

# CASO PRÁCTICO

## *Papá Noel*

**Grupo 82**

**ID de grupo de práctica 3**

**Nombre de todos los alumnos:**

Ines Fuai Guillén Peña

Anastasiia Sadova

Sergio Cernuda Cueto

Alejandro Sánchez Vega

**Correo de todos los alumnos:**

[100495752@alumnos.uc3m.es](mailto:100495752@alumnos.uc3m.es)

[100494620@alumnos.uc3m.es](mailto:100494620@alumnos.uc3m.es)

[100495744@alumnos.uc3m.es](mailto:100495744@alumnos.uc3m.es)

[100495769@alumnos.uc3m.es](mailto:100495769@alumnos.uc3m.es)

<b>Introducción y objetivo(s) principal (es) de la aplicación.....</b>	<b>2</b>
<b>Definición de personas y caso de uso.....</b>	<b>3</b>
<b>Descripción de los prototipos diseñados y justificación del prototipo elegido aplicando heurísticas de Nielsen y patrones de diseño de Van Duyne.....</b>	<b>4</b>
● Inicio de sesión.....	4
● Registro:.....	5
● Página principal.....	6
● Juegos.....	6
● Cartas.....	9
● Cartas Pop-Up.....	10
● Canciones.....	11
● Llamada con Papá Noel:.....	12
● Historias navideñas:.....	13
● Mapa Interactivo.....	14
● Lista de deseos.....	15
<b>Aplicación de las Heurísticas de Nielsen:.....</b>	<b>17</b>
<b>Patrones de Diseño de Van Duyne:.....</b>	<b>17</b>
<b>Descripción de las tecnologías usadas.....</b>	<b>18</b>
<b>Descripción de los valores éticos incorporados.....</b>	<b>19</b>
1. Bienestar.....	19
2. Privacidad.....	19
3. Autonomía.....	19
4. Igualdad y Equidad.....	19
5. Sostenibilidad.....	19
<b>Informe de accesibilidad.....</b>	<b>20</b>
<b>Informe de evaluación del sitio web, donde se describirá la evaluación que se ha llevado a cabo, incluyendo estadísticas sobre el perfil de los evaluadores (rango de edad y género) y los resultados individuales y grupal obtenidos con el cuestionario SUS.....</b>	<b>21</b>
<b>Conclusión.....</b>	<b>22</b>

## Introducción y objetivo(s) principal (es) de la aplicación

Nuestra página web, "**Papá Noel**", está diseñada para crear una experiencia navideña única, enfocada en la figura de Papá Noel. El objetivo principal de esta web es ofrecer un espacio interactivo para que los usuarios puedan disfrutar de la magia de la Navidad, especialmente los niños, pero también para que toda la familia se divierta juntos. Queremos que, a través de actividades como juegos, canciones, historias y la posibilidad de enviar cartas a Papá Noel, todos los usuarios se sientan involucrados en las festividades de una manera más personalizada.

A través de funcionalidades como la creación de listas de deseos o la personalización de un perfil, cada usuario puede tener una experiencia navideña más cercana y divertida.

### Objetivos específicos:

1. Fomentar la creatividad: Con actividades como escribir cartas a Papá Noel, hacer listas de deseos y participar en juegos interactivos, los usuarios tienen la oportunidad de desarrollar su imaginación.
2. Crear una experiencia interactiva: Queremos que la página web no sea solo una plataforma pasiva. Por eso, incluimos juegos, historias y hasta una llamada de Papá Noel, para que la experiencia sea dinámica y divertida.
3. Permitir la personalización: Los usuarios pueden crear perfiles y hacer la web más suya, guardando cartas enviadas y deseos. Esto hace que la experiencia sea más personal y significativa.
4. Fomentar la diversión en familia: Pensamos que la Navidad es para disfrutarla en grupo, así que la pagina web está pensada para ser utilizada por toda la familia. Desde los más pequeños hasta los adultos, todos pueden disfrutar de las actividades.

En resumen, con "**Papá Noel**" queremos ofrecer una plataforma digital que mantenga viva la magia de la Navidad de manera divertida y creativa, permitiendo que todos los usuarios interactúen con la pagina web y disfruten de estas festividades en familia.

## Definición de personas y caso de uso



**Anakin**

EDAD 9  
OCCUPACIÓN Niño

**Bio**  
Su nombre es Anakin y tiene 9 años. Es un chico curioso y optimista, con gran habilidad para la mecánica, los podracer y la robótica. Le gusta ayudar a los demás y confía en sus habilidades, aunque a veces su impaciencia y energía lo hacen actuar de forma impulsiva. No tiene una gran madurez emocional, lo que lo lleva a ser un tanto caprichoso y caótico. Su carácter amable y generoso se equilibra con una intensidad que sugiere una personalidad compleja

**Tecnología**  
Ha nacido con la tecnología, desde que tenía menos de un año sus progenitores le empezaron a poner dibujos animados en la tablet, y cada vez le aprendió a manejar mejor. Su dominio de esta plataforma es alto, aunque escasean conocimientos de lo que denominaríamos cultura general como por ejemplo un léxico muy avanzado. La mejor manera de explicar será a través de imágenes o demostraciones y no de grandes explicaciones textuales.

Sabe usar dispositivos táctiles, como el móvil y la tablet. Pero no tiene ni idea de como usar el ordenador.

**Motivaciones**  
Su mayor deseo es el poder ayudar a su madre y cuidarla, ya que la seguridad y el bienestar de su familia son prioridades para él. En cuanto a sus objetivos de vida, sueña con crecer para poder hacer justicia en la sociedad y proteger a los que ama. Sueña con explorar las estrellas y convertirse en alguien importante, lo que también revela su deseo de reconocimiento y aventura, impulsado por una profunda esperanza de cambiar su propio destino y el de los demás.



**Rory**

EDAD 19  
OCCUPACIÓN Estudiante

**Bio**  
Se llama Rory y tiene 19 años. Es una chica muy trabajadora, una "academic weapon girl", que pasa la mayor parte del tiempo estudiando. Sus rasgos principales son la dedicación a lo que hace, pero a veces puede ponerse dramática por cosas bastante irrelevantes, pero tiende a romántizar su vida. Además, tiende a hacer compras impulsivas debido a sus niveles de estrés.

**Tecnología**  
En su tiempo libre le gusta salir con sus amigos a tomar un café. También le gusta pasar tiempo con su familia, aunque la mayor parte del tiempo lo pasa en su habitación, haciendo las cosas relacionadas con la universidad. Sus amigos suelen burlarse de ella por no salir con ellos tan a menudo, pero esto no afecta a sus prioridades y objetivos vitales.

**Motivaciones**  
Come tiende a idealizar su vida, le encanta el periodo navideño porque le hace sentir la magia del momento y alivia el estrés relacionado con sus estudios.



**Gandalf**

EDAD 79  
OCCUPACIÓN Mago

**Bio**  
Gandalf es el típico sabio de la familia, pero no se queda solo en dar buenos consejos: le encanta contar historias épicas, especialmente en Navidad. Le fascina la magia de las festividades, y siempre tiene un cuento o anécdota para compartir. Aunque parece serio, tiene un gran sentido del humor y suele hacer bromas cuando menos te lo esperas. Es de los que tiene una respuesta para todo y siempre sabe qué decir en el momento justo. Su naturaleza curiosa lo hace aprender constantemente, y disfruta mucho de los momentos de reflexión, pero también le encanta disfrutar del presente, especialmente en Navidad, cuando puede rodearse de los suyos. Aunque ha vivido siglos y enfrentado innumerables batallas, Gandalf sigue siendo un firme creyente en el poder del cambio y la mejora personal. Siempre ha tenido fe en que las personas pueden superarse, y en Navidad, su mensaje de esperanza y renovación se vuelve aún más poderoso.

**Tecnología**  
Su experiencia tecnológica es moderada. No se maneja tan fácilmente como lo haría alguien más joven pero sabe lo básico. Le gustan las interfaces que son claras y bien organizadas.

**Motivaciones**  
Este año, Gandalf quiere traer un poco de magia navideña a sus amigos y familiares

Al analizar a estas tres personas, hemos optado por diseñar una página web sencilla e intuitiva, siguiendo el principio de "menos es más". El exceso de información puede generar confusión en los usuarios y complicar la navegación. Asimismo, hemos creado un diseño limpio y visible, de modo que cualquier persona, incluso sin experiencia en el uso de tecnologías, pueda utilizar la página web con facilidad.

Para **Anakin** tendrá que ser una página divertida, con dibujos y juegos interactivos. Ya que él no conoce que hay detrás de la magia de la navidad. Habrá que configurar la página en torno a esto. Anakin es curioso y disfruta explorando, por lo que la página podría incluir juegos interactivos que lo animen a descubrir pequeños secretos o detalles de la Navidad.

Para **Rory** tendrá que ser una pagina relajante y acogedora, que inspire paz mental y mantengan el espíritu navideño. Rory, quien vive bajo presión académica, busca momentos de desconexión y se sentiría atraída por actividades ligeras, como minijuegos o animaciones navideñas.

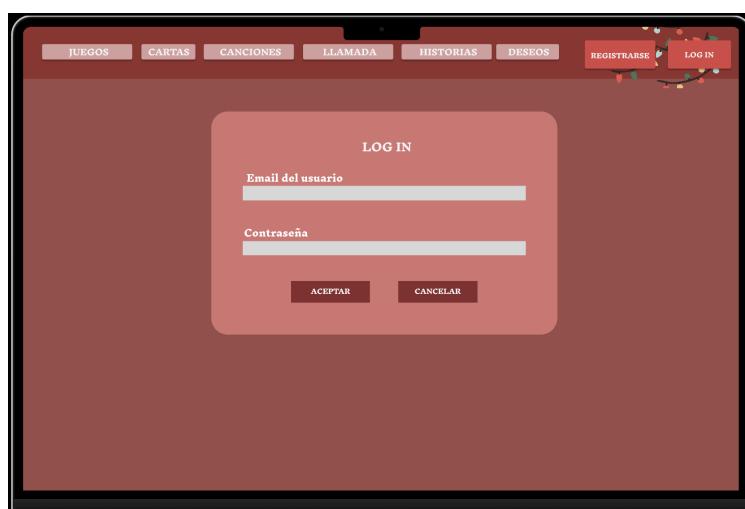
Para **Gandalf**, la pagina debería ofrecer una experiencia visual atractiva y sencilla de navegar. Como alguien que valora las tradiciones y la magia de estas fiestas, opciones para compartir mensajes navideños o historias relacionadas con la época es lo que más le gustará, y quizás puede algún detalle interactivo que despierte su curiosidad y lo motive a pasar más tiempo en la pagina web.

## **Descripción de los prototipos diseñados y justificación del prototipo elegido aplicando heurísticas de Nielsen y patrones de diseño de Van Duyne**

Antes de profundizar más en los detalles del caso práctico que hemos realizado, nos gustaría especificar que este proyecto se hizo basándose en el último trabajo de laboratorio, en el cual se implementó la página de Papá Noel. Debido a esto, no profundizaremos demasiado en algunas de las funcionalidades, ya que todas ellas fueron explicadas allí. (Ejemplo: el menú desplegable del botón "iniciar sesión", cuando el usuario ha iniciado sesión en su cuenta y puede ver/editar sus detalles personales, etc.)

- ***Inicio de sesión***

### VERSIÓN DEL FIGMA:



### IMPLEMENTACIÓN:



Hemos creado una forma básica e intuitiva para que el usuario inicie sesión en nuestra página web. Al hacer clic en el botón "Iniciar sesión", aparece una ventana emergente en la que el usuario debe ingresar sus datos clave: correo electrónico y contraseña, ya que solo puede haber una cuenta registrada con una dirección de correo electrónico específica. Hemos decidido ubicar este botón de esta manera según cómo suele implementarse en la mayoría de los sitios web.

- **Registro:**

VERSIÓN DEL FIGMA:



IMPLEMENTACIÓN:



El usuario puede registrarse en el sitio web haciendo clic en el botón "Registrar" en la esquina superior derecha. Hemos decidido ubicar este botón de esta manera, según cómo suele implementarse en la mayoría de los sitios web, junto a la opción de "Iniciar sesión".

Al hacer clic en el botón, aparece una ventana emergente de registro con toda la información relevante del usuario.

En la parte inferior de la ventana emergente se encuentran tres botones dispuestos en un orden específico: Aceptar, Limpiar y Cancelar. Este orden fue elegido específicamente, ya que es más intuitivo para las personas cancelar acciones haciendo clic a su derecha, y revisar y aceptar haciendo clic a su izquierda. En la posición neutral hemos colocado el botón "Limpiar", ya que no se utiliza con tanta frecuencia.

- *Página principal*

VERSIÓN DEL FIGMA:



IMPLEMENTACIÓN:



En la página inicial hemos ubicado un temporizador con un encabezado que muestra de manera explícita para qué es el temporizador (la cuenta regresiva hasta Navidad). El botón *¡Vamos!*, al hacer clic en él, redirige al usuario a una página .html separada, que rastrea la ubicación actual de Santa Claus (para más detalles, consulte la sección de Mapa de este informe).

- *Juegos*

VERSIÓN DEL FIGMA:



IMPLEMENTACIÓN:



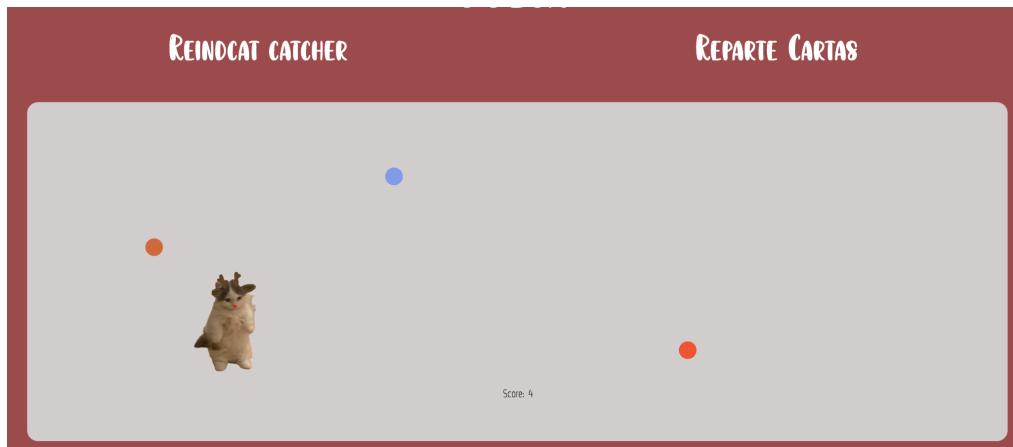
Para la implementación de los juegos, hemos decidido optar por dos juegos: **Reindcat Catcher** (el gato, que está disfrazado de reno y ayuda a Santa a recoger bolas mágicas perdidas) y **Reparte Cartas**, donde el jugador debe emparejar el país de destino de una carta con el buzón correcto, según la bandera del país impresa en él. El usuario del sitio web puede cambiar entre los juegos haciendo clic en su nombre correspondiente. Es importante mencionar que el usuario no puede cambiar de juego mientras uno de ellos esté en ejecución.

Hemos decidido modificar la idea original del botón "cambio de juego" de Figma al formato actual, ya que es más fácil para el usuario elegir el juego que desea jugar desde una lista explícitamente nombrada, donde los nombres de los juegos ilustran claramente la idea del juego.

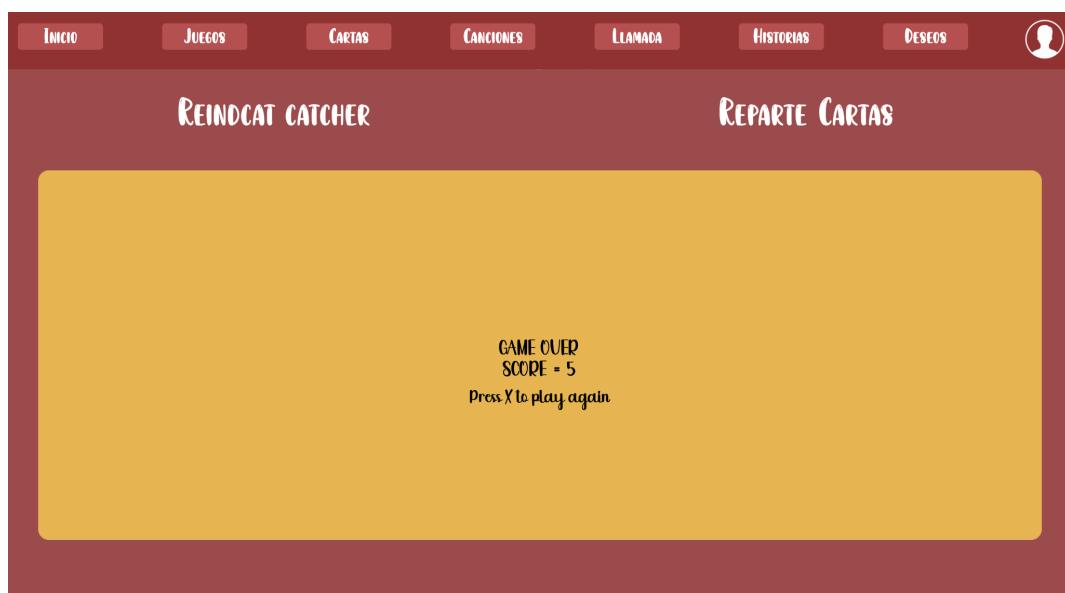
Ambos juegos comienzan cuando el usuario presiona la tecla "X" en su computadora. Después de algunas consideraciones, decidimos que para futuras mejoras sería mejor cambiar el lanzamiento del juego a un "toque" en la pantalla, ya que los usuarios deberían poder utilizar dispositivos que no estén conectados al teclado.

El juego **Reindcat Catcher** recoge las partículas que caen aleatoriamente desde la parte superior de un lienzo, y cada partícula que el gato captura aumenta la puntuación final en un

punto. Cuando la partícula cae por debajo del nivel medio del cuerpo del gato, ya no puede atraparla.



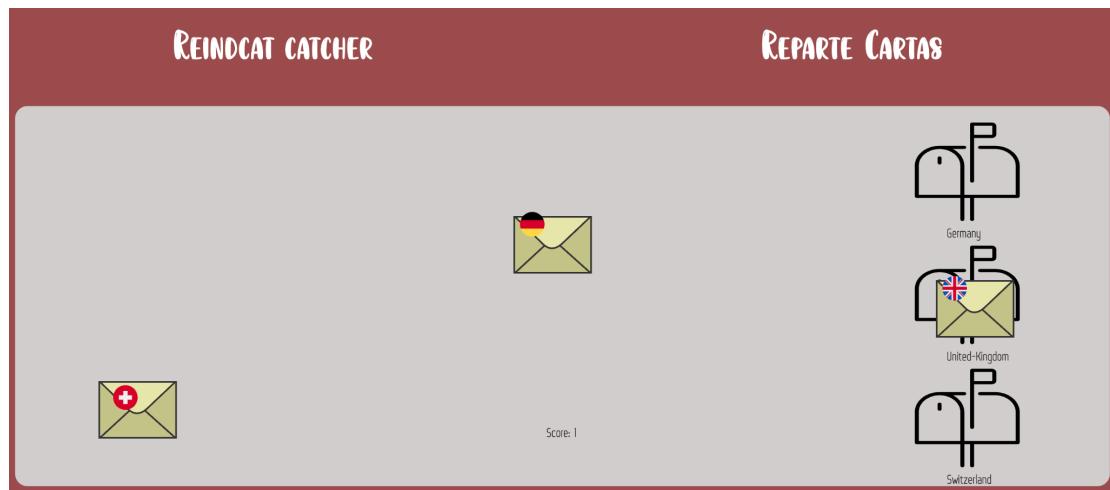
El juego termina cuando la partícula llega al fondo del lienzo, y se muestra la pantalla de "fin del juego". Al presionar la tecla "X", el usuario vuelve a iniciar el juego.



El segundo juego se basa en la tecnología de "arrastrar y soltar" y empareja las cartas con sus buzones correctos. Las banderas de los países en las cartas, así como los destinos de los buzones, se generan aleatoriamente en cada inicio del juego.

El jugador puede mover libremente las cartas sobre un lienzo, como se muestra en la captura de pantalla a continuación.





Cuando la coincidencia del jugador es incorrecta, la carta vuelve a su posición inicial en el lienzo.

El juego termina cuando todas las cartas están correctamente emparejadas con los buzones, y la puntuación se acumula por separado para cada intento. La pantalla de "fin del juego" es igual a la del primer juego.

- *Cartas*

#### VERSIÓN DEL FIGMA:



#### IMPLEMENTACIÓN:

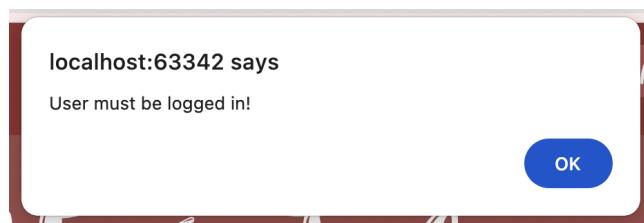


En esta sección del sitio web, el usuario puede enviar una carta a Santa, que luego será almacenada en el localStorage de su cuenta. Al hacer clic en el botón “Ver mis cartas”, el usuario podrá ver las cartas que ya ha enviado a Santa.

Si no están registrados o no han iniciado sesión, la ventana emergente dirá lo siguiente:



Y si el usuario, que no ha iniciado sesión, intenta enviar la carta, aparecerá el siguiente mensaje:



Al hacer clic en los botones “Borrar” o “Enviar”, el usuario puede borrar todo el contenido de la carta o enviarla.

Cuando el usuario está registrado, las cartas se mostrarán correctamente de la manera que se menciona en la sección de **Cartas Pop-Up** de este informe. Además, no hay limitación en los caracteres ingresados, ya que el texto puede desplazarse utilizando la función de desbordamiento (overflow).

- *Cartas Pop-Up*

#### VERSIÓN DEL FIGMA:

## IMPLEMENTACIÓN:

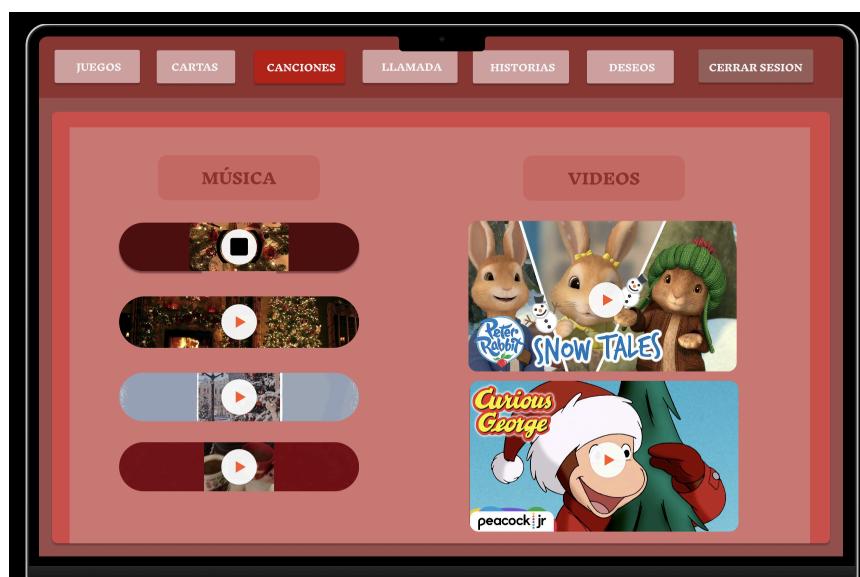


Cuando el usuario ha iniciado sesión, puede ver la ventana emergente con todas las cartas que ha enviado. Puede desplazarse por ellas utilizando los botones de flecha en la parte inferior de la ventana emergente o cerrar la ventana emergente haciendo clic en el botón “Close”. Decidimos cambiar la ubicación inicial de las flechas de desplazamiento en el modelo de Figma, ya que queríamos que todos los botones principales de operación estuvieran cerca entre sí, para que el usuario pudiera encontrarlos y usarlos de inmediato.

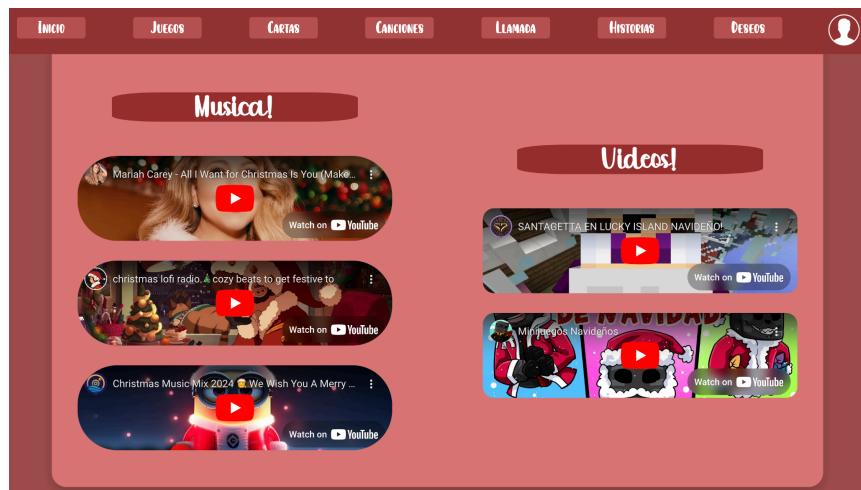
Además, inicialmente queríamos implementar la página Las Cartas por separado, pero después de pensar lo, decidimos que no tenía sentido que un usuario no registrado tuviera esta sección, ya que no puede enviar cartas. Por otro lado, queríamos que un usuario no registrado supiera sobre la opción de enviar cartas y ver la lista de cartas enviadas, por lo que decidimos incluir la ventana emergente en su lugar.

- *Canciones*

## VERSIÓN DEL FIGMA:



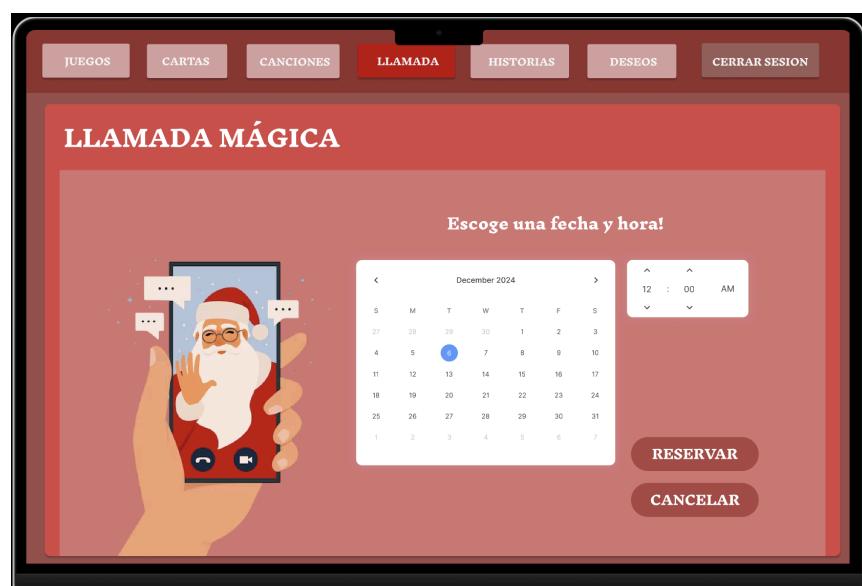
IMPLEMENTACIÓN:



Con respecto al diseño original al final se puede ver que el estilo de los botones es distinto. Esto es así para que el contraste sea alto para las personas con daltonismo. Luego los videos y música se han implementado como videos de youtube ya que es una interfaz conocida, con mucho contenido disponible, y fácil de implementar y cambiar en caso de que en ediciones futuras se quieran cambiar los videos o la música.

- *Llamada con Papá Noel:*

VERSIÓN DEL FIGMA:



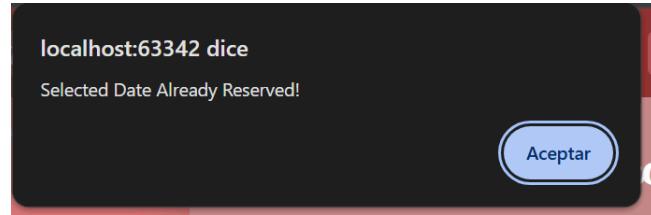
IMPLEMENTACIÓN:



Con respecto al diseño de Figma se ha implementado un calendario más estético que se asemejara mejor con el diseño de la página. Se ha quitado la parte de selección de hora ya que sobre complicaba la funcionalidad y el diseño. Además se ha añadido un indicativo de las fechas ya reservadas (azul), y en morado la fecha que estamos seleccionando en el momento.

En caso de querer seleccionar una fecha ya reservada (por si el color no lo dejara claro), saldrá un aviso de que ya está seleccionada.

Las fechas reservadas se guardan en LocalStorage, tanto en una lista general como en el perfil de cada usuario.

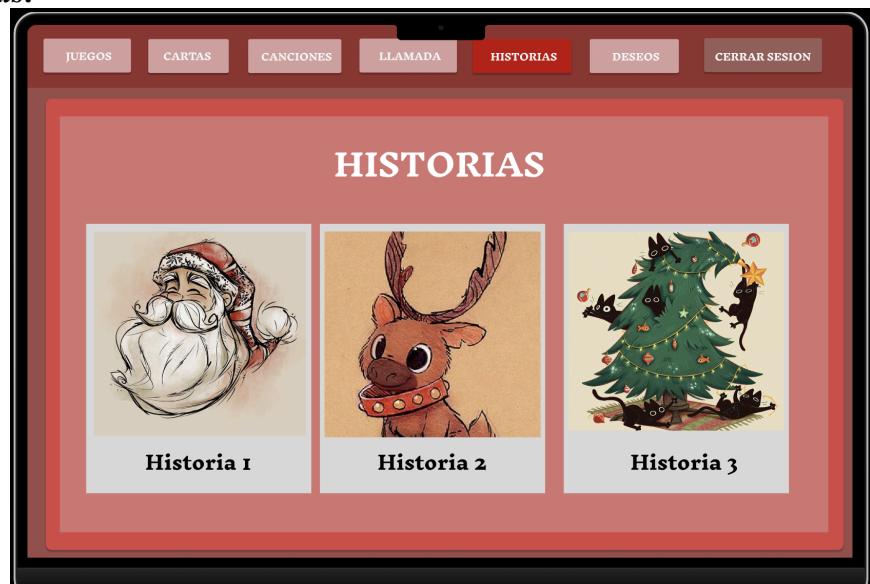


Para el diseño de este apartado hemos tenido en cuenta:

1. Prevención de errores, haciendo que no pueda reservar dos fechas a la vez ni una fecha antigua.
2. Estética y mantenimiento del estilo: Creando un calendario personalizado para la elección de la fecha.

- ***Historias navideñas:***

VERSIÓN DEL FIGMA:



IMPLEMENTACIÓN:



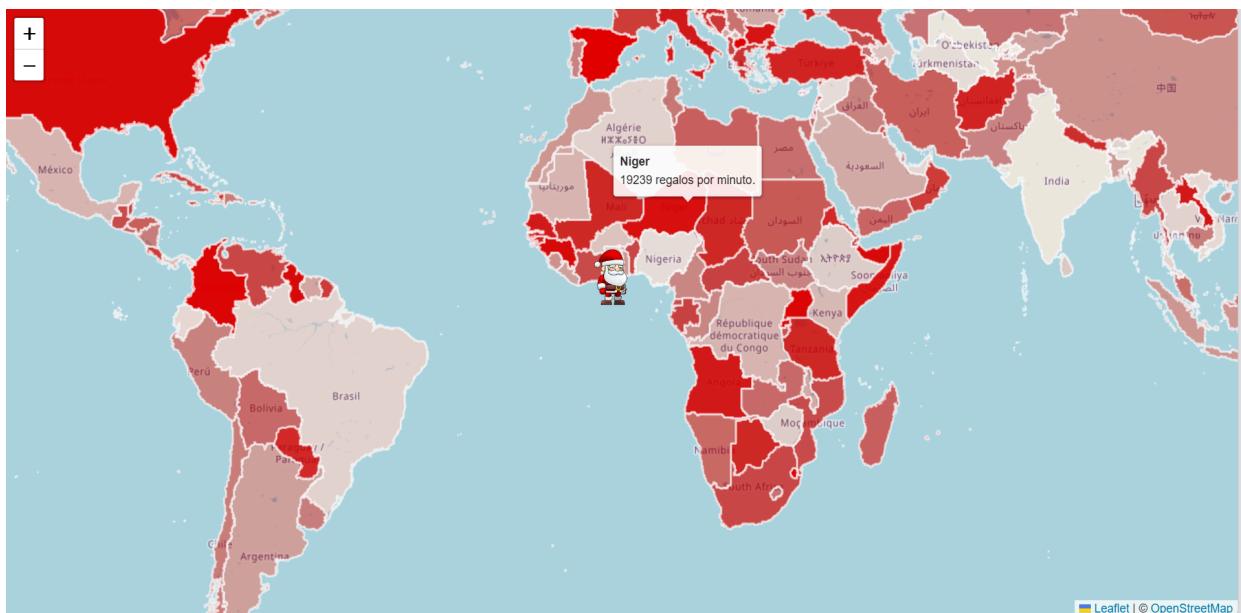
Al pulsar sobre una historia, aparece un pop-up con una historia inventada. Junto a esa historia, encontramos dos enlaces que nos llevan a otras páginas web relacionadas con la temática de la historia. Para salir del popup, debemos presionar sobre una X en la parte superior central.

**El árbol de Navidad y los gatos**

En una pequeña casa, dos gatos llamados Mau y Pelusa se divertían jugando con el árbol de Navidad. Cada año, la familia decoraba el árbol con luces brillantes y adornos, pero siempre había un pequeño caos, ya que los gatos no podían resistirse a jugar con las esferas y las cintas. Una Nochebuena, algo mágico sucedió. Mientras la familia dormía, el árbol comenzó a brillar más intensamente. Mau y Pelusa, al acercarse, sintieron una conexión especial. De repente, el árbol empezó a emitir una suave melodía, como si los gatos fueran sus guardianes elegidos. La familia despertó sorprendida al ver que el árbol parecía más brillante y hermoso que nunca. Desde entonces, los gatos fueron considerados los cuidadores del árbol, y cada Navidad, el árbol brillaba con más magia gracias a su presencia. El espíritu navideño, lleno de alegría y amor, se vivió con más intensidad, con los gatos como los pequeños y traviesos guardianes del árbol.

[Enlace 1](#)  
[Enlace 2](#)

- *Mapa Interactivo*



El Mapa Interactivo actualiza el nivel de regalos que ha recibido cada país, en base a ese valor lo colorea más rojo o menos. Además hay un Santa Claus que se mueve y es entretenido de ver. Si se desliza el ratón por encima de algún país saldrá la cantidad de regalos que está recibiendo en ese instante. (Para esta versión de la página web hemos puesto una actualización del mapa cada segundo pero en realidad sería más lento, hacemos esto para que se vea el cambio.) En tecnologías usadas se desarrolla más este mapa.ç

- *Lista de deseos*

VERSIÓN DEL FIGMA:



IMPLEMENTACIÓN:

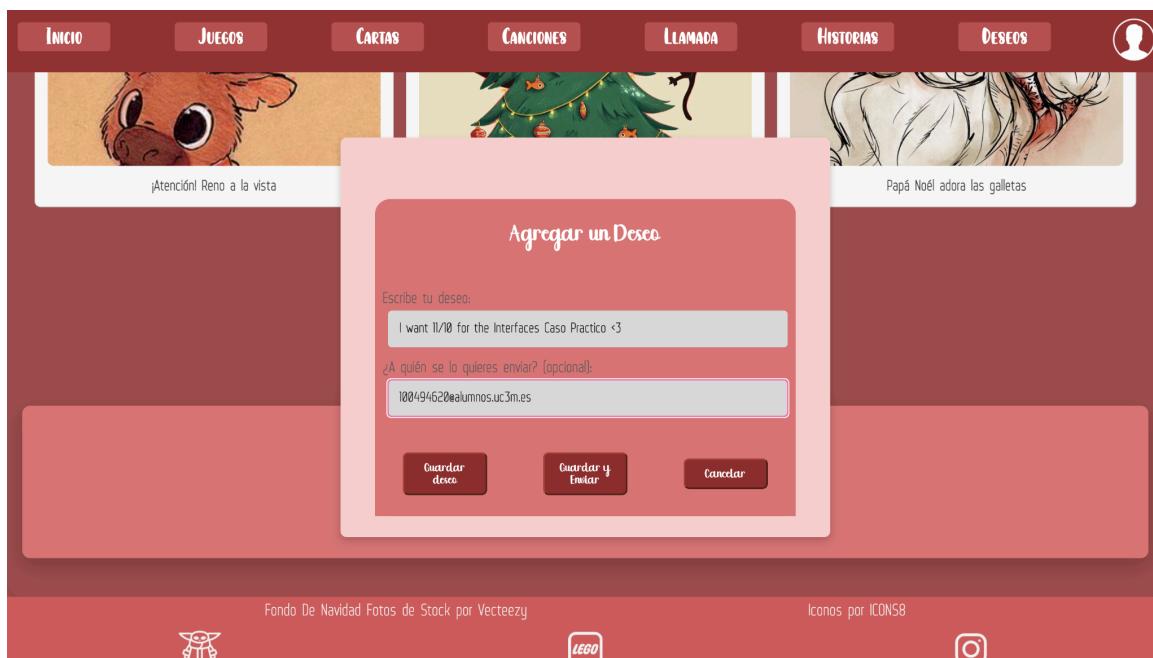


En comparación con el diseño de Figma, no se aprecian cambios importantes en cuanto a estética y funcionalidad.

Al inicio nos aparece el mensaje predeterminado '*Todavía no has enviado ningún mensaje*', que cambiará a medida que añadimos. Cuando queremos agregar un deseo más, salta un pop-up con un formulario donde poner nuestro deseo y la opción de enviarlo a un email. Los botones están colocados específicamente por la intuición de las personas: *cancelar* a la derecha, *guardar* a la izquierda y *guardar y enviar* en el centro ya que no se utiliza con tanta frecuencia.

Hay que destacar la diferencia entre *guardar* y *guardar y enviar*:

- *guardar*: Solo guarda el deseo en la lista de deseos, independientemente de si se ha introducido un email o no.
- *guardar y enviar*: Requiere obligatoriamente un email con formato válido



Como podemos observar, el deseo se guarda en forma de lista, enumerados todos y con un botón de ‘Eliminar’ que nos permitirá remover dicho deseo de nuestra lista de deseos.

Si introducimos un email válido y lo mandamos, nos aparecerá la notificación de confirmación de que se ha enviado correctamente el mensaje.



## Aplicación de las Heurísticas de Nielsen:

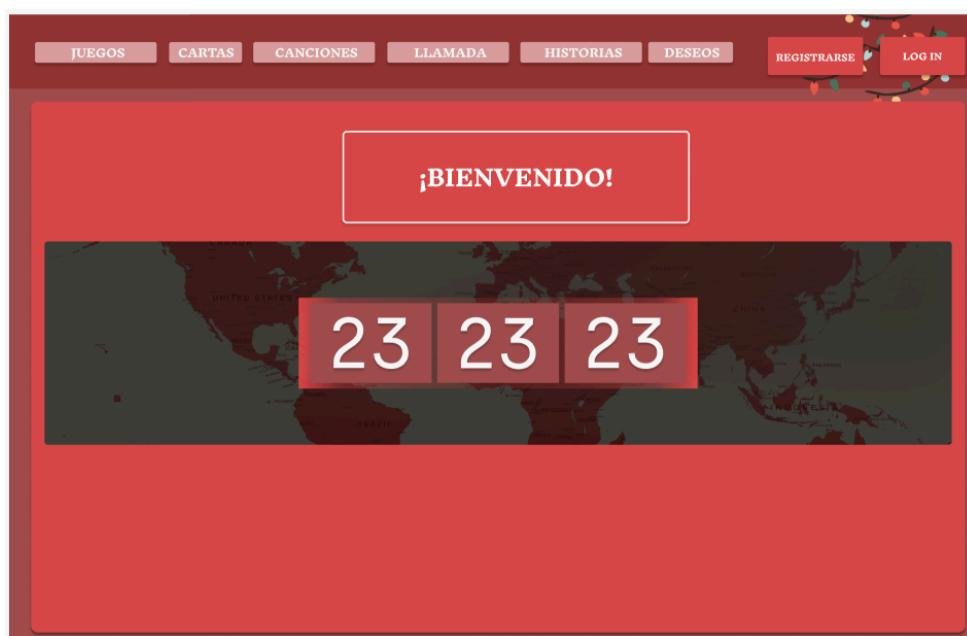
- 1. Visibilidad del estado del sistema.** En todo momento, el usuario sabe en qué sección de la página web está (cartas, juegos, perfil, etc.). Esto se logra mediante indicadores visuales claros (por ejemplo, barras de navegación o iconos destacados), que muestran la ubicación actual y las actividades disponibles.
- 2. Relación entre el sistema y el mundo real.** Correctamente implementado ya que el usuario sabe en todo momento sobre qué trata el sistema.
- 3. Control y libertad del usuario.** Los usuarios tienen libertad para navegar entre las diferentes secciones de la página web sin restricciones, pudiendo regresar fácilmente a la pantalla principal o cambiar de actividad en cualquier momento. También pueden personalizar su perfil y lista de deseos, lo que les da más control sobre su experiencia.
- 5. Prevención de errores.** Se implementan mensajes de confirmación y advertencia para evitar errores. Si el usuario intenta realizar una acción importante, como enviar una carta, recibe una confirmación antes de que se complete la acción.
- 8. Estética y diseño minimalista.** El diseño visual es limpio y no sobrecarga al usuario con información innecesaria. Solo se muestran los elementos esenciales para cada pantalla, lo que mejora la claridad y la experiencia.

## Patrones de Diseño de Van Duyne:

B8 - Category pages, K2 - Navigation Bar



C1 - Homepage  
Portal



## H2 - Sign-in/New Account

## H10 – Clear forms

## Descripción de las tecnologías usadas

Para el desarrollo de la aplicación web se ha utilizado HTML, CSS y JavaScript.

Para el mapa hemos usado varias tecnologías. La principal es **Leaflet.js** que es una biblioteca de código abierto para crear mapas interactivos. Además usamos **OpenStreetMap** que es un mapa libre, cuyos datos se pueden usar de manera gratuita. También usamos **GeoJSON** que es un formato basado en JSON usado para representar datos geoespaciales (puntos, líneas, polígonos...)

Además para la implementación de los videos en el apartado Canciones, hemos hecho uso de los **iframes** de youtube.

Para la parte de los deseos, hemos hecho uso de **EmailJS** que nos permite enviar un mensaje a un email (ambos proporcionados como input en el formulario) en concreto.

## Descripción de los valores éticos incorporados

En la creación de nuestra página web "**Papá Noel**", hemos tenido en cuenta una serie de valores éticos clave, que se reflejan en el diseño y las funcionalidades de la página.

### 1. Bienestar

- Diseño para la diversión y el aprendizaje: La pagina web está pensada para ser tanto entretenida como educativa. Las actividades como escribir cartas o participar en juegos están diseñadas para ser inclusivas y agradables, fomentando el disfrute sin generar estrés.

### 2. Privacidad

- Transparencia en la recopilación de datos: En todo momento, la pagina web es clara sobre qué datos recoge. Los usuarios tienen la opción de revisar, modificar o eliminar su información si lo desean.
- Recopilación mínima de datos: La pagina web sigue el principio de recopilación mínima de datos, solo pidiendo la información esencial para poder usar las funciones principales, como el correo electrónico para el registro. No pedimos datos sensibles ni compartimos información con terceros.

### 3. Autonomía

- Facilidad de uso: La interfaz está diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, permitiendo a los usuarios tomar el control de su experiencia.

### 4. Igualdad y Equidad

- Accesibilidad para todos: En el diseño de la pagina, hemos incluido varias medidas para garantizar que todos los usuarios, independientemente de sus habilidades, puedan disfrutar de la experiencia.
- Sin discriminación: La pagina está diseñada para ser inclusiva, sin hacer distinción entre los usuarios en función de su género, origen o habilidades. La experiencia es la misma para todos, promoviendo un sentido de igualdad y equidad.

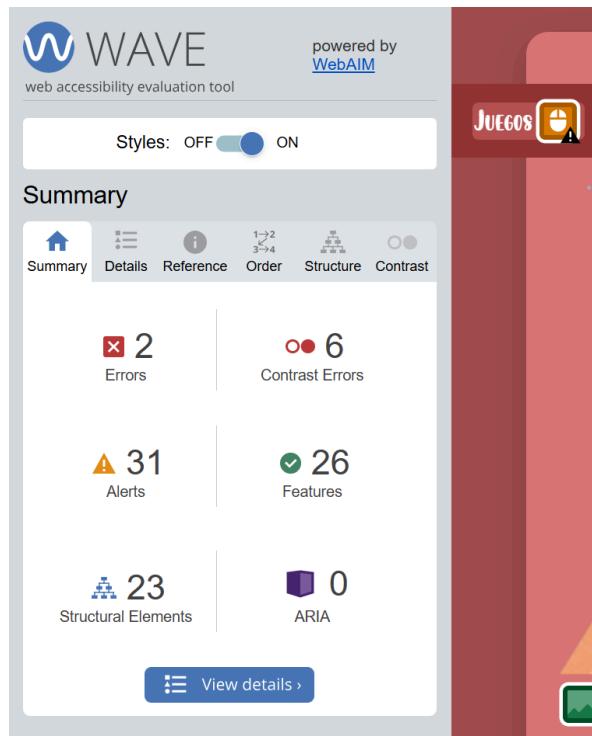
### 5. Sostenibilidad

- Reducir el impacto ambiental: Aunque la página web es digital, promueve la sostenibilidad al ofrecer una alternativa al envío de cartas físicas a Papá Noel, evitando el uso de papel.

Incorporando estos valores éticos, la página web "**Papá Noel**" tiene como objetivo ser una herramienta que no solo ofrezca entretenimiento a los usuarios, sino que también fomente un uso responsable de la tecnología, el respeto por la diversidad, la privacidad y la seguridad de todos los involucrados.

## Informe de accesibilidad.

En el primer análisis que hicimos con WAFE salieron **54 errores de contraste**, lo cual nos alertó. Pero haciendo varios cambios a los colores usados en la página hemos obtenido el siguiente resultado:



Los dos **errores** son debido a un header “ vacío” , que realmente hemos implementado pero con una imagen. Y a un label que no sabemos a cual referencia.

Luego el resto de **errores de contraste** se debe a algunos títulos o símbolos que tienen poco contraste con el fondo, pero que a nuestro parecer, son información poco relevante y cambiar el contraste hubiera roto la armonía de la página.

En cuanto a las **alertas**, estas son en su mayoría referencias a la interacción con la página, ya que son la mayoría eventos de clicar. Esto dificulta la interacción con gente con movilidad reducida, pero debido al diseño de la página, no sabíamos cómo evitar o facilitar este tipo de interacción.

Finalmente, en cuanto a las **features**, hemos implementado texto alternativo en todas las imágenes, declarado correctamente los form labels , y puesto hipervínculos a otras imágenes. Todo esto facilita el manejo de la página de las personas con discapacidad visual.

## **Informe de evaluación del sitio web, donde se describirá la evaluación que se ha llevado a cabo, incluyendo estadísticas sobre el perfil de los evaluadores (rango de edad y género) y los resultados individuales y grupal obtenidos con el cuestionario SUS.**

La evaluación realizada sobre el sitio web relacionado con Papá Noel ha arrojado resultados muy positivos en general. Los evaluadores han valorado positivamente la estructura, el diseño visual y la experiencia de usuario, destacando especialmente la claridad de la página, su compatibilidad con dispositivos móviles y la interacción dinámica (como el mapa interactivo de Papá Noel y el contador regresivo).

### Aspectos Positivos:

1. **Estructura clara y fácil de entender:** Los usuarios encontraron la navegación intuitiva, lo que les permitió interactuar con el sitio sin dificultad.
2. **Diseño visual atractivo:** El diseño fue bien recibido, especialmente su enfoque temático navideño.
3. **Interactividad y características dinámicas:** La inclusión de elementos interactivos como el mapa con información adicional y el contador regresivo para Navidad fueron puntos destacados.
4. **Compatibilidad móvil:** La página se adapta bien a dispositivos móviles, lo que garantiza una experiencia fluida en diferentes plataformas.

### Áreas de Mejora:

1. **Variedad de colores:** Algunos evaluadores sugirieron mejorar la paleta de colores, ya que ciertos tonos (como el rojo) pueden resultar monótonos.
2. **Mapa interactivo:** La mayoría de los evaluadores señalaron que el mapa, al abrirse en una nueva ventana, interrumpe la experiencia del usuario. Sería beneficioso que se muestre directamente en la misma página.
3. **Nuevas funcionalidades:** Varias sugerencias apuntaron a añadir un calendario de adviento interactivo, con pequeños "regalos" diarios, lo que podría aumentar la permanencia de los usuarios en la página durante la temporada navideña.

### Sugerencias Adicionales:

- **Quiz navideño:** Añadir un quiz con preguntas relacionadas con la Navidad podría fomentar una mayor interacción y diversión.
- **Marketplace:** La inclusión de una sección para comprar productos relacionados con Papá Noel podría atraer a más usuarios interesados en artículos temáticos.

En general, la página web muestra un buen rendimiento, con una experiencia de usuario mayoritariamente positiva. Sin embargo, implementar algunas de las mejoras sugeridas podría aumentar aún más la satisfacción de los usuarios y enriquecer la experiencia general.

### [Test de autoevaluación \(respuestas\)](#)

## Conclusión

En resumen, desarrollar nuestra página web de Papá Noel ha sido un proyecto muy interesante donde nos hemos enfocado en crear una experiencia visualmente atractiva y fácil de usar, pero también accesible y funcional para todos los usuarios.

Durante el desarrollo y análisis de este caso práctico, pudimos aprender y aplicar muchos patrones y heurísticas útiles para hacer que nuestro sitio web sea más accesible, funcional y fácil de usar. Al incorporar *heurísticas de Nielsen* y *patrones de diseño de Van Duyne*, logramos una navegación más intuitiva, garantizando que los usuarios puedan moverse por la web de manera fluida. Además, hemos tenido en cuenta valores éticos importantes como la privacidad, la equidad y sostenibilidad, para asegurarnos de que el sitio sea respetuoso y responsable con todos nuestros usuarios.

Al final, consideramos que hemos creado una página web que no solo responde a los objetivos técnicos y funcionales, sino que también capture el espíritu navideño de manera acogedora y accesible para todos los usuarios. Es una web accesible, fácil de navegar y con una experiencia única para el usuario, lo cual es lo que buscábamos desde el principio.