

# 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. Tabla comparativa . . . . .	4
3.2.1. Google Chrome . . . . .	4
3.2.2. Mozilla firefox . . . . .	4
3.2.3. Internet explorer . . . . .	5
3.2.4. Opera . . . . .	5
3.2.5. Safari . . . . .	5
3.2.6. Konqueror . . . . .	5
3.3. Descripción de las principales dificultades . . . . .	5
3.4. Análisis personal y conclusiones . . . . .	6

## 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.

### 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 su-

perior, 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. 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	Reproductor de audio con apariencia distinta. También necesita Flash player
Explorer	Reproductor de audio con apariencia distinta. También necesita Flash player
Safari	Reproductor de audio con otra apariencia. Algunos errores de estilo (Version 2012)
Konkeror	Problemas con archivos multimedia. (Audio, Flash Player)

Cuadro 1: Comparaciones.

##### 3.2.1. Google 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.

##### 3.2.2. 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 con respecto a Chrome.

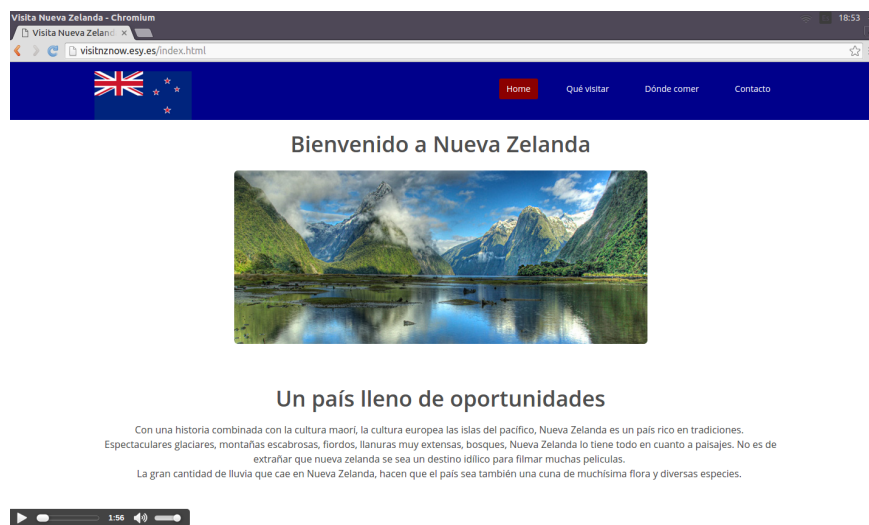


Figura 1: Captura de la página principal en Chrome

### 3.2.3. Internet explorer

En internet explorer también cambia el reproductor de audio. Con nuestro diseño hemos conseguido que también sea 100 % funcional en este navegador

### 3.2.4. Opera

Con respecto a los otros navegadores no se ha encontrado ninguna diferencia, salvo el reproductor que es idéntico al de Chrome.

### 3.2.5. Safari

En safari hemos tenido que utilizar la última versión que hizo Apple para windows, ya que no disponemos ninguno de los integrantes del grupo de un Mac. Se pueden apreciar 2 errores de estilo. El primero, que el porcentaje no aparece al final de la barra de progreso, y el segundo lo podemos ver en la sección de Google Maps que hemos puesto en el sitio web, que no aparece en forma de círculo.

### 3.2.6. Konqueror

Konqueror ha sido incapaz de leer el audio y la animación en Flash Player. Aún así el reproductor de audio sale, pero sin ningún recurso cargado.

## 3.3. Descripción de las principales dificultades

La mayoría de las dificultades que hemos encontrado ha sido la de cumplir con los estándares de accesibilidad del W3C. Por un lado algunas de las herramientas de verificación (En concreto TAW), no nos identificaba el tag "audio" y lo señalaba como error cuando es un tag de html5.

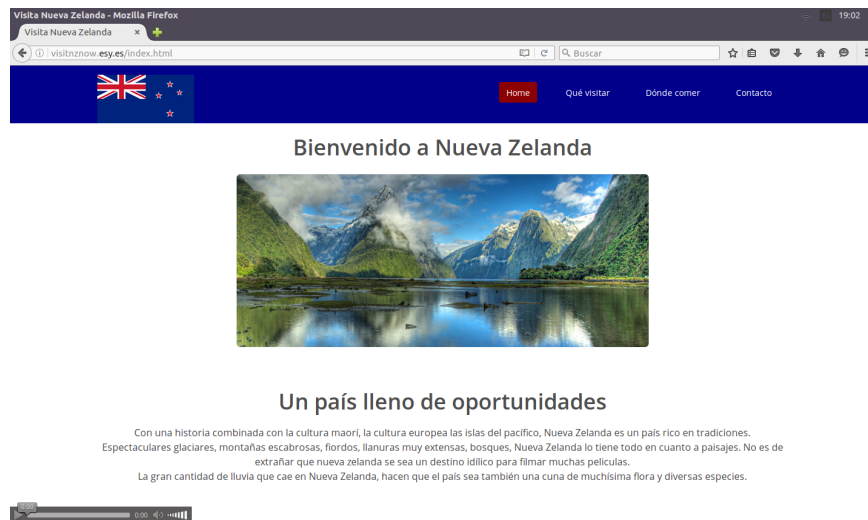


Figura 2: Captura de la página principal en firefox

Por otro lado el hecho de tener distintas herramientas para comprobar la accesibilidad nos ha ayudado bastante en dejarlo lo más adecuado posible.

Además el diseño responsive con los `iframe` también daba algunos problemas hasta que hemos encontrado los estilos adecuados para que se pueda ver en cualquier resolución y en cualquier dispositivo sin ningún problema.

Y para finalizar, tenemos que mencionar las pruebas con safari. No disponíamos de ningún ordenador Mac, por lo que tuvimos que utilizar la última versión que realizó Apple sobre Windows para probar la página.

### 3.4. Análisis personal y 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.

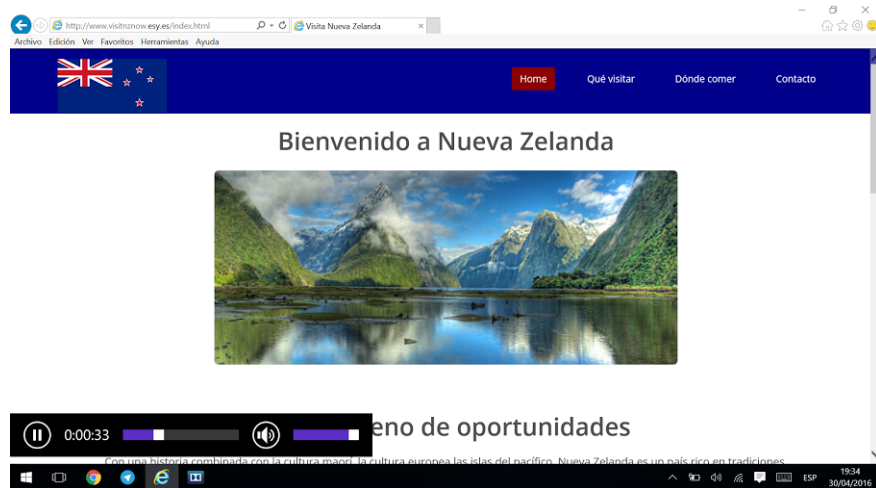


Figura 3: Captura de la página principal en explorer



Figura 4: Captura de la página principal en opera

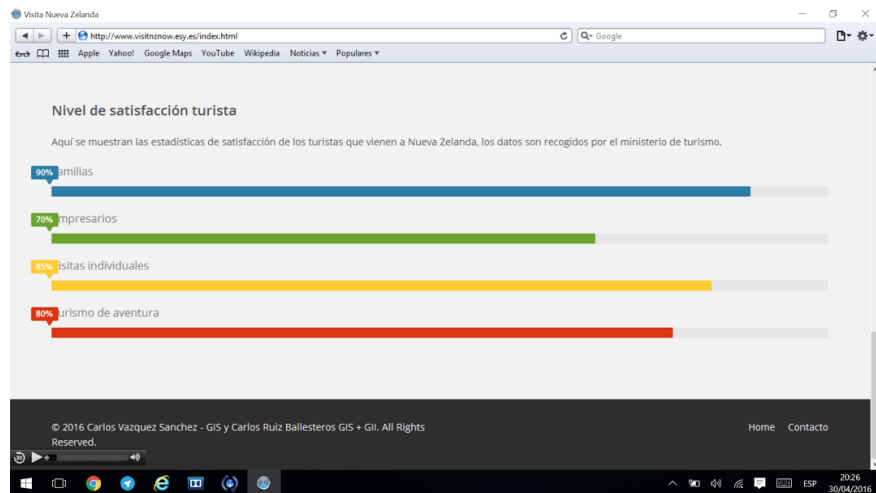


Figura 5: Captura de error de estilo en Safari 1 - 2012

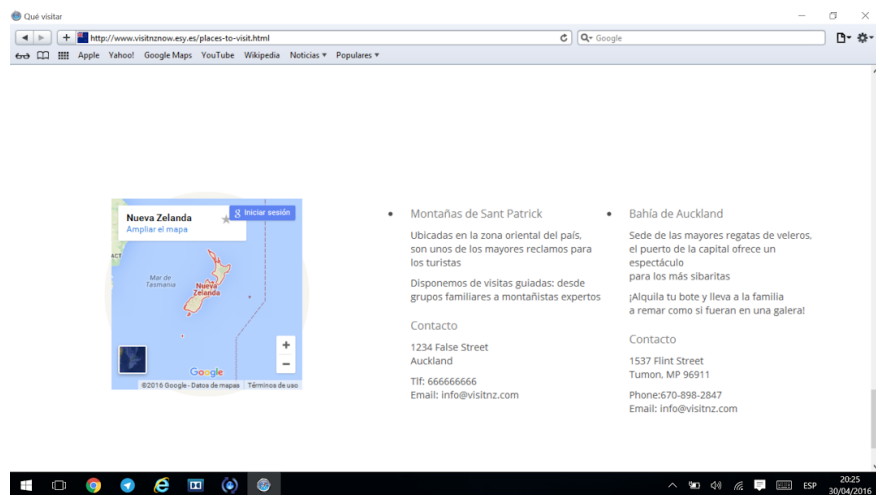


Figura 6: Captura de error de estilo en Safari 2 - 2012



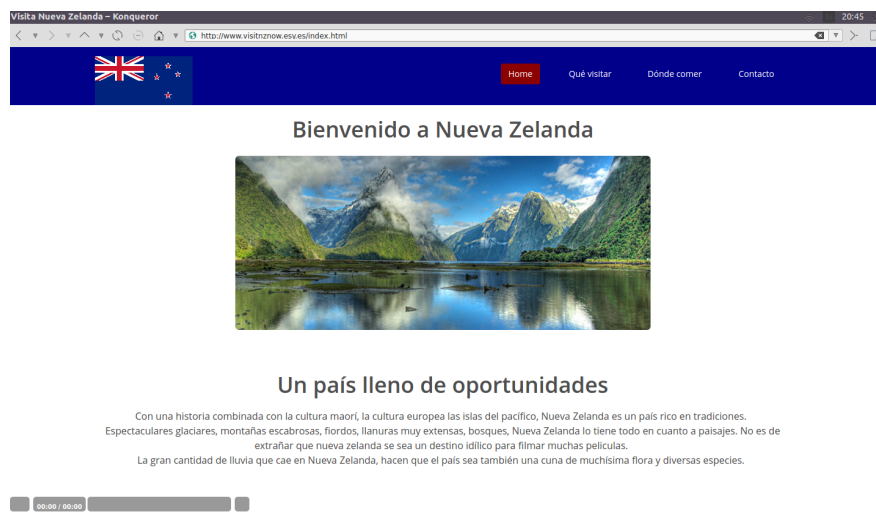


Figura 7: Captura de la página principal en Konqueror