

# Universidad Rey Juan Carlos

Escuela Técnica Superior Ingeniería  
Informática

## Multimedia - Práctica final

Dirección web: <http://visitnznnow.esy.es/>

GIS+GII - Carlos Ruiz Ballesteros

GIS - Carlos Vázquez Sánchez

Profesora: Liliana Patricia Santacruz Valencia

Móstoles - 30 de abril de 2016

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Decisiones de diseño</b>	<b>3</b>
2.1. Estructura del código . . . . .	3
2.2. Decisiones para accesibilidad . . . . .	3
2.3. Desiones para responsive . . . . .	3
<b>3. Resultados de la validación</b>	<b>4</b>
3.1. Resultados obtenidos . . . . .	4
3.2. Análisis personal . . . . .	4
3.3. Tabla comparativa . . . . .	4
3.3.1. Google Chrome . . . . .	4
3.3.2. Mozilla firefox . . . . .	4
3.3.3. Internet explorer . . . . .	4
3.3.4. Safari . . . . .	4
3.3.5. Konkeror . . . . .	4
3.4. Descripción de las principales dificultades . . . . .	4
3.5. Conclusiones . . . . .	4

## 1. Introducción

Para realizar esta práctica final hemos elegido hacer una página web publicitaria de Nueva Zelanda, cuyo objetivo sería el de publicitar algunas actividades del país.

Hemos aplicado los conocimientos aprendidos tanto en la asignatura de Interacción Persona-Ordenador, Desarrollo de Aplicaciones Web, y de la propia Multimedia.

La página está alojada en <http://visitnznw.esy.es/>

## 2. Decisiones de diseño

### 2.1. Estructura del código

Siguiendo los requisitos que se especificaban en el enunciado, la página está compuesta de 4 ficheros .html, junto con su correspondiente hoja de estilo. Los archivos son:

- **Index.html:** página de bienvenida. Contiene un menú superior para la navegación y un footer que están presente en el resto de las vistas. Tiene también las opiniones de algunos supuestos clientes, así como algunas gráficas de satisfacción. Tiene disponible un pequeño reproductor de audio para escuchar el audio de Nueva Zelanda.
- **places-to-visit.html:** se muestran algunas fotos de Nueva Zelanda, así como un pequeño vídeo de presentación de sus lugares más famosos. También tiene un pequeño navegador de Google Maps.
- **where-eat.html:** un listado con las opciones disponibles a la hora de elegir restaurante. Tiene una animación con una presentación gastronómica.
- **contact.html:** Permite enviar una postal a un amigo. Puedes elegir una foto de la galería y escribir el cuerpo del mensaje. Finalmente tienes que especificar el nombre y la dirección de correo del destinatario.

### 2.2. Decisiones para accesibilidad

Aunque en un principio pensamos un diseño con numerosos efectos, carruseles y animaciones, éstos no eran compatibles con conseguir una web accesible. Así que finalmente optamos por quitar todos estos efectos, pero tratando de mantener una presentación agradable y moderna.

### 2.3. Decisiones para responsive

La página utiliza el framework de html *Bootstrap* para que la página sea responsive. La estructura de las columnas, así como el menú de navegación superior, se colapsan en caso de que se acceda a la página a través de un dispositivo con menor tamaño de pantalla.

### 3. Resultados de la validación

#### 3.1. Resultados obtenidos

resultados de las pruebas de accesibilidad, multinavegador, iphone, navegador textual, animación, peso, buscador

#### 3.2. Análisis personal

#### 3.3. Tabla comparativa

Las diferencias que hemos encontrado entre los distintos navegadores han sido las siguientes:

A continuación añadimos algunas capturas de la visualización de nuestra página

Navegador	Diferencia
Chrome	Diferencia
Firefox	Diferencia
Explorer	Diferencia
Safari	Diferencia
Konkeror	Diferencia

Cuadro 1: Tabla muy sencilla.

según diferentes navegadores:

##### 3.3.1. Google Chrome

##### 3.3.2. Mozilla firefox

##### 3.3.3. Internet explorer

##### 3.3.4. Safari

##### 3.3.5. Konkeror

#### 3.4. Descripción de las principales dificultades

#### 3.5. Conclusiones

Tras realizar esta práctica nos hemos percatado de todos los puntos que hay que tener en cuenta a la hora de desarrollar una página con un buen nivel de accesibilidad. Aspectos como la navegación textual, el contraste o tamaño del texto, los efectos sonoros y visuales que a priori a nosotros no nos presentan ningún impedimento pueden convertirse en una barrera infranqueable para un determinado perfil de usuario.

Por ello todos estos puntos nos han hecho reflexionar sobre las diferentes capacidades que pueden tener los usuarios de nuestro software, así de la necesidad de tenerlos siempre en cuenta a la hora de desarrollar software.

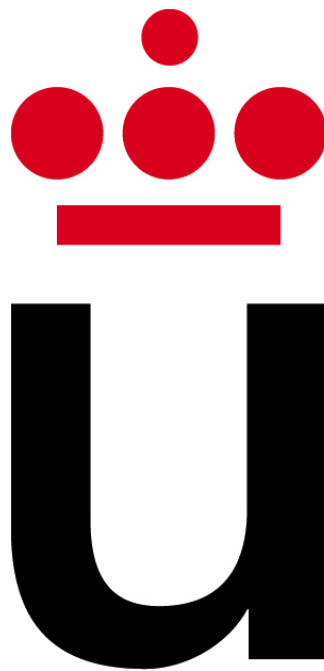


Figura 1: ejemplo