

Universidad Rey Juan Carlos

Escuela Técnica Superior Ingeniería
Informática

Multimedia - Práctica final

Dirección web: <http://visitnznw.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. Decisiones para responsive	4
3. Resultados de la validación	4
3.1. Resultados obtenidos	4
3.1.1. Accesibilidad	4
3.1.2. Multinavegador y multiplataforma	5
3.1.3. iPhone e iPad	6
3.1.4. Navegación textual	6
3.1.5. Peso y velocidad de carga	6
3.1.6. Buscadores	7
3.2. Análisis personal	7
3.3. Tabla comparativa	7
3.3.1. Google Chrome	8
3.3.2. Mozilla firefox	8
3.3.3. Internet explorer	9
3.3.4. Safari	9
3.3.5. Konkeror	9
3.4. Descripción de las principales dificultades	9
3.5. Conclusiones	9

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://visitnznow.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. A la hora de pasar las validaciones de la W3C nos percatamos de los numerosos errores que habíamos cometido, por lo que tuvimos que quitar prácticamente los efectos que nos quedaban.

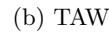
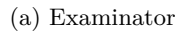


Figura 1: Resultados accesibilidad index

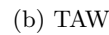
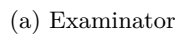


Figura 2: Resultados accesibilidad places-to-visit

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

3.1.1. Accesibilidad

Tras la validaciones pertinentes, hemos conseguido que nuestra página tenga un nivel **AAA**. Para validar nuestra página hemos usado 2 de la herramientas propuestas en el enunciado: *Examinator* y *TAW*:

1. **index.html**: nota examinador: **10**. Errores en TAW: **1** (no reconoce el audio).
2. **places-to-visit.html**: nota examinador: **10**. Errores en TAW: **0**
3. **where-eat.html**: nota examinador: **10**. Errores en TAW: **0**
4. **contact.html**: nota examinador: **10**. Errores en TAW: **1**(no reconoce que la página esté en español)



Figura 3: Resultados accesibilidad where-eat



Figura 4: Resultados accesibilidad contact

3.1.2. Multinavegador y multiplataforma

Los resultados multinavegador se presentarán en la sección de Tabla comparativa.

Para comprobar el diseño responsive hemos utilizado la opción disponible en las herramientas para desarrolladores de Google Chrome, así como *responsinator* y nuestros propios smartphones. El resultado ha sido satisfactorio para todas las vistas.

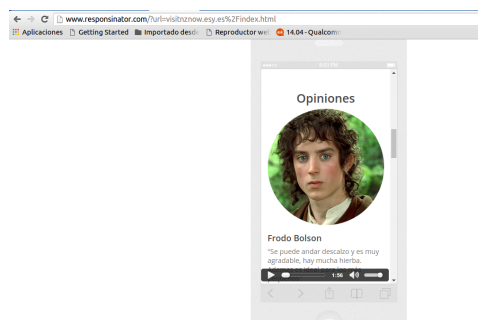


Figura 5: Responsinator

3.1.3. iPhone e iPad

Tras comprobar con las herramientas *TestiPhone* y **Movile Test me**, podemos cerciorarnos que la página se ve correctamente en los dispositivos MAC:



Figura 6: testIphone

3.1.4. Navegación textual

Hemos usado el *Emulador Lynx Viewer*:

3.1.5. Peso y velocidad de carga

Para analizar los tiempos de carga hemos analizado la vista que tiene el mayor número de imágenes: Aunque el tiempo de carga puede llegar a ser elevado (medio segundo para conexiones muy lentas), hay que tener en cuenta que la página al tener como propósito mostrar imágenes de Nueva Zelanda, éstas deben tener una muy buena calidad de imagen.

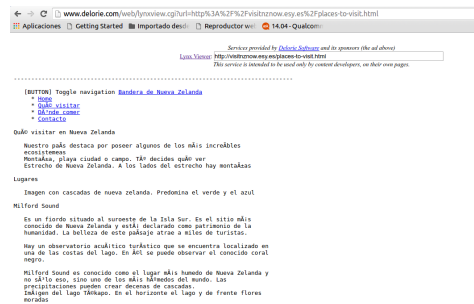


Figura 7: Lynx

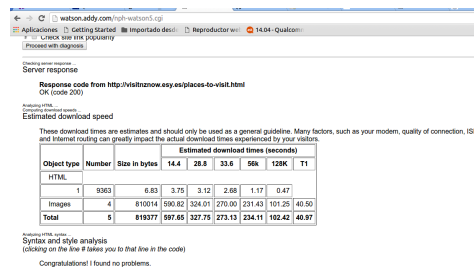


Figura 8: Resultados del Watson

3.1.6. Buscadores

Debido a que el servidor gratuito que hemos elegido (Hostinger) tarda unos días en posicionar la página y que no hemos hecho un análisis profundo sobre el SEO de nuestra página, actualmente Google no indexa nuestra página:



Figura 9: Indexación en Google

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

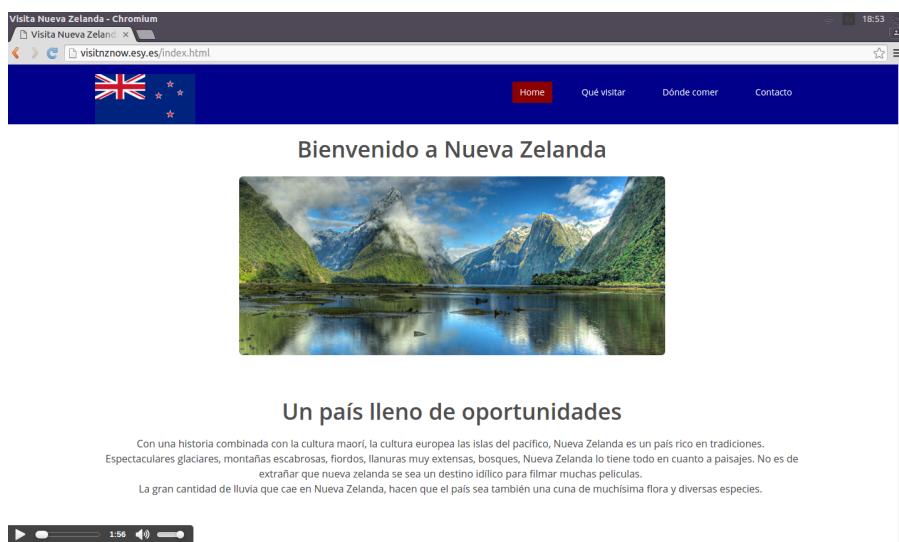


Figura 10: Captura de la página principal en Chrome

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

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

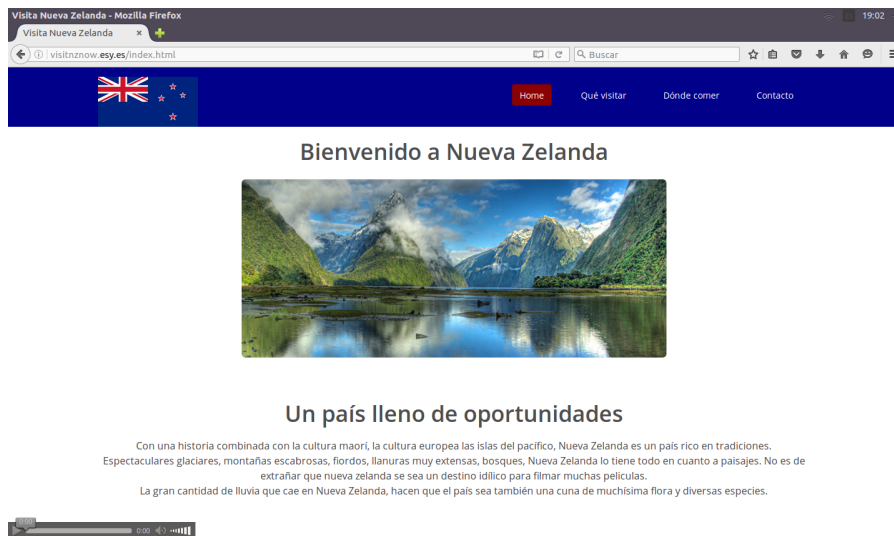


Figura 11: Captura de la página principal en firefox

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.