

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

1. Introducción	3
2. Decisiones de diseño	3
2.1. Estructura del código	3
2.2. Decisiones para accesibilidad	3
2.3. Desiones para responsive	3
3. Resultados de la validación	3
3.1. Resultados obtenidos	3
3.2. Análisis personal	4
3.3. Tabla comparativa	4
3.3.1. Google Chrome	4
3.3.2. Mozilla firefox	5
3.3.3. Internet explorer	5
3.3.4. Safari	5
3.3.5. Konkeror	5
3.4. Descripción de las principales dificultades	5
3.5. Conclusiones	5

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.

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:**
- **places-to-visit.html:** se muestran algunas fotos de Nueva zelanda, así como un pequeño vídeo de presentación.
- **where-eat.html:** un listado con loas opciones disponibles a la hora de elegir restaurante.
- **contact.html:**

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. Desiones 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

Debido a la gran cantidad de navegadores, nuestra página debe ser accesible pero además debe mostrarse bien dentro de la amplia gama de navegadores actuales:

Navegador	Diferencia
Chrome	Reproductor de audio con apariencia distinta. Necesario instalar Flash player para animación
Firefox	Diferencia
Explorer	Diferencia
Safari	Diferencia
Konkeror	Diferencia

Cuadro 1: Comparaciones.

3.3.1. Google Chrome

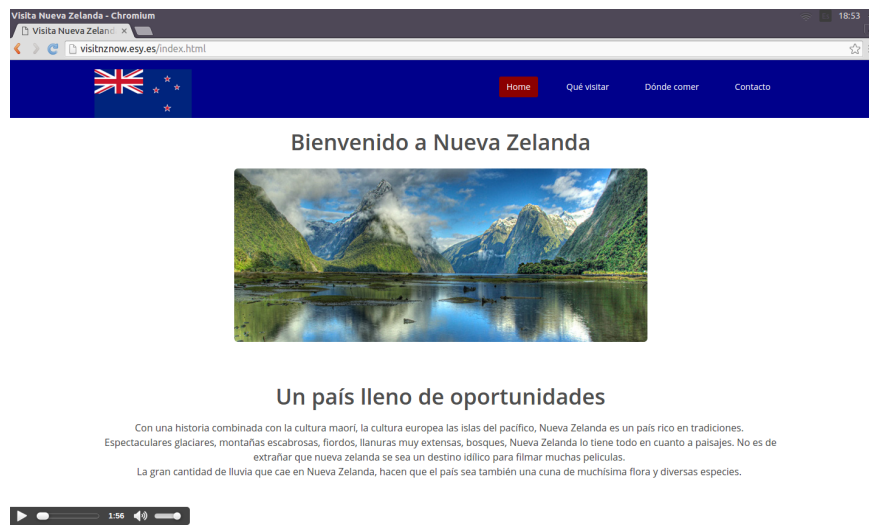


Figura 1: Captura de la página principal en Chrome

Como podemos observar, el aspecto es muy similar. El navegador necesitará tener instalado Adobe Flash Player para que se muestre la animación realizada en ".animoto".

También hay diferencias en el reproductor por defecto del navegador para el audio de nuestra página principal.

3.3.2. Mozilla firefox

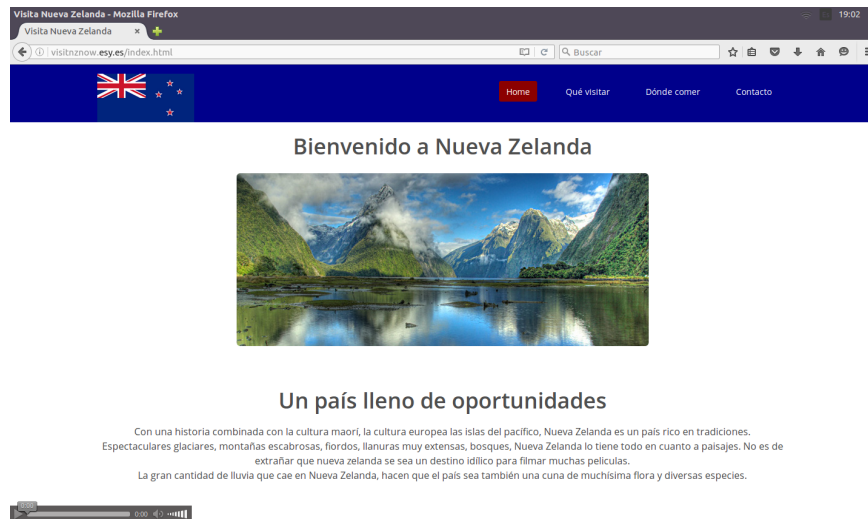


Figura 2: Captura de la página principal en firefox

Al igual que en chrome, es necesario instalar Adobe Flash player si no está instalado, para mostrar la animación. La apariencia del reproductor de audio cambia con respecto a Chrome.

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.