

Práctica N°3: INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO WEB

- 1) ¿A qué nos referimos al hablar de Arquitectura de la Información y cuáles son los ítems principales que constituyen su metodología?
- 2) ¿Cuál es la ventaja de tener identificados y definidos los objetivos del sitio?
- 3) ¿Qué es la audiencia?
- 4) ¿Según qué tipos de características se deben analizar las audiencias?
- 5) ¿Qué son los escenarios de uso?
- 6) ¿Cuáles deberían ser los contenidos indispensables de un sitio web?
- 7) ¿Cuáles son los requerimientos funcionales más frecuentes en un sitio web?
- 8) Al definir la estructura de un sitio, ¿cuáles son los dos aspectos fundamentales que se deben considerar?
- 9) ¿Cuál es la diferencia entre estructura y diseño de un sitio web?
- 10) ¿Cuáles son las características que debe tener el sistema de navegación?
Explicar c/u.
- 11) ¿Cuáles son los elementos más importantes de un sistema de navegación?
- 12) ¿Cuáles son las cuatro etapas sucesivas que se deben realizar para definir el Diseño Visual de un sitio web y en qué consiste cada una?
- 13) ¿Cuáles son los sistemas que puede utilizar un Sitio Web para recibir feedback o retroalimentación de parte del usuario?
- 14) ¿En qué consiste la Prueba de verificación de Contenidos?
- 15) ¿En qué consiste la Prueba de Verificaciones de Interfaces?
- 16) ¿Cuáles son los chequeos más importantes que se deben realizar respecto de las funcionalidades y aplicaciones que ofrece el sitio?
- 17) ¿Qué es una interfaz y cuáles son sus elementos fundamentales?
- 18) ¿Qué es un sistema de navegación y cuáles deben ser sus elementos indispensables?
- 19) ¿Qué es Flash y qué problemas puede acarrear su uso?
- 20) ¿Qué es AJAX y qué problemas puede acarrear su uso?

1. Conjunto de métodos y herramientas que permiten organizar los contenidos, para ser encontrados y utilizados por los usuarios, de manera simple y directa.
 - a. Definición de Objetivos del Sitio
 - b. Definición de la Audiencia
 - c. Definición de Contenidos del Sitio
 - d. Definición de la Estructura del Sitio
 - e. Definición del Diseño Visual
2. La ventaja de tener definidos e identificados los objetivos del sitio web es que de esa manera se pueden conocer todos aquellos requerimientos, funciones y tareas a desarrollar para que permitan avanzar hacia el cumplimiento de los mismos.
3. La audiencia es el público hacia las cuales se orientará el sitio.
4. Clasificación de la audiencia para su atención adecuada:
 - Por capacidad física
 - Por capacidad técnica
 - Por conocimiento de la institución
 - Por necesidades de información
 - Por ubicación geográfica
5. Los Escenarios de Usos son pruebas o acciones de un o varios agentes de la audiencia que son seleccionados para verificar si la funcionalidad o tecnología a testear (objetivo) en un contexto real, a través de diferentes acciones genera los eventos deseados resultantes del accionar de los agentes.
6. Los contenidos de un sitio deberían ser todos aquellos elementos, requerimientos y servicios que se esperan que el sitio posea, incluyan e interaccionen con la audiencia con el fin de cumplir los objetivos de su desarrollo.

7. Los requerimientos funcionales más frecuentes son:

- Formulario de Contacto para envío de mensajes electrónicos
- Sistema de envío de una noticia por mail a un amigo
- Formato de impresión de los contenidos
- Mapa del Sitio

8. Los dos aspectos que se deben tener en cuenta al momento del desarrollo de la Estructura del Sitio Web son la Estructura y el Diseño.

9. La diferencia entre Estructura y Diseño es:

- Estructura: se refiere a la forma que tendrá el Sitio Web en términos generales con sus secciones, funcionalidades y sistemas de navegación. No considera ni incluye elementos gráficos (logotipos, viñetas, etc.).
- Diseño: se refiere a la solución gráfica que se creará para el sitio, en la cual aparecen colores, logotipos, viñetas, y otros elementos de diseño que permiten identificar visualmente al sitio.

10. Las principales características que debe tener un sistema de navegación son:

- Consistente: el sistema debe ser similar en todo el sitio, en lo referido a su ubicación y disposición en las páginas. Esto se aplica también a aquellas instituciones que pueden tener más de un Sitio Web.
- Uniforme: el sistema debe utilizar similares términos con el fin de que el usuario que lo vea en las páginas, confíe en que sus opciones llevan siempre hacia los mismos lugares dentro del sitio.
- Visible: el sistema debe distinguirse claramente dentro del sitio, con el fin de que el usuario cuente con él, como si se tratara de una guía permanente en el área en que se encuentre del sitio.

11. Los elementos más importantes del sistema de navegación son:

- a. Menú General
- b. Pie de Página
- c. Barra Corporativa
- d. Ruta de Acceso

- e. Fecha de publicación
- f. Botón Home
- g. Botón Mapa del sitio
- h. Botón Contacto
- i. Buscador
- j. Botón Ayuda
- k. Botón Imprimir

12. Las 4 etapas fundamentales para el Diseño Visual de un Sitio Web son:

ETAPA 1. Diseño de las Estructuras de Páginas

Esta etapa considera la generación de dibujos sólo lineales que describen los componentes de cada una de las pantallas del sitio, con el objetivo de verificar la ubicación de cada uno de ellos.

ETAPA 2. Bocetos de Diseño

Esta etapa consiste en la generación de dibujos digitales acabados de la forma que tendrán las páginas principales del sitio que se desarrolla, considerando como tales la Portada, Portada de Sección y Página de despliegue de contenidos, entre otros.

ETAPA 3. Borradores de Página

Una vez que se ha aprobado la etapa anterior, se toman los bocetos de diseño que hayan sido aprobados y se genera un prototipo web mediante el cual se pueda comprobar directamente la forma en que se desempeñan, cuando se les aplica la tecnología HTML de construcción de páginas web.

ETAPA 4. Maqueta Web

Es la etapa final y consiste en generar todo el sitio en tecnología HTML utilizando imágenes y contenidos reales.

13. Los diversos sistemas que puede utilizar un Sitio Web para recibir feedback o retroalimentación de parte del usuario, de las cuales nombramos a continuación los principales sistemas:

- Sistemas de Correo Electrónico
- Sistemas de Encuestas o Votaciones
- Sistemas de Foros
- Sistemas de Chat
- Sistemas de Simulación

14. Es una prueba básica para revisar si el Sitio Web desarrollado incluye todos los contenidos que se han especificado en los Términos de Referencia o los que se hayan definido en el marco del plan de desarrollo.

15. Es una prueba la cual se revisan aspectos gráficos del Sitio Web, para determinar si su despliegue en las páginas es correcto.

16. Los chequeos más importantes que deben realizarse para la verificación de las funcionalidades del sitio web son:

- Validación de Formularios
- Campos Obligatorios
- Validaciones Locales
- Sintaxis de Ingreso
- Suscripción a Servicios
- Ingreso de Datos
- Reingreso y Corrección de Datos
- Elementos de Interfaz
- Multiplataforma:
- Botones de Interacción
- Sistemas de Búsqueda
- Sistemas de Feedback
- Sistemas de Compra
- Administración del Error 404

17. Se denomina interfaz al conjunto de elementos de la pantalla que permiten al usuario realizar acciones sobre el sitio web que está visitando. Por lo mismo,

se considera parte de la interfaz a sus elementos de identificación, de navegación, de contenidos y de acción. Sus elementos más importantes son:

- Uso de logotipos
- Sistema de navegación
- Áreas de contenidos
- Áreas de interacción
- Experiencia de usuario

18. Se denomina Sistema de Navegación al conjunto de elementos presente en cada una de las pantallas, que permite a un usuario moverse por las diferentes secciones de un sitio web y retornar hasta la portada, sin sentir la sensación de haberse perdido en ese camino. Sus elementos indispensables son:

- Menú de Secciones
- Menú de Rastros
- Identificación de Secciones
- Enlaces de Acción
- Pie de Página

19. Flash es una tecnología que tiene como objetivo que se caracteriza por aumentar las capacidades de interacción con elementos gráficos y audiovisuales. Debido a que tiene herramientas para hacer un uso especializado de sonidos, imágenes y video, es el entorno más utilizado cuando se desea ofrecer información de este tipo.

Su uso puede acarrear problemas como:

- Depende de un programa externo para visualizarlo.
- No es favorable para los motores de búsqueda.
- Incompatible con la mayoría de los teléfonos móviles.
- Toma mucho tiempo de descarga si no se optimiza las imágenes o no se comprime.
- Desenfoca el motivo principal de la página.

20. Ajax es una combinación de tecnologías que se basa en el lenguaje JavaScript para ofrecer una experiencia de intercambio dinámico de información en Sitios Web, enriqueciendo la experiencia de revisar datos y conseguir resultados de manera rápida y confiable.

Su uso puede acarrear problemas como:

- Fines maliciosos por parte de usuarios externos.
- Problemas de accesibilidad de su uso por compatibilidades del navegador.
- Problemas de SEO ya que los buscadores tienen dificultades al analizar el código escrito en JavaScript.