

Entornos Gráficos: práctica 3

Parte 1

1. **Arquitectura de la Información (AI):** Se refiere a la disciplina que se encarga de organizar, etiquetar y estructurar la información en entornos digitales, como sitios web o aplicaciones, para que sea fácil de encontrar y entender por los usuarios. Su objetivo es mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario al crear sistemas intuitivos. Ítems principales de su metodología: Incluye el análisis de necesidades de usuarios y objetivos del sitio; la organización de contenidos mediante taxonomías y jerarquías; el diseño de navegación con etiquetas claras; la creación de wireframes para mapear la estructura; y pruebas iterativas de usabilidad para refinar el sistema, asegurando que la información fluya lógicamente y reduzca la frustración del usuario.
2. **Ventaja de tener identificados y definidos los objetivos del sitio:** Proporciona una dirección clara para todo el equipo de desarrollo, evitando desviaciones y asegurando que cada elemento del sitio contribuya al propósito principal, como vender productos o informar. Además, facilita la medición de éxito mediante métricas como tasas de conversión o tiempo en página, y ayuda a priorizar recursos, optimizando costos y tiempo de desarrollo.
3. **Audiencia:** Es el conjunto de personas o grupos para los que se diseña el sitio web, definidos por sus características comunes, necesidades y expectativas. No es un público genérico, sino segmentos específicos que determinan cómo se presenta la información para maximizar la relevancia y el engagement.
4. **Según qué tipos de características se deben analizar las audiencias:**
 - **Demográficas:** Edad, género, nivel educativo, ingresos y ubicación geográfica, para adaptar el lenguaje y el diseño (ej. sitios para niños con colores vibrantes).

- **Psicográficas:** Intereses, valores, actitudes y estilo de vida, que influyen en el tono y el contenido (ej. ecológico para audiencias conscientes del medio ambiente).
- **Comportamentales:** Hábitos de uso de internet, frecuencia de visitas, dispositivos preferidos y patrones de navegación, para optimizar la experiencia (ej. mobile-first para usuarios en movimiento).
- **Necesidades específicas:** Problemas que resuelve el sitio, como accesibilidad para discapacitados o soporte multilingüe para audiencias internacionales.

5. **Escenarios de uso:** Son narrativas detalladas que describen situaciones reales en las que un usuario interactúa con el sitio, incluyendo contexto, objetivos y pasos. Ayudan a identificar pain points y diseñar flujos intuitivos; por ejemplo, un escenario podría ser "un estudiante busca información sobre cursos en un sitio educativo durante una pausa laboral, usando un móvil".

6. **Contenidos indispensables de un sitio web:**

- Página de inicio: Resumen atractivo con llamada a acción principal.
- Información sobre productos/servicios: Detalles claros con imágenes y especificaciones.
- Sección de contacto: Formularios, emails y mapas para facilitar la interacción.
- "Quiénes somos": Historia y valores para generar confianza.
- Políticas de privacidad y términos de uso: Para cumplir con regulaciones y proteger al usuario.
- FAQs: Respuestas a preguntas comunes para reducir consultas de soporte. Estos elementos aseguran funcionalidad básica, SEO y retención de usuarios.

7. **Requerimientos funcionales más frecuentes en un sitio web:**

- Registro y login: Para personalización y acceso a áreas restringidas.
- Búsqueda interna: Con filtros para encontrar contenido rápidamente.
- Formularios: De contacto, suscripción o encuestas para capturar datos.
- Carrito de compras y pagos: En e-commerce, con integración segura.
- Integración con redes sociales: Compartir y login social.
- Compatibilidad móvil (responsive design): Para accesibilidad en todos los dispositivos. Estos se priorizan según el tipo de sitio, como blogs o tiendas en línea.

8. Al definir la estructura de un sitio, aspectos fundamentales a considerar:

- **Jerarquía de la información:** Organizar contenidos en niveles lógicos (principal, secundario, terciario) para guiar al usuario, usando diagramas como árboles de sitio.
- **Sistema de navegación:** Asegurar accesos intuitivos y consistentes, considerando profundidad (niveles de clics) y amplitud (opciones por página), para minimizar la carga cognitiva.

9. Diferencia entre estructura y diseño de un sitio web: La estructura es el esqueleto subyacente, enfocada en la organización lógica de contenidos y flujos de navegación, como un mapa conceptual que prioriza funcionalidad. El diseño, en cambio, es la capa visual y estética, involucrando colores, tipografías, layouts y elementos interactivos para hacer el sitio atractivo y usable, pero siempre construido sobre una estructura sólida.

10. Características que debe tener el sistema de navegación:

- **Claridad:** Etiquetas descriptivas, para que el usuario entienda inmediatamente qué esperar (ej. "Tienda" en lugar de "Marketplace").
- **Consistencia:** Mismo estilo y ubicación en todas las páginas, reduciendo la curva de aprendizaje.
- **Intuitividad:** Basado en convenciones estándar (ej. menú superior), permitiendo predicción de comportamientos.
- **Accesibilidad:** Compatible con lectores de pantalla, teclados y altos contrastes, cumpliendo estándares como WCAG.
- **Eficiencia:** Minimiza clics necesarios, con opciones como búsqueda rápida o atajos, para una navegación fluida y sin frustraciones.

11. Elementos más importantes de un sistema de navegación:

- Menú principal: Barra horizontal o vertical con categorías clave.
- Barras de búsqueda: Para consultas directas, con sugerencias automáticas.
- Enlaces internos: Hipervínculos contextuales dentro del contenido.
- Migas de pan (breadcrumbs): Ruta de navegación como "Inicio > Categoría > Subcategoría".
- Botones de acción: Cómo "Comprar ahora" o "Volver arriba", para guiar conversiones.

12. Cuatro etapas sucesivas para definir el Diseño Visual de un sitio web:

- **Investigación:** Recopilar datos sobre audiencia, competidores y objetivos, analizando mood boards para inspiración.
- **Wireframes:** Crear esquemas en blanco y negro de la disposición de elementos, enfocados en funcionalidad sin distracciones visuales.
- **Prototipos:** Desarrollar versiones interactivas con herramientas como Figma, probando flujos y usabilidad.
- **Diseño final:** Aplicar paleta de colores, tipografías, imágenes y animaciones, asegurando coherencia con la identidad de marca y pruebas en diferentes dispositivos.

13. Sistemas que puede utilizar un sitio web para recibir feedback:

- Formularios de contacto: Para mensajes detallados.
- Encuestas integradas: Pop-ups o páginas dedicadas con preguntas cerradas.
- Comentarios en publicaciones: En blogs o foros para interacciones directas.
- Chat en vivo: Herramientas como Intercom para respuestas en tiempo real.
- Botones de valoración: Likes, estrellas o NPS para mediciones rápidas. Estos permiten mejoras continuas basadas en datos reales de usuarios.

14. Prueba de verificación de contenidos: Consiste en revisar exhaustivamente que el contenido sea preciso, libre de errores gramaticales, actualizado y alineado con los objetivos. Incluye chequeos de relevancia (¿resuelve necesidades del usuario?), consistencia tonal y optimización SEO, usando checklists para asegurar completitud.

15. Prueba de verificaciones de interfaces: Evalúa la interfaz gráfica para usabilidad, verificando consistencia en elementos visuales, intuitividad en interacciones, accesibilidad (ej. alt text en imágenes) y rendimiento en varios navegadores y dispositivos, a menudo mediante pruebas con usuarios reales.

16. Chequeos más importantes respecto de funcionalidades y aplicaciones:

- Funcionamiento de formularios y botones: Verificar envíos sin errores.

- Tiempo de carga: Menos de 3 segundos por página para retención.
- Compatibilidad con navegadores: Pruebas en Chrome, Firefox, Safari, etc.
- Seguridad: Certificados SSL, protección contra inyecciones SQL y GDPR compliance.
- Integración con APIs: Como pagos o redes sociales, asegurando respuestas sin fallos. Estos se realizan con herramientas como Google PageSpeed o pruebas automatizadas.

Parte 2

1. **Interfaz:** Es la superficie visible e interactiva que conecta al usuario con el sistema subyacente, facilitando comandos y retroalimentación.
 - **Elementos fundamentales:** Menús desplegables para opciones; botones para acciones; iconos simbólicos para rapidez; formularios para entrada de datos; y áreas de contenido como texto o multimedia, todos diseñados para ser intuitivos y responsive.
2. **Sistema de navegación:** Es el conjunto de herramientas y estructuras que permiten al usuario moverse por el sitio de manera eficiente.
 - **Elementos indispensables:** Menú principal para categorías globales; enlaces claros y contextuales; barra de búsqueda con autocompletado; y migas de pan para orientación, asegurando que el usuario nunca se sienta perdido.
3. **Flash:** Es una tecnología multimedia de Adobe para crear animaciones, videos y aplicaciones interactivas en web.
 - **Problemas que puede acarrear:** Incompatibilidad con dispositivos móviles modernos (descontinuada en 2020), tiempos de carga prolongados que afectan SEO, vulnerabilidades de seguridad históricas, y barreras de accesibilidad para usuarios con discapacidades, ya que no es indexable por motores de búsqueda ni compatible con lectores de pantalla.
4. **AJAX (Asynchronous JavaScript and XML):** Es una técnica que permite actualizar partes de una página web sin recargar completamente, usando JavaScript para peticiones asíncronas al servidor.
 - **Problemas que puede acarrear:** Dificultades en SEO si no se maneja con SSR (Server-Side Rendering); errores en navegadores antiguos o

con JavaScript desactivado; complejidad en depuración y accesibilidad (ej. no compatible con screen readers si no se etiqueta bien); y potencial sobrecarga del servidor con peticiones frecuentes.