imágenes, sonidos o videos gratuitos.
 - Pixabay, Freepik.
- **Juegos online.**
 - Jugar en línea.
 - Juegos gratuitos o de pago.
- **Buscadores.**
 - Búsqueda de información externa o interna al sitio.
- **Miscelánea.**
 - Páginas no agrupables en los tipos anteriores.
- **Tema.**
 - ¿Cuál es el tema?
 - De qué tema/temas va a tratar.
- **Público.**
 - Identificar a los usuarios que usaran la web.
- **Dinámica/Estática.**
 - Dinámica:
 - La web se actualizará continuamente.
 - Estática:
 - Tendrá información que apenas cambiará durante su ciclo de vida.
- i. **Interactiva/No interactiva.**
 - El usuario podrá interactuar con el sitio y obtener así contenido personalizado.
- ii. **Contenido.**
 - Sitio con sólo texto.
 - Sitio en el que se combina texto y multimedia.
 - Sitio multimedia.

2. Elementos Funcionales:

- Tipos:
 - Genéricos.
 - Presentes en todo tipo de web.
 - Ejemplos:
 - Sistemas de navegación:
 - Menús de categorías y subcategorías, menú principal, barra de navegación, mapas de navegación, migas de pan, ...
 - Buscadores.

- Paneles de lenguaje.
- Zona informativa.
- Paneles informativos.
- Logotipos y nombres comerciales.
- Redes sociales.
- Página principal de inicio.
- Formularios generales.
- Formularios de registro e identificación.
- Cabecera y pie de página.
- Banners Publicitarios.
- Específicos.
 - Exclusivos de un tipo de sitio web concreto.
 - Un ejemplo sería el carrito de la compra de una tienda online.
- Descripción de elementos:
 - Funcional:
 - Qué hace.
 - Descripción textual de su comportamiento.
 - Técnica:
 - Cómo lo hace.
 - Lado Cliente: HTML5, JavaScript.
 - Lado Servidor: PHP, Perl, .NET, ASP, Java, MySQL.
 - Visual:
 - Aspecto.
 - CSS3.
 - Esquema detallado del mapa de navegación.
 - Información detallada sobre los elementos de navegación.
- **Requisitos Técnicos:**
 - Modelo de desarrollo.
 - Software a usar.
 - Mantenimiento.
 - Actualizaciones.
 - Pruebas de software.

DISEÑO DE CONTENIDOS.

1. Diseño inicial:

- Usabilidad y accesibilidad.
- Combinaciones de colores apropiadas.
- No animaciones molestas.
- No fondos que impida lectura.
- Formato texto adecuado.
- Diseño sin marcos (frames) ni tablas.
- Posicionamiento SEO.

2. Diseño del Interfaz.

- Coherencia.
- Facilitar uso interfaz.

- Uso cookies.
- Comentarios informativos.
- Acciones secuenciales.
- Fácil retroceso.
- Errores simples.
- Crear interfaces amigables.
- Reducir carga memoria al usuario.

3. Atributos de estilo para diseño de contenido.

- Uso HTML y CSS3.

4. Maquetación o posicionamiento de los contenedores.

- **CSS.**

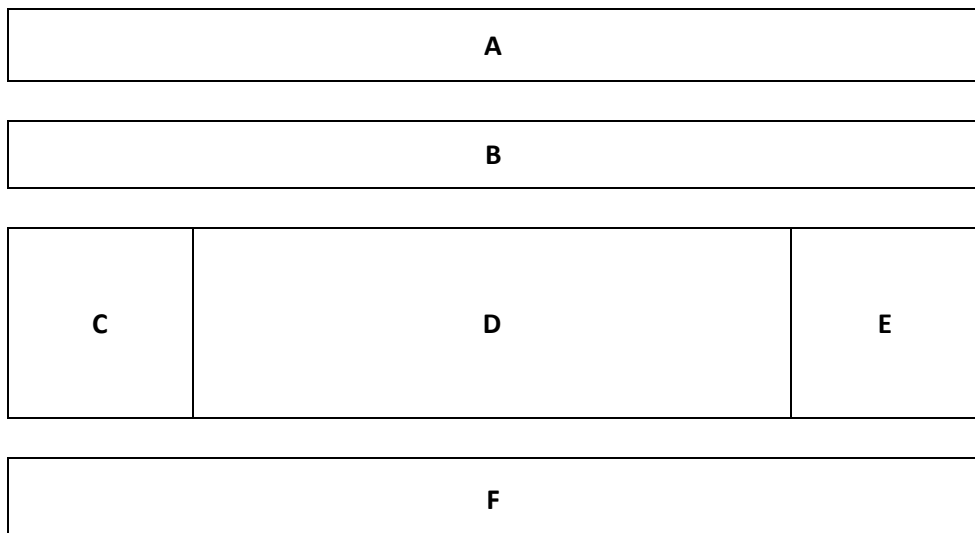
ESPECIFICACIONES DE DISEÑO PARA CONTENIDOS:

a) Zonas de contenido:

- Identificar zonas.
- Ubicar información (Usabilidad).

Jackob Nielsen.

Zonas:



- **Zona A:**
 - Logo.
 - Idiomas.
 - Login.
 - Título.
 - Carrito Compra.
- **Zona B:**
 - Menús Categoría/subcategorizas.
 - Menú Principal.
 - Barra de Búsqueda.
- **Zona C:**
 - Menús Categoría/subcategorizas.

- Barra de Búsqueda.
- Publicidad.
- Panel Informativos.
- **Zona D:**
 - Contenido principal.
 - No contenido que distraiga.
- **Zona E:**
 - Publicidad.
 - Panel Informativos.
 - Widgets.
- **Zona F:**
 - Redes sociales.
 - Información sobre Copyright y derechos de autor.
 - Información sobre accesibilidad.
 - Política de cookies.
 - Protección datos.
 - Otros.

b) Tipografías.

- **Tipos de fuentes:**
 - a) **Serif**
 - b) **Sans-Serif**
 - c) **Script o Cursive en CSS o HTML.**
 - d) **Fantasy:**
 - e) **Monospace:**

c) Colores:

- **Funciones:**
 - Captar mensaje web.
 - Captar atención del usuario.
 - Transmite mensaje.
 - Potencia presencia elementos.
 - Útiles para accesibilidad y navegación.
 - Estética.
 - Carácter y personalidad.
- **Agrupaciones:**
 - **Básica:**
 - Primarios: rojo, amarillo y azul.
 - Secundarios: naranja, verde y violeta.
 - Intermedios: Transición primarios/secundarios.
 - **Temperatura:**
 - Fríos: verde, azul, violeta.
 - Cálidos: naranja, rojo, amarillo.

- **Intensidad:**
 - Pasteles: añadir blanco.
 - Apagados: añadir negro.
 - Neutros: Escalas de grises, cremas, tonos de blancos.
- **Propiedades:**
 - Matiz o tono. (Hue).
 - Brillo o luminosidad.
 - Saturación o Intensidad.
- **Armonía:**

<http://www.proyectacolor.cl/percepcion-del-color/armonias-de-color/>

- Agrupamiento colores según afinidad.
- **Tipos:**
 - **Complementarios.**
 - 2 colores extremos opuestos en círculo cromático.
 - **Complementarios cercanos.**
 - Se da entre color y los 2 adyacentes a su opuesto.
 - **Complementarios dobles.**
 - Dos parejas de colores complementarios entre sí cruzados.
 - **Triadas complementarias.**
 - 3 colores unidos por un triángulo.
 - **Gama múltiple.**
 - Se dan en tres colores adyacentes.
- **Relación entre colores:**
 - Contraste.
 - Peso Visual.
 - Legibilidad Textos.
- **Psicología del color.**
 - <https://atractiva.com/psicologia-del-color-aplicada-logotipos/>

d) **Contenido Multimedia.**

- No ejecutar contenido multimedia automáticamente.
- Indicar forma de desactivar contenido multimedia.
- Evitar contenidos que no aporten información.
- Video en streaming. Evitar sobrecarga archivos pesados.
- Animaciones HTML y CSS. No Flash o Applet de Java no estándar W3C.
- Considerar limitación datos y velocidades de navegación lentas.

e) **Posicionamiento SEO (Search Engine Optimization).**

- Técnicas para mejorar posicionamiento del sitio web en los resultados orgánicos de una búsqueda.

NAVEGACIÓN.

Sistemas de Navegación:

- Jerárquicos.

- Desde la página principal se puede acceder a cualquiera en la jerarquía, pero una vez en una página determinada, para ir a otra que este en otro nivel o rama hay que volver a la principal.
- Globales.
 - Desde cualquier página en la jerarquía se puede acceder a cualquier otra sin pasar por la principal.
- Locales. (Anclas)
 - Se usan en páginas muy extensas y se navega con enlaces a zonas de la misma página.
 - Uso común en sitios One-Page.
- Ad-hoc.
 - Sistemas de navegación no incluidos en las categorías anteriores.

Mapa de navegación.

- Son páginas que incluyen todos los enlaces o los más importantes del sitio para informar sobre la estructura del sitio y facilitar la navegación.
- Pueden incluir los enlaces en formato textual o en forma de imagen.
- Los enlaces pueden estar agrupados en categorías y subcategorías, incluidos en listas desplegables o visibles.
- Los enlaces pueden mostrar el mismo contenido que los de las distintas páginas o ser palabras clave.

Elementos para la navegación.

- Incluir vínculos a la página de inicio.
- Ubicación elementos navegación en zonas visibles. Normalmente B y C.
- Elementos:
 - Barras de navegación.
 - Buscadores.
 - Menús de categorías/subcategorías.
 - Breadcrumbs o Migas de pan.
 - FAQ (Frequently Asked Questions)
 - Mapa Web.

PROTOTIPADO.

Tipos:

1. **Planos:**
 - a. Otros nombres: blueprints, diagramas de contenido o flujo, mapa web.
 - b. Muestran estructura y flujo de navegación.
 - c. Los que muestran la estructura también se denominan diagramas de organización, mientras que los que muestran el flujo de navegación, diagramas de funcionamiento.
2. **Maquetas:**
 - a. Son diagramas de presentación.

b. **Tipos:**

i. **Prototipos estáticos o de baja fidelidad.**

1. Sketch:

- a. Boceto a lápiz y papel.

2. Wireframe:

- a. Representación más detallada.
- b. Incluyen notas sobre funcionamiento de los elementos.
- c. Storyboard:

- i. Secuencia de Wireframes.

ii. **Prototipos dinámicos o de alta fidelidad:**

- 1. Maquetas dinámicas o mockups.
- 2. Uso para probar el diseño.
- 3. Útil para recabar opiniones de usuarios o clientes.

Ranking de programas de prototipado.

- <https://webflow.com/blog/ui-ux-design-tools?>