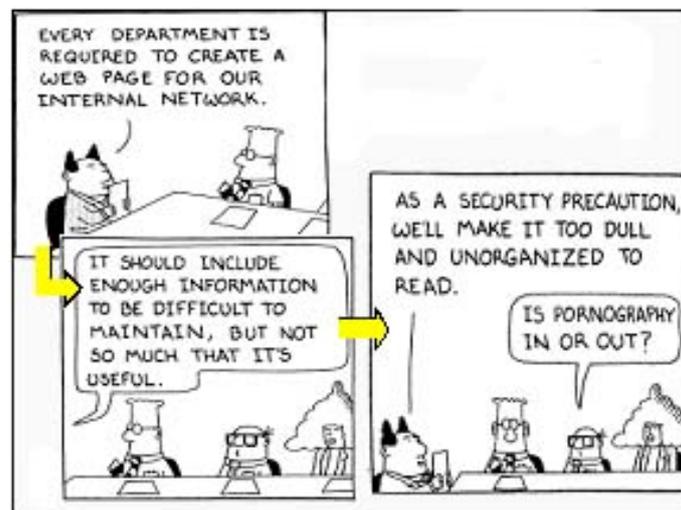


Comercio Electrónico

Práctica 2: Arquitecturas de información y usabilidad



Antonio Sanz
ansanz@unizar.es

Rafael del Hoyo
rdelhoyo@ita.es

Objetivo de la práctica

Una vez definida en la práctica anterior la idea principal del proyecto de comercio electrónico, se va a pasar a la creación y posicionamiento de la información dentro de nuestro proyecto de comercio electrónico. Los puntos más importantes de la práctica serán la arquitectura de los contenidos y la usabilidad.

¿Qué hay preparar de forma previa a la práctica?

Es necesario haber pensado en la idea de proyecto a realizar, así como en las posibles secciones y elementos que van a estar incluidos en la misma.

¿Cuál es el resultado de la práctica?

El resultado de la práctica es un esquema de nuestro proyecto de comercio electrónico en el que la información está dispuesta de forma óptima, a la vez que se han tenido en cuenta las directrices necesarias para maximizar la usabilidad del mismo.

¿Qué se aprende con esta práctica?

Se aprenden los conceptos básicos de arquitecturas de información que permiten organizar y distribuir la información de nuestro proyecto de comercio electrónico de forma inteligente y óptima. Dentro de la usabilidad, se establecen las bases para que el alumno pueda definir sus propias directrices de usabilidad, aplicables tanto a su proyecto como a cualquier otro que desarrolle.

Introducción

Los conceptos que se van a desarrollar en la práctica ya están descritos en la teoría, por lo que en este guión se plantean una serie de enlaces adicionales en los que el alumno puede encontrar más información útil para realizar la práctica.

Arquitecturas de Información

En esta parte de la práctica se deberá desarrollar “sobre el papel” todos y cada uno de los elementos de los que va a estar compuesto nuestro proyecto. Será necesario hacer un listado de todos los componentes que van a formar nuestro proyecto, para luego poder proceder a su clasificación, etiquetado y ordenación.

Se requiere también no sólo pensar en la parte pública del proyecto, sino pensar también en las herramientas necesarias para la administración del mismo (gestión de pedidos, análisis de visitas de usuarios, etc...).

Se muestran a continuación una serie de enlaces que pueden servir de ayuda e ilustrar varios de los conceptos vistos en la teoría (se recomienda también tomar como base el ejemplo de Aragourmet.com, disponible en la web).

Clasificación alfabética

<http://www.azlyrics.com/>

Clasificación geográfica

<http://www.pcbox.com/mapa/default.asp?lan=es&cnt=es&seccion=4>

Clasificación por audiencia

<http://www.uco.es/>

Clasificación por tarea

<http://www.paypal.com/>

Clasificación por categoría

<http://es.wikipedia.org/wiki/Plantilla:Categor%C3%ADas>

Menús desplegables

<http://i3a.unizar.es>

Menús de servicios

<http://www.elmundo.es>

Pie de página

<http://www.amazon.com>

Miguitas de pan

<http://www.alexa.com>

Botones de Inicio

<http://barrapunto.com/>

Mapa web de Correos

<http://www.correos.es/contenido/00-MenuRec1/mapaweb.asp>

Mapa web del Ayuntamiento de Zaragoza

<http://www.zaragoza.es/ciudad/servicios/mapaweb.htm>

Motor de búsqueda

<http://www.google.es>

Asilomar Institute for Information Architecture

<http://iainstitute.org/>

IASlash.org – AI Blog

<http://www.iaslash.org/>

Requisitos de programación

Como parte de la planificación del proyecto de negocio electrónico, será necesario definir los requisitos funcionales de programación que vamos a necesitar para el desarrollo de la misma. El objetivo principal es programar todas las funcionalidades que necesitemos para que todo el proyecto pueda ser gestionado por personal que posea conocimientos básicos de informática.

Ejemplo:

Función de gestión de bases de datos: Conjunto de funciones necesarias para conectarnos a la base de datos y poder introducir información y modificarla.

Usabilidad

Como se vio en teoría, será necesario analizar la estructura del proyecto, y crear un documento con las directrices de usabilidad necesarias para facilitar y mejorar el uso del proyecto por parte de nuestros clientes. Estas directrices serán plasmadas en **DOS** bocetos de diseño, que serán la base para su diseño en prácticas posteriores.

Se muestran a continuación una serie de enlaces de interés relacionados con la usabilidad:

Excelentes consejos sobre creación de proyectos Web

http://www.webdesignfromscratch.com/web_design_process.cfm

WebDesignPractices – Conceptos de usabilidad y diseño web muy bien explicados

<http://www.webdesignpractices.com>

Usability.gov – Muy buenas guías y checklist de usabilidad

<http://usability.gov>

Usable web – Recursos de Usabilidad

<http://instone.org>

Blog de diseño y usabilidad

<http://www.alzado.org>

<http://usalo.es>

WebSchools – Estadísticas de uso de navegadores y resoluciones

http://www.w3schools.com/browsers/browsers_stats.asp

Artículos sobre la importancia del color

<http://www.coolhomepages.com/cda/color>

<http://desktoppub.about.com/cs/color/a/symbolism.htm>

<http://www.sibagraphics.com/colour.php>

WAI – Web Accesibility Initiative

<http://www.w3.org/WAI/>

Diseño Centrado en usuario

http://www.stcsig.org/usability/topics/articles/ucd%20_web_devel.html

Trabajo a realizar durante la práctica

Como resultado de la práctica dentro del trabajo total se deben entregar los siguientes documentos:

- Arquitectura de contenidos del proyecto de comercio electrónico.
- Requisitos de programación del proyecto.
- Dos bocetos de diseño del proyecto.
- Directrices de usabilidad del proyecto.
- Estudio de usabilidad de **dos** web que puedan ser competencia.
- [Opcional]: Preparar un "test de usuario" en el que se presente tanto la estructura de contenidos como el diseño de la página. Realizar dicho test de usuario con al menos DOS personas con conocimientos de informática a nivel de usuario, en el que recoger los comentarios de los usuarios, analizarlos y extraer conclusiones.