UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

ESCUELA DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

Cátedra Desarrollo del Software

Proyecto #2

Programación Avanzada en Web

Grupo # 1

Tutor: Norberth Brunner Agüero

Michael Meléndez Mesén

304930258

Turrialba

28 de marzo 2022

I cuatrimestre 2022

**Tabla de contenidos**

[Introducción 3](#_Toc102940680)

[Login 4](#_Toc102940681)

[Home page 6](#_Toc102940682)

[Mantenimiento de aviones 6](#_Toc102940683)

[Mantenimiento de personas 7](#_Toc102940684)

[Mantenimiento de equipaje 8](#_Toc102940685)

[Mantenimiento de tripulación 9](#_Toc102940686)

[Mantenimiento de vuelos 10](#_Toc102940687)

[Boletos 11](#_Toc102940688)

[Búsqueda de vuelos 12](#_Toc102940689)

[Reserva de vuelos 12](#_Toc102940690)

[Compra de vuelos 13](#_Toc102940691)

[Servicio web PASS 14](#_Toc102940692)

[Conclusiones 15](#_Toc102940693)

# Introducción

Desde hace ya varios años la web se ha convertido en la principal herramienta de uso cotidiano en la mayor población del mundo, y es que en esta se puede encontrar practicante de todo lo que el usuario necesite y tiene gran cantidad de alternativas por las cuales decidirse obtener información, compartir o adquirir productos.

No obstante, todas las paginas web que se encuentran publicadas llegan a tener el mismo éxito que otras, pues dependerá de la estructura y usabilidad que estas tengan para que puedan ser elegidas por los usuarios, por tanto, es indispensable incorporar las mejores prácticas en web para si lograr atraer usuarios que se interesen en visitar los sitios web de la marca, así como causar un impacto positivo en estos y ellos mismos lo recomienden.

Lo anterior se logra llevando a la practica los conceptos de usabilidad que proponen brindar una facilidad de uso a las páginas web, donde los internautas puedan interactuar con el sitio web y consigan sus objetivos de forma sencilla, intuitiva, segura y agradable, es por esto que durante el desarrollo de este documento se estudiaran diferentes sitios web que no cumplen con las mejores prácticas y están poniendo en riesgo o comprometiendo el éxito de la marca al no brindar una mejor experiencia de usuario que lo haga sentirse cómodo al navegar por dicho sitio.

Además de esto el tema de usabilidad brinda mucho contenido para exponer buenas prácticas, por ende, se estará desarrollando diversos ejemplos con sus ventajas asociadas a una correcta implementación del dicho tema, con el fin de aprender y promover el debido uso y la necesidad de sitios web más amigables para los usuarios, quienes son los que producen ganancias a las diferentes marcas.

# Login

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Pantalla que permite realizar el login en la aplicación, debe incluir el email y contraseña antes creada con el mantenimiento de crear usuario

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Pantalla que permite validar la doble autenticación que tiene habilitada el sistema, la cual consiste en ingresar un código único con validez por un minuto que le lleva al correo electrónico registrado.

# Home page

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Pantalla principal de la cual heredan las demás pantallas que componen el sistema

# Mantenimiento de aviones

Graphical user interface, table

Description automatically generated

Pantalla con formulario que permite registrar un avión en el sistema

Graphical user interface, application, Word

Description automatically generated

Pantalla para observar el registro de los aviones en el sistema

# Mantenimiento de personas

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Pantalla con formulario que permite registrar una persona en el sistema

Table

Description automatically generated

Pantalla para observar el registro de las personas en el sistema

# Mantenimiento de equipaje

Graphical user interface, application, Teams

Description automatically generated

Pantalla con formulario que permite registrar un equipaje en el sistema

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Pantalla para observar el registro del equipaje en el sistema

# Mantenimiento de tripulación

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Pantalla con formulario que permite registrar una tripulación en el sistema

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Pantalla para observar el registro de la tripulación en el sistema

# Mantenimiento de vuelos

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Pantalla con formulario que permite registrar vuelos en el sistema

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Pantalla para observar el registro de vuelos en el sistema

# Boletos

Graphical user interface, application, email

Description automatically generated

Pantalla con formulario que permite registrar boletos en el sistema

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Pantalla para observar el registro de boletos en el sistema

# Búsqueda de vuelos

Scatter chart

Description automatically generated

Pantalla para realizar búsqueda de vuelos, por fechas y destinos

# Reserva de vuelos

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

Pantalla para reservar vuelos de Ida y Regreso, según lo buscado en la pantalla de búsqueda de vuelos

# Compra de vuelos

Graphical user interface, application, table

Description automatically generated

Pantalla para terminar la compra de los boletos, muestra el detalle de los vuelos y solicita la información de las personas que van a viajar

# Servicio web PASS

Para el escenario que se estuvo trabajando se optó por utilizar un servicio web basado en PASS, pues como lo menciona el sitio web azure.microsoft.com PASS es un entorno de desarrollo e implementación completo en la nube, con recursos que permiten entregar todo, desde aplicaciones sencillas basadas en la nube hasta aplicaciones empresariales sofisticadas habilitadas para la nube. El cliente compra los recursos que necesita a un proveedor de servicios en nube, y puede acceder a estos por medio de una cuenta utilizando usuario y contraseña.

Al ser un desarrollo con tecnología Microsoft .net, existe una plataforma en nube propia de dicha compañía que brinda múltiples servicios y que dentro de estos se encuentra la creación base de datos, despliegue de aplicaciones y demás, lo cual se adapta bastante a la necesidad de dicho proyecto, por ende se tomó la decisión de utilizar dicha plataforma por sus grandes beneficios, así como la compatibilidad entre tecnologías, pues facilita lo que corresponde al deploy de las aplicaciones desarrolladas.

Un servicio bastante completo se obtuvo al implementa un PASS, pues cumple con lo desea, que es poder realizar el despliegue de las aplicaciones sin tener que contar con toda una infraestructura de servidores en sitio, sino por medio de un proveedor se traslada dicha responsabilidad a este y el mismo brinda los servicios para poder crear lo necesario que necesita las aplicaciones por medio de la cuenta que se creó de administración.

# Conclusiones

Durante el desarrollo de este documento se puedo evidenciar que existen diferentes recomendaciones y buenas prácticas que permiten a las empresas poder posicionarse de buena manera en el mercado, simplemente es trabajo de los especialistas en desarrollo web conocerlas y aplicarlas de la forma correcta así como realizar un asesoramiento de las personas responsables de la toma de decisiones en cuanto al desarrollo de un sitio web, pues no todas las personas conocen estas buenas prácticas y pueden querer pretender usar o crear secciones que no benefician a la marca.

Por otra parte, se expusieron sitios web que hoy en día están activos y con facilidad se encuentran en la web y no cumplen con ninguna de las recomendaciones de usabilidad propuestas, son claros ejemplos de que es necesario concienciar a las personas responsables de estos diseños para que estas tomen buenas decisiones e inviertan en una mejor solución para su sitio web, ya que este trae muchos beneficios si realmente se trabaja como se debe.

Como expertos en el campo, es indispensable la actualización constante y aplicación de las mejores prácticas, para si no caer en el incumplimiento y que este perjudique a los clientes, pensar siempre en cómo mejorar la experiencia de usuario es lo mejor que se puede hacer, pues al final son ellos quienes generan las ganancias para la marca y si no se les brinda lo que necesitan, es muy probable que dentro de la web consigan muchos sitios que si lo hagan y decidan invertir en otro que si cumpla las expectativas.

**Bibliografía**

¿Qué es Experiencia de Usuario (UX)? (2021). <https://www.uifrommars.com/herramientas-diseno-ux/>

10 Usability Heuristics Applied to Complex Applications. Nielsen Norman Group. (2022). <https://www.nngroup.com/articles/usability-heuristics-complex-applications/>.

Definitions of User Experience and Usability. (2021). <https://uxpa.org/definitions-of-user-experience-and-usability/>

Diez ejemplos básicos de mala usabilidad. Medium. (2022). <https://henriquegranai.medium.com/diez-ejemplos-b%C3%A1sicos-de-mala-usabilidad-4c5d5aea836b>.

Experiencia de usuario UX. ¿Qué es y cómo aplicarla? (2021). <https://elviajedelcliente.com/academia/experiencia-usuario-ux/#14-diferencia-entre-cx-y-ux>

Experiencia de Usuario: ¿Qué es y cómo convertirse en UX Designer? (2021). <https://medium.com/repensareducativo/experiencia-de-usuario-qu%C3%A9-es-y-c%C3%B3mo-convertirse-en-ux-designer-ec27d3844c97>

Galve, J. (2022). Consejos para mejorar tu usabilidad web. Diseño Web y Marketing Digital en Teruel | Proyecta. <https://www.e-proyecta.es/blog/mejorar-la-usabilidad-web.html>.