Práctica 3 – Desarrollo Web

Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Rosario

Asignatura: Entornos Gráficos

Año 2022 – 1° Cuatrimestre

Alumno: Tadeo Schlieper

# Índice

Índice 2

Parte 1 3

Parte 2 7

# Parte 1

1. *¿A qué nos referimos al hablar de Arquitectura de la Información y cuáles son los ítems principales que constituyen su metodología?*

La Arquitectura de la Información es el conjunto de métodos y herramientas que permiten organizar los contenidos, para ser encontrados y utilizados por los usuarios, de manera simple y directa. Estará cumpliendo sus objetivos cuando:

1. un usuario entre por primera vez al sitio y pueda reconocer a quién pertenece el Sitio Web;
2. lo pueda entender en forma rápida y sin esfuerzo; y
3. pueda encontrar la información ofrecida fácilmente.

Los ítems principales que constituyen su metodología, que deben ser investigados, desarrollados y documentados adecuadamente, son:

* Definición de Objetivos del Sitio
* Definición de Audiencia
* Definición de Contenidos del Sitio
* Definición de Estructura del Sitio
* Definición de Sistemas de Navegación
* Definición de Diseño Visual

1. *¿Cuál es la ventaja de tener identificados y definidos los objetivos del sitio?*

Se recomienda comenzar por generar un objetivo central y luego definir varios objetivos secundarios. Es importante que estos objetivos sean explicitados adecuadamente al comienzo del desarrollo, con el fin y la ventaja de que todo el equipo tenga claro el horizonte que debe tener el proyecto.

1. *¿Qué es la audiencia?*

Una audiencia se define como un grupo de personas con determinadas características en común, y dicha definición hace posible determinar hacia qué tipo personas estará orientado el sitio web a desarrollar. Así se determinan una o varias audiencias principales que deben tenerse en cuenta para el desarrollo del sitio.

1. *¿Según qué tipos de características se deben analizar las audiencias?*

Las audiencias deben ser analizadas según su capacidad física, técnica, conocimiento de la institución, necesidades de información y ubicación geográfica.

* Capacidad física: el análisis sobre los usuarios que cuenten con discapacidad, ya sea de forma parcial o total.
* Capacidad técnica: de acuerdo a la experiencia técnica que tenga el usuario.
* Conocimiento de la institución: hay usuarios que conocen la institución y otros que no la conocen. Los primeros sabrán buscar lo que necesitan con terminología, siglas o nombres internos; los segundos no entenderán nada de la nomenclatura interna y les será muy difícil acceder a la información que se les ofrezca de esa manera.
* Necesidades de información: hay usuarios que llegan a buscar determinados contenidos y otros que sólo llegan a ver si existe algo que les pueda servir en lo que estén realizando.
* Ubicación geográfica: diferentes usuarios ingresan al sitio desde diferentes lugares, por ejemplo, desde dentro y fuera del país donde se implementará el sistema, por lo que los contenidos deben responder a esta diversidad.

1. *¿Qué son los escenarios de uso?*

Los escenarios de uso son situaciones de uso reales en el sitio web. Para definirlos se estudia cómo suceden dichas situaciones interactuando con el sitio, basado en la definición de las audiencias (quiénes) y en lo que los motiva a llegar al sitio a buscar determinados tipos de información (el por qué).

1. *¿Cuáles deberían ser los contenidos indispensables de un sitio web?*

Dentro de los contenidos de un sitio web, los más importantes son ofrecer información acerca de:

1. La institución. Esto puede ser brindar información sobre autoridades, organigrama, normativa legal asociada, ubicación de oficinas o sucursales, horarios y teléfonos de atención.
2. Los productos o servicios que ofrece la institución. Esto es mostrar al usuario lo que puede hacer a partir del sitio web para interactuar con la institución, y brindar información acerca de trámites online y/o de presencialidad.
3. Las novedades de la institución. Mostrar noticias y actividades recientes de la institución que sean de interés para el usuario.
4. *¿Cuáles son los requerimientos funcionales más frecuentes en un sitio web?*

Los requerimientos funcionales más frecuentes para un sitio web son:

* Formulario de contacto para envío de mensajes
* Sistema de envío de una noticia por mail a un amigo
* Ofrecer un formato de impresión de los contenidos
* Mapa del sitio

Vale la pena mencionar que hay otras funcionalidades que, aunque todo sitio podría aspirar a tener, son de mayor complejidad y por lo tanto son menos frecuentes, como puede ser un sistema de búsqueda interno del sitio.

1. *Al definir la estructura de un sitio, ¿cuáles son los dos aspectos fundamentales que se deben considerar?*

Los dos aspectos fundamentales que se deben considerar y diferenciar al definir la estructura son:

* Estructura: es la forma que tendrá el sitio en términos generales. Define las secciones, funcionalidades y sistemas de navegación, es decir, la experiencia que tendrá el usuario; pero no considera elementos gráficos.
* Diseño: es la solución gráfica que se creará para el sitio y que permite identificarlo visualmente. Esto sí considera los elementos gráficos y la estética, como logotipos, viñetas o colores.

1. *¿Cuál es la diferencia entre estructura y diseño de un sitio web?*

Estructura del sitio web: 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 del sitio web: 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.

1. *¿Cuáles son las características que debe tener el sistema de navegación? Explicar c/u.*

Al generar el sistema de navegación, se deben tener en cuenta las siguientes características:

* 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.

1. *¿Cuáles son los elementos más importantes de un sistema de navegación?*

Dos elementos que serán muy importantes para un sistema de navegación son:

* Textual: se refiere a que la navegación se hará a través de elementos concretos, tales como menús, guías, botones y otros elementos que deben ser claramente distinguibles dentro de la interfaz.
* Contextual: es todo lo referido a cómo se presenta la información, utilizando para ellos elementos basados en texto, gráficos o bien de entorno. Los elementos relevantes en este caso, serán todos aquellos que permiten mostrar la navegación en la pantalla. Entre ellos, la gráfica utilizada, la redacción de los textos que se muestran e incluso el nombre del dominio (URL) que permitirá que el usuario sienta que está en el lugar indicado.

1. *¿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?*

Las cuatro etapas sucesivas a realizar para el diseño visual de un sitio, son:

1. Diseño de las estructuras de páginas (Wireframes y Diagramas de flujo). Se centra en la funcionalidad. Consiste en la generación de dibujos sólo lineales que describen los componentes de cada una de las pantallas del sitio, con el objetivo de tener la ubicación de cada componente o elemento. Para aquellas pantallas que representen transacciones, se incluye un diagrama de flujo sencillo sobre las interacciones y resultados.
2. Bocetos de diseño. Es la generación de dibujos digitales con la forma que tendrán las páginas principales del sitio, considerando como tales la Portada, Portada de Sección y Página de despliegue de contenidos, utilizando los dibujos de estructura de la etapa anterior.
3. Borradores de página (Prototipo). Consiste en la generación de prototipos (páginas clickeables o interactivas) para probar los diseños de las etapas anteriores, y optimizar los elementos que queden fuera de norma por peso o tamaño.
4. Maqueta web. Siendo la etapa final, consiste en generar todo el sitio en tecnología HTML (incluyendo CSS) utilizando imágenes y contenidos reales. Servirá también para añadir programación (Javascript) si es necesaria (si el sitio debe ser dinámico).
5. *¿Cuáles son los sistemas que puede utilizar un Sitio Web para recibir feedback o retroalimentación de parte del usuario?*

Dentro de la amplia variedad de sistemas que se pueden utilizar en un sitio web para recibir feedback se pueden destacar los siguientes:

* E-mail: permitir a los usuarios enviar correos a encargados del sitio sobre temas puntuales. Todo correo debe ser respondido adecuadamente y en poco tiempo, evitando respuestas automáticas, y se deben asegurar los envíos mediante el funcionamiento de los servidores asociados.
* Encuestas o Votaciones: hacer sondeos rápidos entre los usuarios del sitio acerca de temas simples. Permitir que los usuarios voten sólo una vez mediante validación obligatoria. La pregunta y sus respuestas no pueden contravenir disposiciones legales ni generar controversia dado el carácter público del sitio. Aclarar que las respuestas sólo representan a quienes participaron y no tienen validez estadística. Ejemplos:
  + Encuesta en ventana emergente: muestra una encuesta sencilla, de manera emergente, breve, para obtener comentarios de los usuarios.
  + Enlace a la encuesta en el sitio web: se publica una encuesta de opinión en el sitio mediante un enlace. Sin embargo, el inconveniente es que los usuarios son redirigidos, lo que interrumpe en gran medida su experiencia de navegación.
  + Puntuación con cara sonriente: permite utilizar la pregunta de calificación con emojis, pasando desde el emoji que denota tristeza para que el usuario exprese su insatisfacción hasta el emoji que denota felicidad para expresar satisfacción en cuanto al sitio.
  + Net Promoter Score (NPS): no es necesario que el usuario escriba sus comentarios, ni que evalúe los datos cualitativos. Esta herramienta no interrumpe el viaje del usuario mientras le pide que responda, establece en una escala determinada el nivel de satisfacción del mismo.
* Foros: permitir a los usuarios entregar opiniones sobre temas concretos en modo asincrónico. Tener especial cuidado con los contenidos que generan los usuarios, manteniendo un seguimiento constante de las expresiones registradas, moderando el contenido e impidiendo publicación de imágenes.
* Chat: permitir a los usuarios establecer conversaciones escritas en tiempo real con otros usuarios, con encargados, o para mesas de ayuda que apoyen a los usuarios de modo directo mientras visitan el sitio. Cuidar los contenidos generados por usuarios, porque, como un foro, se puede hacer un mal uso de este sistema, evitando la participación de usuarios que tengan malos hábitos de comunicación.
* Simulación: entender los escenarios que se pueden dar ante determinadas situaciones, sin necesidad de acceder a ellos. Habitualmente se agrega como aplicación especial, por lo que sólo se debe asegurar su correcta operación funcional.
* Búsqueda: registrar lo que los usuarios andan buscando en el sitio mediante mecanismos de bitácora. Revisar en forma periódica, obtener estadísticas de uso, comprendiendo las necesidades y enfatizando la información más buscada por los usuarios. Identificar errores de organización de contenidos y detectar la información que el usuario espera encontrar mediante el control de búsquedas fallidas.

1. *¿En qué consiste la Prueba de verificación de Contenidos?*

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. Se puede hacer en forma manual o automática.

1. *¿En qué consiste la Prueba de Verificaciones de Interfaces?*

Es una prueba que permite la revisión de aspectos gráficos del Sitio Web, para determinar si su despliegue en las páginas es correcto.

1. *¿Cuáles son los chequeos más importantes que se deben realizar respecto de las funcionalidades y aplicaciones que ofrece el sitio?*

Los chequeos más importantes que se deben realizar y que ofrece el sitio son los siguientes:

* Usabilidad: facilidad con que las personas pueden utilizar el sitio web con el fin de alcanzar un objetivo concreto. ​
* Accesibilidad: qué tan accesible es para que las personas con discapacidad tengan la capacidad de poder usarlas.
* Indexación en Buscadores: qué tan rastreable es para los buscadores.
* Seguridad: qué tan seguro es
* Rapidez de Acceso: qué tan rápido responde la página ante las peticiones de los usuarios.
* Presencia en Internet: qué tan bien representada se encuentra la institución a cargo del sitio web en el mismo.

# Parte 2

1. *¿Qué es una interfaz y cuáles son sus elementos fundamentales?*

La interfaz es la herramienta que posibilita la comunicación mediante la representación de un conjunto de objetos, iconos y elementos gráficos que vienen a funcionar como metáforas o símbolos de las acciones o tareas que el usuario puede realizar en la computadora.

Específicamente para web podríamos decir que la interfaz de usuario (UI) es el punto de interacción y comunicación humano-computadora en un dispositivo. Esto puede incluir elementos fundamentales como las pantallas de visualización, teclados, un mouse y la apariencia de un escritorio.

1. *¿Qué es un sistema de navegación y cuáles deben ser sus elementos indispensables?*

Entre los elementos más relevantes que conforman el sistema de navegación se cuentan los siguientes:

* Menú General: siempre presente en todo el sitio, permite el acceso a cada una de las áreas del sitio.
* Pie de Página: usualmente ubicado en la parte inferior de cada página, indica el nombre de la institución, teléfonos, dirección física y de correo electrónico.
* Barra Corporativa: ofrece diversas opciones de información respecto del sitio y tal como el anterior, se muestra en todas las páginas.
* Ruta de Acceso: listado que aparece en la parte superior de cada página y que muestra el trazado de páginas que hay entre la Portada del sitio hasta la página actual que se esté revisando; cada una de ellas debe tener un enlace, para acceder al área de la cual depende la página. Cada uno de los elementos que conforman este camino debe tener un enlace que permita el acceso a esas áreas. En la literatura internacional en inglés sobre este tema, se llama a este elemento como *breadcrumbs*.
* Fecha de publicación: para saber la vigencia de publicación del contenido desplegado.
* Botón Home: para ir a la portada
* Botón Mapa del sitio: para ver el mapa del Sitio Web
* Botón Contacto: para enviar un mensaje al encargado del sitio (o, de existir, a la OIRS).
* Buscador: presente en cada página si es que la funcionalidad existe en el sitio.
* Botón Ayuda: para recibir ayuda sobre qué hacer en cada pantalla del sitio.
* Botón Imprimir: para imprimir el contenido de la página; se espera que el formato de impresión del documento que se muestra en pantalla sea más simple que la página normal del Sitio Web, para dar la impresión al usuario de que hay una preocupación por ayudarle en la tarea de llevar impreso el contenido.

1. *¿Qué es Flash y qué problemas puede acarrear su uso?*

Flash es un sistema usado para la producción de animaciones, aplicaciones de internet enriquecidas, reproductores de video web embebidos entre otros.

Flash es un sistema abandonado y obsoleto a la fecha. El problema que acarrea en su uso es el no poder utilizarlo en navegadores actuales, ya que no lo soportan.

1. *¿Qué es AJAX y qué problemas puede acarrear su uso?*

AJAX, acrónimo de *Asynchronous Javascript And XML* (Javascript y XML asíncronos), es una técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas. Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano. De esta forma es posible realizar cambios sobre las páginas sin necesidad de recargarlas, mejorando la interactividad, velocidad y usabilidad en las aplicaciones.

Es decir que permite que sigamos viendo el contenido de una página web incluso en el momento en el que solicitamos una petición, entonces lo que visualizamos no se ve interrumpido debido a que la ventana no se recarga. El tiempo en que nuestra solicitud va a los servidores y vuelve no está en tiempo directo (la interactividad no es instantánea) y al momento de tener lista la petición se nos mostrará la respuesta a nuestra petición.

Cabe mencionar que AJAX es un API.

Sus ventajas son:

* Mejora la experiencia del usuario
* Puede ser utilizada en cualquier plataforma y navegador
* Menor transferencia de datos cliente/servidor
* Optimización de recursos (tiempo de operaciones)