**1er Parcial de Visualización e Interfaces**

**Alumno/a** : Carreño Fernando – 39.879.534

1. Dado los siguientes sitios: <http://www.ryojiikeda.com/> y <http://www.pelang.ch/> , seleccione uno de ellos y realice las tareas indicadas a continuación.
   1. Ejemplifique 3 de las 8 reglas para el diseño de interfaces web que propone Shneiderman.
   2. Ejemplifique alguna de las metáforas que plantea Carlos Scolari.
   3. Establezca en qué nivel de desarrollo (mirar, leer, pensar) se encuentra cada uno de los ejemplos del punto a.
   4. Ejemplifique 3 conceptos de la evaluación heurística referidos a algunos de los siguientes aspectos: Identificación, Diseño, Tiempo de Acceso y Navegación.
   5. ¿Podría calificar de Accesible el sitio elegido? Utilice alguna de las herramientas mencionadas en clase para su comprobación.
2. ¿En qué se diferencia el ***Prototipo de Interfaz de Usuario Esencial*** del ***Prototipo de Interfaz de Usuario Tradicional*** (***horizontal/vertical***)? Establezca una posible estrategia para aplicar ambos modelos en el sitio elegido en el punto anterior.

<http://www.pelang.ch/>

1.a.**Busca la consistencia**: Utiliza misma terminología en el menú. El sitio web mantiene una consistencia en todo las diferentes paginas manteniendo el color de fondo, la tipografía y el tamaño de la letra. Pero esta conlleva a que se encuentre en un color bastante claro y no se tan visible a la vista aquellas personas que tienen alguna discapacidad visual como la meopia o el astigmatismo.

**Feedback**: Requiere que cada acción que el usuario realice en la interfaz ya sea click o scroll debe recibir algún tipo de respuesta de la interfaz. Podemos decir que el feedback del sitio web responde, ya que tanto al seleccionar una sección del menú nos provee la información suficiente de la que el usuario necesita.

**Diseño de acciones secuenciales**: El diseño de acciones secuenciales es lo que permite al usuario sentirse seguro que (sea a donde sea que se encuentre el usuario en el sitio) la interfaz le permitirá volver en sus pasos. Este sitio al no contar con más de 5 secciones diferentes no requiere un atajo escalonado de recorrido de la interfaz visible para el usuario, en este sentido intenta proporcionar al usuario el control de las acciones secuenciales ubicando un menú fijo en cada página en la que se ingresa con un atajo al home que permite volver al principio de la navegación.

b. **Metáfora instrumental**: Es una interfaz que se va a relación con todo lo que es hardware, en el caso de hacer scroll en el sitio podemos utilizar y deberíamos manejar un mouse o el dedo si lo visualizamos mediante un teléfono inteligente.

**Metáfora conversacional**: Hace incapie en el método comunicativo. Todo lo que implica en la interacción con el sistema y el dispositivo. Por ejemplo, en la carga de las diferentes imágenes, tenemos una comunicación mediante las gráficas.

**Metáfora Superficial:** Ocurre cuando la pantalla es táctil si deseamos entrar al sitio web mediante un celular nos podemos manejar mediante la interacción del dedo del humano con la pantalla y tener un feedback con la página.

c.**Miro y entiendo**: Busca la menor cantidad de atención requerida con un esfuerzo del usuario prácticamente nulo en donde puede reconocer la estructura de la página web.

**Leo y entiendo**: Se basa en leer las etiquetas y texto para que el usuario puede comprender el sitio.

**Pienso y entiendo**: En este punto ya se requiere que el usuario tenga conocimientos previos, en donde ya piensa la interfaz y entiende los elementos de la página.

* Busca la consistencia: **Miro y entiendo**
* Feedback: **Leo y entiendo**
* Diseño de acciones secuenciales: **Pienso y entiendo**

d. **Identidad:**

1. El sitio web entrega información corporativa de la organización.

2.Entrega información para hacer consultas web o no web.

**Diseño**:

1.El diseño es consistente en todas las pantallas del sitio.

**Puntuación**: 1. Muy malo o no funciona

2.Funciona pero no sirve

3.Funciona pero debe mejorar

4.Cumple

5.Es lo que el usuario busca

**Identidad: Puntuación**

**1.Al comienzo del home antes de la primera imagen nos ofrece información acerca de la empresa, sus fines y fundadores. Cabe destacar que toda la información que provee se encuentra en inglés. (2)**

**2.En la sección contacto nos ofrece direcciones de donde se situa para poder comunicarnos con ellos. (3)**

**Diseño: Puntuación**

**1.El diseño de la interfaz es consistente en cada una de las páginas del sitio, conserva los colores, la presentación de contenido es casi igual en cada sección. (5)**

e. La accesibilidad de un sitio web responde a la flexibilidad de su interfaz para que usuarios con capacidades limitadas puedan navegar del mismo modo y con las mismas facilidades que un usuario común.

El sitio presenta información estática, lo cual no permite a usuarios con poca discapacidad visual ver los contenidos del sitio ya que están escritos con un color transparente y se hace difícil leerlos.

La presencia de muchas imágenes en el sitio web nos conlleva a que la interfaz requiera de una buena conexión a internet obligando al usuario con una conexión lenta que tenga que esperar que se carge todas las imágenes para poder navegar correctamente.

Habiendo analizado el sitio web podemos decir que no es accesible ya que no cumple con los requisitos de la evaluación heurística.

2.Se diferencian en el prototipo con interfaz esencial utiliza papel puede ser usado para identificar requisitos de interfaz de usuario.

Y el prototipo con interfaz tradicional se crea para diseñar una interfaz de usuario en detalle.

**Prototipo de interfaz de usuario esenciales**: El menú y sus secciones, las imágenes.

**Prototipo de interfaz de usuario tradicional**: Las diferentes páginas.