

Práctica 2

Interfaces con el Usuario

Curso 08/09

Resumen

En esta práctica aplicaremos los conceptos estudiados sobre interfaces con el usuario en aplicaciones web. Para ello realizaremos una interfaz para una aplicación dada.

Objetivos

- Comprender la idiosincrasia propia de las aplicaciones web y su influencia en las interfaces con el usuario.
- Comprender y valorar la importancia del uso de estándares en el desarrollo web.
- Saber aplicar los distintos estándares y tecnologías web.
- Aplicar conceptos de usabilidad.
- Mejorar los conocimientos sobre accesibilidad.
- Comprender y familiarizarse con el uso de *Layouts CSS*.
- Comprender el patrón arquitectónico *Modelo-Vista-Controlador*.
- Conocer y saber aplicar distintas herramientas de desarrollo web.

Descripción

La aplicación considerada es del tipo de aplicaciones destinadas a la gestión de una biblioteca personal de imágenes. La clasificación de dichas imágenes se llevará a cabo mediante un método mixto, combinando las dos

opciones cuyo uso está más extendido: clasificación en carpetas y clasificación por etiquetas.

En la parte básica de la aplicación obviaremos el almacenamiento de las imágenes, y nos centraremos en su clasificación. Para ello nos interesa la siguiente información de cada imagen:

- Su nombre o título.
- Una descripción de la imagen.
- La fecha asociada.
- La url en que se puede recuperar la imagen. Dicha url puede apuntar a cualquier dirección independiente de nuestra aplicación.
- El conjunto de etiquetas asociadas.

Consideraciones

La interfaz desarrollada debe estructurarse de manera que se maximice la usabilidad de la misma. Al mismo tiempo su diseño e implementación debe tener en cuenta en todo lo posible los estándares y guías del w3c.

Así mismo, la interfaz, debe contener los elementos necesarios para realizar las funcionalidades típicas de las tareas de clasificación según la estructura descrita:

- Crear, borrar y editar carpetas.
- Incluir imágenes en carpetas. Mover imágenes entre carpetas, . . .
- Crear, borrar y editar etiquetas.
- Asignar y eliminar etiquetas de las imágenes.
- Visualizar el contenido de las carpetas.
- Filtrar la visualización de las imágenes según las etiquetas asociadas.

Se debe tener en cuenta que las peticiones al servidor suponen tiempos de espera arbitrarios y en la mayoría de casos perceptibles por parte del usuario. Esta característica es propia de las aplicaciones web y se debe tener en cuenta en el diseño e implementación de la interfaz para minimizar su impacto en la calidad final de la misma.

Apartados opcionales

De manera opcional es posible añadir nuevos elementos, funcionalidades, ... que mejoren la práctica planteada. Estas mejoras pueden ser planteadas por el alumno. A modo de ejemplo se sugieren las siguientes:

- Añadir la posibilidad de subir imágenes desde la aplicación a sitios específicos que ofrezcan una API pública como flickr, picassa, panoramio, ...
- Añadir la posibilidad de geolocalizar las imágenes empleando algún servicio público como google maps, openstreetmap.org, ...
- Estudiar y aplicar las guías de accesibilidad del w3c.
- Adaptar el diseño de la interfaz para su uso en dispositivos móviles: PDAs, internet tablets, ...

Material

La elección del lenguaje y librerías en los que implementar la parte de servidor es libre. No obstante, para facilitar la realización de la práctica se entrega el código correspondiente a una posible implementación del modelo de la aplicación, así como su API correspondiente.

En lo que respecta a la parte estática de la interfaz, se deben seguir las recomendaciones del w3c de separar contenido y presentación. A modo de ejemplo, se evitará el uso de tablas para definir el *layout* de la página. En concreto, se deben emplear los siguientes estándares:

- XHTML 1.1 para el contenido.
- CSS, en cualquier versión, para la presentación.

Entregables

Como resultado de la realización de la práctica, se deben obtener los siguientes entregables:

- Diseño previo de la interfaz.
- El código fuente de la interfaz desarrollada.
- Documentación complementaria (cuando sea relevante):

- Consideraciones sobre las decisiones de diseño e implementación.
- Documentación sobre el uso de la interfaz.

Recursos

- <http://www.w3c.org/>
- <http://www.w3c.es/>
- <http://www.w3schools.com/>
- <http://www.quirksmode.org/>
- <http://www.alistapart.com/>
- <http://www.opensourcetemplates.org/>

Temporalización

Los resultados de la realización de la práctica se deben entregar antes del día 5 de junio de 2009, inclusive.