25/09/2022

# Computación en la nube

# Creación de la cuenta de Azure

* Se ha creado una cuenta introduciendo mis credenciales personales

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

# Creación de la máquina virtual Linux en la nube

* Nos metemos en máquinas virtuales para crear una nueva

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

* Seleccionamos máquina virtual de Azure y la creamos
* Le asignamos un nombre, una región, una imagen (Ubuntu 20.04) y el tamaño correspondiente

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

* Comprobamos que todo esté correcto, y la creamos
* Acto seguido nos guardaremos la clave privada en nuestro ordenador (.pem)

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* Ahora probaremos la conexión ssh y si podemos usar sftp para subir archivos utilizando powershell

Texto

Descripción generada automáticamente

* Probamos el sftp subiendo el archivo de la clave (después se borrará la máquina correspondiente)

Texto

Descripción generada automáticamente

* Eliminamos la máquina para que no consuma crédito de forma permanente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

# Comparación de las cuentas de estudiante entre AWS, Azure y Google

**Ventajas de AWS**

1. **Flexibilidad y facilidad de uso**
2. **Rentabilidad**
3. **Velocidad de organización**
4. **Escalabilidad y elasticidad**
5. **Seguridad**

**Ventajas de Microsoft Azure**

1. **Una nube apta para todo tipo de empresas independientemente del sector**
2. **Coste vs Beneficio mucho mayor**
3. **Azure corre en cualquier servidor físico o en nube**
4. **Seguridad inteligente para tu nube**
5. **Ambientes Multi-cloud**
6. **Es más fácil desarrollar aplicaciones**

**Ventajas de Google Cloud Platform**

1. **Precios accesibles y mejores que el de la competencia**
2. **Rendimiento mejorado**
3. **Innovación**
4. **Seguridad**
5. **Rápida restauración de datos**

# UO285176 – Comparación entre 5 nubes profesionales, ventajas e inconvenientes

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Memoria disponible gratuitamente** | **Costes mensuales por 100 GB** | **Clientes de escritorio y apps** | **Ubicación de los servidores** | **Rasgo específico** |
| **Box** | 10 GB | 9,00 € | Windows, macOS, iOS, Android | Puede escogerse (p. ej., Irlanda, Alemania, Japón, Australia) | Box Zones te ayuda a cumplir con las políticas de privacidad regionales |
| **HiDrive** | - | 1 € | Windows, macOS, iOS, Android | Europa | Ubicación del servidor |
| **Dropbox** | hasta 20 GB | 0,50 € | Windows, Linux, macOS, iOS, Android | Desconocida | Se puede ampliar el almacenamiento libre |
| **Google Drive** | 15 GB | 1,99 € | Windows, macOS, iOS, Android | Desconocida | Enlace a otros servicios de Google |
| **Livedrive** | - | 0,50 € | Windows, macOS, iOS, Android | Gran Bretaña | Servicio de respaldo incluido en la mayoría de los planes |

08/10/2022

# Explicación de las buenas prácticas de la usabilidad y 3 sitios Web que discuten sobre ello

Primera página web -> <https://www.adrenalina.es/mejorar-usabilidad-web/>

En esta página web primero se nos expone qué es la **usabilidad web**: la facilidad con la que un usuario medio puede navegar y conseguir lo que busca en la web. Cuantos menos pasos le requiera y menor sea el tiempo que le lleve encontrar lo que busca, mejor usabilidad tendrá.

Después se nos expone como una especie de “estándar” o pasos a seguir para crear una página web usable:

1. Un diseño que aporte confianza
2. Centrarse en la legibilidad
3. El uso de mapas de calor para ver la actividad de la página
4. Usar pruebas de usabilidad remota
5. El uso de estándares de accesibilidad y usabilidad web existentes
6. Usar imágenes, pero sin excederse
7. Crear encuestas online sobre la experiencia en la web
8. Botones de llamadas a la acción
9. Revisión de expertos y auditoría web
10. Colores estándares para los enlaces
11. Enlaces externos e internos
12. Menor número de clicks
13. Menú de navegación: calidad antes que cantidad
14. Tiempo y peso de carga óptimo
15. El uso del “scroll”: tener lo más importante nada más clicar
16. Compatibilidad con todos los navegadores y dispositivos

Conclusión:

Esta página web expone de manera muy detallada como realizar una página web usable, ya que trata todos los temas que se han expuesto con detalle en el seminario impartido. Es la página web más completa de las tres.

Segunda página web -> <https://www.seoestudios.es/usabilidad-web-6-claves-exito/>

En este portal web, en primer lugar, se nos expone la necesidad de hacer un sitio web accesible: los usuarios digitales suelen ser impacientes, pudiendo llegar a abandonar una web si esta tarda demasiado en cargar o no encuentran lo que buscan de forma rápida. Por esta razón una de sus prioridades es poder navegar de manera sencilla y cumplir ágilmente el objetivo que perseguían al entrar a la web.

En segundo lugar, expone las claves para mejorar la usabilidad web de nuestra página:

1. Tener una identidad clara
2. Tener una buena accesibilidad
3. Hacer que la navegación sea sencilla
4. Tener un diseño limpio y atractivo
5. Ser responsive: adaptarse a la metodología **mobile first**
6. Fomentar la interacción

Conclusión:

Esta página web expone cómo crear una página web accesible, pero de una forma mucho menos detallada que la primera. Sin embargo, expone los principios básicos y fundamentales para que nuestra web sea accesible (aunque quizás no tan perfecta).

Tercera página web -> <https://www.inboundcycle.com/diccionario-marketing-online/usabilidad-web>

Nada más entrar a esta página web, ya nos damos cuenta de que expone una información realmente reducida pero valiosa en contenido, pues detalla claramente y sin extenderse as principales ventajas de la usabilidad en la web.

En esta página, en primer lugar, se expone una definición de la usabilidad web: la usabilidad web es el grado de facilidad de uso que tiene una página web para los visitantes que entran e interactúan con ella.

Después se exponen una serie de ventajas que proporciona el uso de la usabilidad web:

1. Mejora la experiencia y satisfacción de los visitantes
2. Logra una mayor comunicación y feedback con el usuario
3. Consigue más tráfico
4. Aumenta la duración de las visitas
5. Disminuye el porcentaje de rebote
6. Fideliza a los usuarios, logrando que vuelvan a visitar la web
7. Facilita que los usuarios recomienden la web, generando más visitas
8. Logra que el usuario se familiarice antes con la página y que su manejo sea fácil e intuitivo
9. Aumenta los ingresos y las ventas a través de la página

Conclusión:

Como se ha expuesto anteriormente, es mejor la calidad que la cantidad. Por ello, este portal web, aunque sea muy breve, expone claramente las ventajas que aporta la usabilidad web usando dos de sus principios fundamentales: calidad antes que cantidad y tener lo más importante nada más entrar a la página.

# Resumen del libro “No me hagas pensar, Steve Krug”

## Capítulo 1

Es implícito que una página web sea directa e intuitiva, es decir, que **no nos haga pensar**. Con un mero vistazo, uno ha de poder comprender el funcionamiento de un sitio web y usarlo sin mayor complicación. Si esto no sucede así, daremos lugar a dudas en los usuarios y por tanto éstos probablemente abandonen nuestra página, repercutiendo negativamente sobre nosotros y nuestra página web.

Pese a esto, sí que es cierto que no todo en el mundo de la web es evidente, puesto que existe algo llamado innovación, pero aun así para estos determinados casos es totalmente necesario y obligatorio mostrar las cosas lo más claras posible. Es decir, si no se puede hacer una web fácil de entender, que al menos sea clara.

## Capítulo 2

Existe un **abismo** diferencia entre el propósito original de una web y su verdadero modo de empleo. Esto se debe a que los diseñadores pretenden hacer su “*pequeña obra de arte*”, mientras que los usuarios que acceden a la web sólo pretenden satisfacer su momentánea ansia de conocimiento, dejando de lado lo bonito o trabajado que puede estar un sitio web. Y es así, que los usuarios no leen una web, sino que la escanean rápidamente en busca de algo que llame su atención.

Existen varias causas que llevan a este comportamiento: impaciencia, prisa, texto de relleno… De esta forma, simplemente nos centramos en las palabras o frases que parecen encajar mejor con nuestros intereses personales, obviando lo óptimo y escogiendo la rápida satisfacción.

Otra de las anécdotas interesantes de este capítulo es el hecho de que las personas nos apañamos en una web, en lugar de saber a ciencia cierta cómo funciona realmente. Esto ocurre, porque en el fondo nos da igual el cómo funciona algo, simplemente nos sirve con que funcione. Pese a este comportamiento, es realmente importante que los diseñadores web demos a entender el funcionamiento exacto de la página, pues el hecho de “apañárselas” acaba conduciendo al error.

## Capítulo 3

Los seres humanos funcionamos mucho mejor por medio de los **convencionalismos**. Permiten que ahorremos tiempo pensando cómo hacer algo, para así realizarlo de forma inmediata independientemente del país de origen y el lugar de residencia (como una señal de stop, que es igual en todo el mundo). Si en nuestra web usamos convencionalismos, la gente estará más cómoda en nuestra web, y por tanto, permanecerán más tiempo en ella. Este conformismo se extenderá y atraerá a más y más gente y otros sitios nos imitarán. De esta forma, evitaremos tener que dar explicaciones sobre cómo usar nuestra web. En la web, la claridad triunfa sobre la coherencia.

Al diseñar nuestra web, deberemos asegurarnos de que el aspecto de los elementos usados sea claro y estén correctamente relacionados. Hay que destacar lo más importante y agrupar todo lo que esté relacionado, pero sin hacerlo demasiado extenso. Además, hay que dividir nuestra web en zonas claramente definidas, para evitar que un usuario se pierda al entrar en nuestra página. También hay que clarificar los elementos en los que se puede hacer click, pues sino se perderá una gran parte de la interacción en la web o incluso perderemos parte del tráfico, pues el usuario no sabrá qué hacer para continuar.

Por último, es importante apartar el *ruido visual* de nuestra web lo máximo posible. El hecho de que todo en nuestra página esté desorganizado y sea llamativo o apetecible puede dar lugar a confusión y producir un efecto totalmente opuesto al imaginado.

## Capítulo 4

Las personas tenemos un **instinto** **mecánico**. Nos gusta que las cosas sean amenas y no nos lleven un gran esfuerzo. Sin embargo, en la vida no todo es tan sencillo, y a veces requerimos de ayuda. Es bueno que en la web dejemos “pequeñas pistas” sobre qué hacer o cómo situarse en la web para que sea lo más fácil de usar posible.

## Capítulo 5

La web es un **espacio vago**. El uso de las palabras innecesarias (relleno) produce un efecto negativo en los usuarios que conlleva su abandono en nuestra web. Por ello, en la web hay que suprimir todo lo que no sea necesario para reducir el ruido visual y acotar el contenido de forma que sea lo más relevante posible.

El clásico sermón ha de ser inexistente en una web, así como las instrucciones, pues nadie les presta atención. Tenemos que hacer que nuestro sitio sea de fácil comprensión, evitando las partes pesadas y yendo al grano.

## Capítulo 6

La **comodidad** en la web es algo necesario. Cuando una persona busca algo en Internet, pretende encontrarlo lo más rápido posible y si no encuentra lo que busca en un primer vistazo, éste cambiará de página sin pensárselo dos veces. Por ello, es muy importante conseguir que el usuario de un vistazo encuentre lo que busque acomodando su estancia en la página. Hay que conseguir que el usuario entienda lo que hay en cada espacio de nuestra web y use el sitio cómodamente sin que tenga que pensar o buscar cómo continuar.

Para conseguir este propósito, hay que hacer uso de las **convenciones** de navegación (identificación, posicionamiento de los elementos, navegación local, el uso de secciones, etc.). Además, hay que procurar situar al usuario para que este sepa en todo momento dónde se encuentra y, en caso de perderse, sepa volver al inicio en cualquier momento. Tenemos que evitar ponérselo difícil al usuario.

Por último, una noción interesante de este capítulo es la **prueba del maletero**. Se trata de una serie de preguntas que han de ser contestadas sin vacilación para saber si una web está bien diseñada o no.

## Capítulo 7

Es de vital importancia la **situación** de los usuarios en la web. Una web ha de ser capaz de presentarse a sí misma para que nosotros como usuarios sepamos para qué sirve y qué podemos hacer en ella, así como de sus principales ventajas frente a otras webs. Todo esto ha de ser mostrado nada más acceder a la web, es decir, en la página principal. Lo que no nos podemos permitir como desarrolladores es obviar el *propósito* ni la *descripción general* de nuestra web. Como usuario, he de poder deducir de un solo vistazo dónde me encuentro y qué puedo hacer. Si estas deducciones iniciales son erróneas, será un ciclo sin fin de errores que conllevarán al abandono del usuario en nuestra página.

Podemos evitar este abandono mediante una pequeña presentación en la página principal (que no ha de ser excesivamente grande, sino más bien clara y concisa, usando sólo el espacio necesario). Hay que configurar un buen eslogan para la web, puesto que aporta confianza y un cierto grado de diferenciación y compromiso.

Por último, hay que evitar la **promoción excesiva**, puesto que, pese a que en ese elemento concreto promocionado funcionará estupendamente, repercutirá negativamente en el resto de la página, generando un factor de doble filo que se volverá en nuestra contra.

## Capítulo 8

Los debates sobre usabilidad son una **pérdida de tiempo**. Esto se debe a que los diseñadores creen que la mayoría de los usuarios de la web tienen los mismos gustos que ellos. El humano tiende a pensar que el resto son como él. Lo cierto es que cada usuario de la web es único, y por tanto el hecho de pensar que esto está bien porque a mí me lo parece es absurdo. Asimismo, para evitar estos debates hay que servirse del sentido común y de la experiencia para desarrollar una aplicación coherente que guste al mayor porcentaje de usuarios posible.

## Capítulo 9

Las **pruebas de usabilidad** nunca son suficientes. Las pruebas de usabilidad sirven para determinar cómo una persona usa la web en un tiempo determinado. No son lo mismo que los *grupos de discusión* (con los que son confundidos las pruebas de usabilidad)*.* La principal diferencia radica en que en una prueba de usabilidad observas cómo un usuario usa tu aplicación, mientras que en un grupo de discusión sólo escuchas hablar el cómo algo funciona.

Si como desarrolladores queremos que nuestro sitio sea espléndido, tenemos que **probarlo**. Esta prueba puede ser realizada por nosotros mismos u observando el comportamiento de otras personas.

Tradicionalmente se gastaba muchísimo dinero en las pruebas de usabilidad, pero desde hace unos años se han vuelto muy asequibles. Estas pruebas han de ser realizadas durante todo el proceso de desarrollo de la aplicación en un mismo lugar. Con hacerlas una mañana cada mes con tres participantes es más que de sobra si no disponemos de muchos medios, y ha de estar presente el equipo de desarrollo al completo.

Gracias a estas pruebas, podemos darnos cuenta de los **problemas más típicos**, como que los usuarios no entiendan la página, sus convencionalismos no estén o lo que buscan esté en otro lugar de la página. Una vez averiguado estos problemas, debemos centrarnos en los problemas más serios y no ir a lo loco hacia la aventura. Debemos clasificar los problemas en base a su complejidad e importancia y elaborar una lista con los 10 problemas más prioritarios a resolver. Además, es importante para la elaboración de esta lista ignorar los problemas “kayak” (aquellos en los que el usuario se atasca de forma momentánea, pero que es capaz de resolver al momento sin ayuda).

Por último, hay que saber lidiar ante las **excusas** sobre la realización de las pruebas de usabilidad que tantas veces se nos imponen.

## Capítulo 10

La usabilidad en móviles es prácticamente idéntica a la de los ordenadores. Lo único que cambia es que, en los móviles, el usuario presta menos atención y escanea la web mucho más rápido. El diseño web en los móviles son esencialmente limitaciones y compensaciones, es decir, lo que se tiene hacer pero que no se puede llevar a cabo. En los móviles, cualquier cosa que se diseñe tiene limitaciones que han de ser compensadas.

Existen varias maneras de convivir con estas limitaciones, pero la más acertada siempre será incluir todo, es decir, que no exista una diferencia entre móvil y ordenador, o que si existiese, se le permitiese al usuario consultar ambas versiones de la página (la de móvil y la de ordenador).

Como cada vez se usan menos los ordenadores y se les da una mayor prioridad a los teléfonos, hay que tener en cuenta que posiblemente más de la mitad del tráfico en la web se lleve a cabo a través de un móvil, y por ello ha de estar adaptada a este tipo de dispositivos.

Por último, las aplicaciones que se desarrollen para un móvil han de ser **comprensibles** y **memorables**, es decir, el usuario ha de poder entender cómo usar la aplicación por su cuenta o bien acceder a una ayuda sobre cómo usar la aplicación, de forma que su uso sea sencillo de recordar, evitando así tener que pensar o buscar cómo utilizar la aplicación cada vez que acceda a ella.

## Capítulo 11

Hay que hacer las cosas **bien**. Cada vez que entramos en un sitio web, si nos vamos encontrando con problemas a medida que navegamos vamos perdiendo la paciencia, hasta que terminamos por abandonar el sitio. Por ello, como desarrolladores debemos evitar el agotamiento de la paciencia de los usuarios para así evitar una repercusión negativa en nuestra web. De todas formas, podemos recuperar la paciencia del usuario realizando acciones que lo hagan volver a sentir cómodo, pero hay que tener en cuenta que basta con un error para agotar toda su paciencia.

Existen varias formas de evitar este agotamiento: mostrar sólo la información deseada (evitar los rellenos), mostrar las cosas claras (evitar las vueltas por parte del usuario) y no colocar obstáculos en el camino del usuario.

## Capítulo 12

Que funcione no significa que esté **perfecto**. Hoy en día, es muy difícil convencer a los desarrolladores de que hacer las cosas más accesibles nos beneficia a todos. Además, si se piensa, es lo más correcto, pues podemos alegrar la vida de miles de personas con unas horas más de trabajo. Lo que los diseñadores temen es que sobre ellos caiga una mayor carga de trabajo y se comprometa su diseño.

Sin embargo, la accesibilidad puede resultar desalentadora, ya que cuando un desarrollador se está formando en este ámbito, es fácil que se frustre debido a la inmensa cantidad de errores a los que su trabajo se verá expuesto, y que parecen infinitos pero que en realidad son más sencillos de lo que parecen. Para evitar esta incertidumbre, podemos formarnos fácilmente sobre la accesibilidad mediante la lectura (artículos, blogs, …)

## Capítulo 13

¿Qué debemos hacer cuando somos la única persona que se preocupa por la usabilidad en nuestro entorno? Lo más habitual sería hacer una demostración de los problemas económicos que puede llegar a causar, despertando así el interés general en la empresa por el miedo a una pérdida monetaria considerable.

Hay que evitar a toda costa la corriente de manipulación que la usabilidad ha creado, pues lo que no se puede llevar a cabo es la manipulación de un usuario en lugar de llevar a cabo sus necesidades.

## Conclusiones

La lectura de este libro me ha aportado una serie de conocimientos interesantes que no conocía tan en profundidad con respecto a la web y al diseño de esta. Si que es cierto que contaba con ciertas nociones previas sobre la usabilidad y la accesibilidad, pero gracias a este libro he logrado profundizar enormemente sobre estos dos ámbitos realmente interesantes. Además, podría decirse que este libro lo considero como un buen complemento para la asignatura, pues expresa de forma clara y amena muchos de los conceptos más decisivos acerca de una página web.

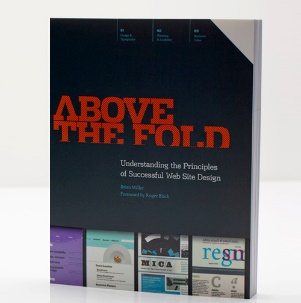
Conforme iba avanzando por los capítulos del libro, he ido reforzando muchos de los conceptos tratados en la asignatura relacionados con HTML y la web.

Por último, he aprendido varias estrategias a seguir a la hora del desarrollo de una página web que considero útiles para mi futura carrera profesional.

23/10/2022

# 3 libros que tratan sobre la adaptabilidad Web y su contenido

## Above the fold

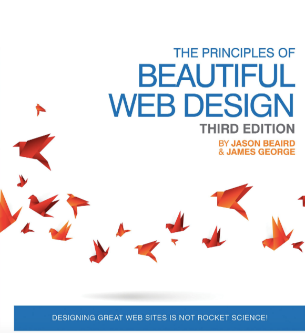


Es un libro atemporal, el autor no ha tratado de hacer un libro que solo nos sirva para este año, nos trae un libro que basa su valía en que nos enseña los fundamentos de la comunicación en el contexto del **diseño web** a través de los años digitales.  
Así pues el lector tendrá la oportunidad de entender que consideraciones debe tener un buen **diseñador web** para que sus proyectos web tengan éxito.  
El libro está dividido en tres partes:

1. Diseño y tipografía.
2. Planificación y usabilidad.
3. Valor de negocio.

Las tres fases representan el flujo continuo de trabajo que conlleva hacer un **proyecto de diseño web y desarrollo**.  
Sobre el autor solo deciros que es un brillante ganador de premios de **diseño gráfico** y escritor especialista en **diseño web y desarrollo**.  
La combinación de los tres ejes de actuación, diseño, usabilidad y retorno de inversión lo hacen una herramienta imprescindible para los **diseñadores web** que quieran triunfar en este sector.

## The Principles of Beautiful Web Design



La segunda edición de esta reseña es un libro ideal para gente que quiera aprender a **diseñar y programar páginas web** y que ademas estén buscando los conocimientos para mejorar su trabajo, no es solo para principiantes, también es apto para usuarios avanzados.  
En este libro están los conocimientos para entender el procedimiento para crear un buen **diseño web**, el uso del color, los grids, la regla de los tercios y la simetrías.  
También veremos como usar texturas, tipografías y imágenes.

## The Smashing Book 2



The Smashing book 2, es un libro sobre **diseño web**, moderno y actual, en el libro encontraremos ejemplos y aplicaciones reales sobre diseño, **usabilidad y programación**.  
Es una excelente guía profesional con un montón de consejos para **diseñadores web**, **diseñadores de aplicaciones para móviles** y **programación de tiendas online**.  
Por último y por si fuera poco hay una lista y explicación con los errores más comunes y como evitarlos.

# 3 herramientas de adaptabilidad Web

* <https://ui.dev/amiresponsive>
* <https://jamus.co.uk/demos/rwd-demonstrations/>
* <http://responsivetesttool.com/>

## Opinión personal

## Capturas de pantalla

Pantalla de juego de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

## Calificación

## Tabla

## Conclusiones