



IB14 Informàtica para la construcci3n

Tema 6. Dise1o de pàginas electr3nicas



UNIVERSITAT
JAUME I

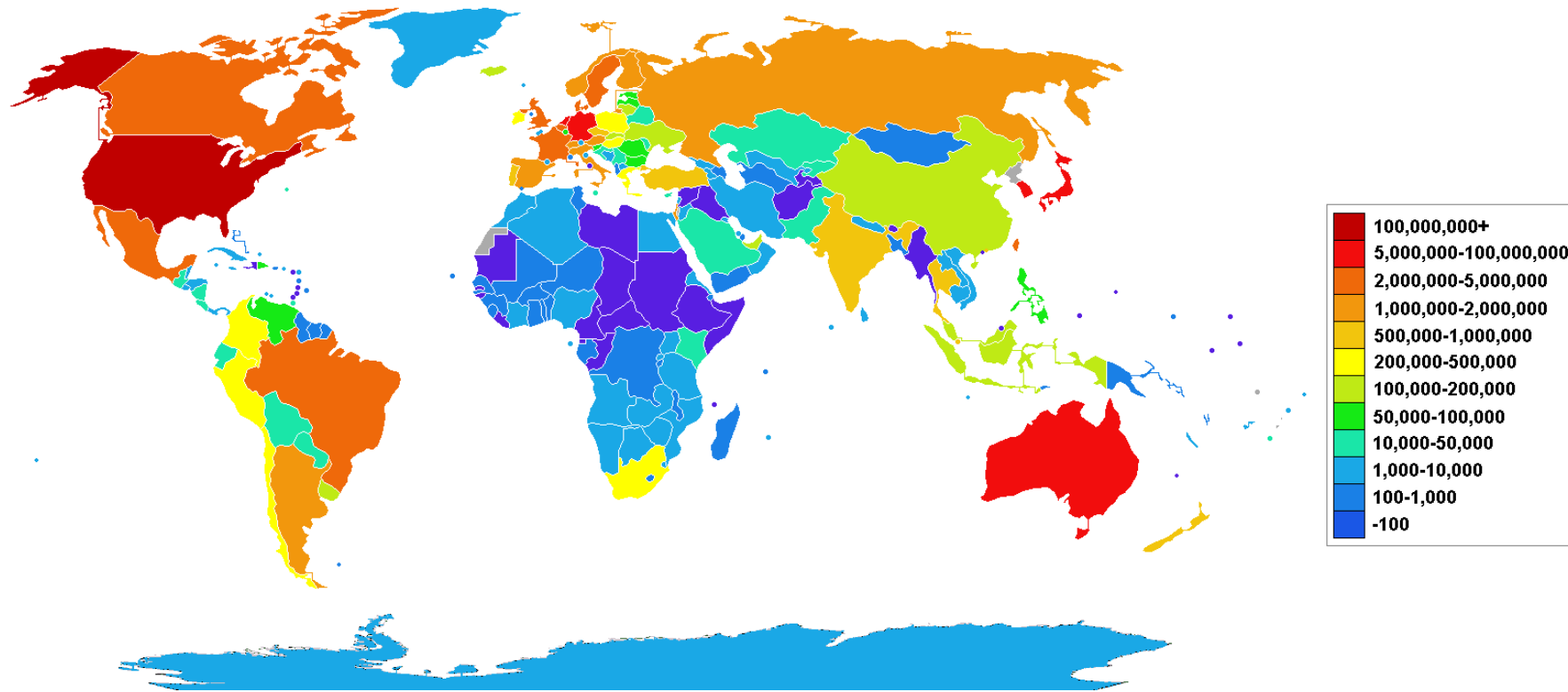
Contenidos

- ¿Qué es una página electrónica?, ¿Qué no es?
- ¿Para qué sirve una página electrónica?
- Algunos conceptos.
- ¿Qué necesito para tener una página web?.
- ¿Cómo ha de ser una página web?
 - Accesibilidad.
 - Usabilidad.
 - Contenidos.
 - Errores más comunes en el diseño de sitios web.
 - Ejemplos negativos y positivos.

¿Qué es y Qué no es?

- Es un medio de comunicación de fácil acceso que permite:
 - Texto.
 - Imagen estática y en movimiento.
 - Sonido.
 - Interactuar.
- No es: un periódico, un anuncio de TV, una revista, etc.

¿Para qué sirve una página electrónica?



Número de sitios web

¿Para qué sirve una página electrónica?

- **Conocimiento:**
 - Acceso fácil e inmediato a una cantidad extensa y diversa de información en línea.
- **Ocio:**
 - Música, cine, chats, fotografía, juegos, etc.
- **Trabajo:**
 - Permite mayor flexibilidad en términos del horario y de localización.
- **Publicidad:**
 - Venta de productos o servicios.

¿Para qué sirve una página electrónica?

- Para un arquitecto:
 - Publicidad:
 - Promocionar sus proyectos futuros.
 - Mostrar proyectos realizados.
- Ejemplos:
 - Calatrava
 - Frank Gery
 - Bofill
 - Li
 - Gaudi

Conceptos

- URL
- Dominio
- Html
- Sitio vs página

Conceptos: URL

- El URL es la cadena de caracteres con la cual se asigna una dirección única a cada uno de los recursos de información disponibles en *Internet*.
- Existe un URL único para cada página de cada uno de los documentos de la *World Wide Web*.

Conceptos: Dominio.

- Es la parte de una URL por la que se identifica al servidor en el que se aloja, por ejemplo: uji.es.
- Estos dominios se clasifican por temas según su terminación (o dominio raíz):
 - .com se destinarían a uso comercial
 - .org a organizaciones sin ánimo de lucro, .gov a páginas gubernamentales
 - .edu a instituciones educativas, etc.
- Cada país con conectividad a la red de redes tiene asignado un nombre de dominio de nivel superior, como por ejemplo .es para España .jp para Japón o .cl para Chile.

Conceptos: Dominio.

- Las reglas en cuanto a quién tiene derecho a poseer dominios son desarrolladas por los administradores de DNS
- En algunos países cualquier persona puede adquirir un dominio; en otros casos, sólo permiten a residentes del país o área dependiente tener un dominio en él.
- El administrador de DNS es designado por ICANN con el permiso del gobierno del país o área dependiente.
- Los dominios de nivel superior que no son de países se los registran a través de empresas conocidas como registradoras de dominios.

Conceptos: Html.

- HTML: Hypertext meta language.
 - Lenguaje utilizado para escribir páginas electrónicas.
 - Aunque no es un lenguaje excesivamente difícil, sólo los informáticos se "atreven" con él.
 - Los diseñadores de páginas electrónicas usan programas de diseño que facilitan su creación.

Conceptos: Sitio vs página.

- Sitio:
 - colección de páginas electrónicas.
- Ejemplos:
 - www.uji.es
 - www.elpais.es
 - www.elmundo.es

¿Qué necesito para tener una página electrónica?

- Básico:
 - Registrar un dominio:
 - Hay multitud de empresas dedicadas al registro de dominios.
 - Algunas de ellas incluso ofrecen el registro del dominio gratis si alojas tu sitio web con ellos.
 - Contratar hosting:
 - Consiste en poner tu sitio web en un servidor, desde el que tus páginas serán descargadas por los visitantes que entren a tu sitio web.

¿Qué necesito para tener una página electrónica?

- Básico:

- Diseño del sitio web:

- Creación de un diseño y maquetación de textos, imágenes, vídeos y sonido.

- Programación:

- Consiste en "traducir" el diseño a un código que pueda ser leído y entendido por los navegadores.

¿Qué necesito para tener una página electrónica?

- Opcional:
 - Mantenimiento:
 - Actualización de textos, imágenes, etc.
 - Control de resultados y optimización:
 - Visibilidad por el motor de búsqueda:
 - Preparar un sitio electrónico con el objetivo de que se sitúe bien en los resultados de los motores de búsqueda.
 - Implementación de la accesibilidad.
 - Usabilidad.
 - Publicidad, promoción y e-marketing:
 - Alta en buscadores.

<http://www.masadelante.com/faq-que-necesito.htm>

¿Cómo ha de ser una página electrónica?

- Debe servir al fin para el que fue creada.
- Errores comunes del diseño de páginas electrónicas:
 - Tratar la página como un simple folleto.
 - Gestionar un proyecto web como si fuera un proyecto tradicional.
 - Estructurar la web siguiendo la estructura de la empresa.
 - Crear páginas con demasiado contenido: gráficos videos, etc.
 - Usar el mismo estilo que en prensa escrita.
 - No usar vínculos.

Accesibilidad

- La meta de la accesibilidad es hacer el contenido de su sitio web accesible para toda la gente, incluyendo personas con discapacidades.
- Este tema puede también referirse a la creación de sitios accesibles a través de distintos dispositivos (teléfonos móviles, pdas) y conexiones a Internet (56k, ADSL, T1).
- Ventajas de un sitio web accesible:
 - El sitio podrá ser visto por más usuarios.
 - Algunas modificaciones de la accesibilidad pueden mejorar la visibilidad de del sitio por el motor de búsqueda.

Usabilidad

- Usabilidad se refiere a la experiencia del usuario al interactuar con un sitio web.
- Un sitio web con usabilidad es aquél que muestra todo de una forma clara y sencilla de entender por el usuario.
- En una web los usuarios experimentan primero la usabilidad y pagan después.

<http://www.masadelante.com/faq-que-necesito.htm>

Nielsen J.

Usabilidad

- Definición formal:
 - "Usabilidad es la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico"

Usabilidad

- Beneficios:
 - Reducción de los costes de aprendizaje.
 - Disminución de los costes de asistencia y ayuda al usuario.
 - Optimización de los costes de diseño, rediseño y mantenimiento de los sitios.
 - Aumento de la tasa de conversión de visitantes a clientes del sitio web.
 - Mejora la imagen y el prestigio del sitio web.
 - Mejora la calidad de vida de los usuarios del sitio, ya que reduce su estrés, incrementa la satisfacción y la productividad.

Usabilidad

- Beneficios:
 - Un caso real:
 - Después de ser rediseñado prestándose especial atención a la usabilidad, el sitio web de IBM incrementó sus ventas en un 400% (InfoWorld, 1999).

Usabilidad: Principios

1. Claridad de propósito y objetivos.
 - El sitio web debe comunicar de manera inmediata su propósito, función u objetivo.
2. Visibilidad y orientación inmediatas.
 - Los usuarios deben estar informados acerca de su situación (ubicación y estado) y acerca de lo que sucede en todo momento en la página web.
3. Adecuación al mundo, los objetos mentales del usuario y la lógica de la Información.
 - El sitio web está adaptado al mundo real de los usuarios, su lenguaje, conocimientos, etc.

Usabilidad: principios

4. Reconocimiento más que memoria.
 - La página web se basa en el reconocimiento más que en el recuerdo para permitir al usuario interactuar con el sitio de manera fácil y productiva.

5. Control y libertad del usuario.
 - La página deposita el control en el usuario.

6. Consistencia y Estándares.
 - La página es consistente internamente y con los estándares externos.

Usabilidad: principios

7. Prevención de errores gracias a un diseño adecuado.
 - El diseño de un sitio debe prevenir los errores de los usuarios antes de que se cometan.

8. Flexibilidad y eficiencia de uso.
 - La página facilita y optimiza el acceso de los usuarios cualesquiera que sean sus características.

9. Información y diseño minimalista
 - La página web evita toda información o gráfico irrelevante y sólo incluye la información necesaria.

Usabilidad: principios

10. Eficacia de los mensajes de error.

- Los mensajes de error ayudan a solucionar el problema.

11. Documentación de ayuda

- La documentación de ayuda está adaptada a las necesidades de los usuarios.

Usabilidad: principios

- Consultor de usabilidad:
 - Valora siguiendo los 11 principios las páginas web de sus clientes.
- Ejemplo:
 - www.uji.es
 - www.latrifuerza.com

Contenidos

- Los usuarios no leen en Internet, ojean velozmente ("scan") en busca de la información que les interesa.
- Las páginas web deben ser ojeables ("scannable text") para facilitar esta lectura.

Contenidos

1. Los contenidos se deben estructurar mediante resúmenes y tablas de contenidos.
2. El texto debe organizarse con palabras resaltadas, listas numeradas, líneas separadoras, etc. Los títulos y subtítulos deben ser claros, simples y concisos.
3. Los párrafos deben contener una única idea.

Contenidos

4. Utilizar estilo de redacción de pirámide invertida, comenzando por la conclusión y finalizando con los detalles. Así, opcionalmente la persona que desee profundizar puede seguir leyendo sin perjuicio del usuario que busca rápidamente la información.
5. Se deben utilizar la mitad de palabras que se usarían en la redacción de un texto común impreso.
6. Se debe utilizar lenguaje objetivo, sin exceso de adjetivos, palabras redundantes o afirmaciones no basadas en evidencias, es decir, lo contrario del lenguaje promocional.

Eduardo Manchón: <http://www.ainda.info>

Contenidos

7. Utilización de una combinación de colores de texto y fondo con suficiente contraste, texto claro sobre fondo oscuro o viceversa.
8. El lenguaje simple e informal es más adecuado que el elegante o formal, ya que la lectura es más rápida en el primero.
9. No se deben utilizar textos parpadeantes o deslizantes, dificultan la tarea de leer y hacen difícil prestar atención a otro punto de la página.

Errores más comunes en el diseño de sitios web

- Texto parpadeante.
 - Hace difícil la atención a cualquier otro elemento de la página.
- Animaciones innecesarias.
 - Al tiempo que retrasan la visualización de la página, distraen la atención del usuario al igual que el texto parpadeante
- Textos deslizantes.
 - Leer un texto que se mueve es incómodo, mareo, produce fatiga y no permite fijar la atención en otros elementos.

Errores más comunes en el diseño de sitios web

- **Combinaciones ilegibles de texto y fondo.**
 - Su lectura requiere esfuerzo y produce en ocasiones dolor de cabeza. Se debe tener en cuenta el contraste de luminancia entre el texto y el fondo.
- **Encabezamientos decorados.**
 - Las imágenes publicitarias generalmente tardan mucho tiempo en visualizarse, impiden la carga del resto de la página y frustran al usuario.
- **Cualquier elemento que parezca publicidad.**
 - La ceguera a los banners hace a los usuarios ignorar contenidos propios de la página porque toman formas que se parecen a la publicidad.

Errores más comunes en el diseño de sitios web

- Títulos sin sentido fuera de contexto.
 - En los medios de comunicación tradicionales los títulos tienen una función diferente. En Internet son también enlaces que aparecen fuera de contexto y deben guiar la navegación del usuario.
- Recomendaciones para el cambio de resolución del monitor.
 - Solo una minoría de usuarios cambian la resolución del monitor para adaptarla a una página determinada.
- Verborrea corporativa.
 - Se deben evitar sitios que comienzan cargando un logotipo gigantesco que requiere demasiado tiempo de carga y muestran sitios vacíos de contenidos con información halagadora hacia la empresa.

Errores más comunes en el diseño de sitios web

- Uso de frames.
 - Los frames no funcionan en muchos navegadores como debieran e incluso cuelgan a muchos de ellos. Por otro lado, hacen imposible saber la posición en la estructura del sitio web, impiden volver al lugar de origen del usuario, imprimir correctamente la página y su guardado en el disco duro.
- Apertura automática de nuevas ventanas del navegador.
 - El usuario no agradece que se abran nuevos sitios web sin su consentimiento. En Internet es el usuario el que mantiene el control y percibe como hostil una acción que pasa por encima de éste. Además existen muchos usuarios que no saben manejar varias ventanas del navegador al mismo tiempo.

Errores más comunes en el diseño de sitios web

- Errores típicos en sitios corporativos:
 - Incluir elementos sin saber la razón, simplemente porque lo hace la competencia, por ejemplo tecnología Flash.
 - Confundir estudios de usabilidad con estudios de mercado, es decir, opinión con actuación.
 - Creer que el diseño de un sitio es sólo su aspecto estético, ignorando los procesos de interacción con el usuario.

Eduardo Manchón: <http://www.ainda.info>

Errores más comunes en el diseño de sitios web

- Errores típicos en sitios corporativos:
 - Diseñar el sitio para la autocomplacencia de los altos ejecutivos de la empresa.
 - Utilizar la estructura organizacional de la propia compañía para estructurar la información en el sitio web. Una buena estructura organizacional no ha de ser fácilmente comprensible para personas ajenas a la organización.
 - Olvidar el presupuesto de mantenimiento cuando el sitio esta finalizado. El presupuesto anual para mantenimiento debe ser de al menos un 50% del coste inicial.

Ejemplos

- Todo lo mal que se puede hacer:



Ejemplos negativos

- <http://www.globalaigs.org/>
 - Colores erróneos.
 - Animaciones excesivas.
 - Frames.
 - Menú demasiado grande.(Barras de desplazamiento)
- http://www.vatican.va/holy_father/special_features/hf_jp_ii_xxv_en.htm
 - Problemas de navegación. Ventanas emergentes.
- <http://www.showcaves.co.uk/pages/showcaves.asp>
 - Problemas de navegación.
 - Animaciones excesivas.
 - Colores. Sonidos

Ejemplos negativos

- <http://www.tanzschulebuck.de/>
- <http://whitesnake.com/goldsite/index2.html>
- <http://www.marijuana.org/>
- <http://www.theponusyachtclub.com/>
- <http://www.casiology.com/>
- <http://www.todointernet.com/db/articulo.php?show=1320>
- <http://www.hojiblancaycordoliva.com/>

Ejemplos positivos

- <http://callejero.paginasamarillas.es/>
- <http://www.latrifuerza.com>
- <http://www.exozet.com/>
- <http://www.amazon.com/>
- <http://www.microsoft.com>
- <http://www.apple.com>