

Actividad 2. AEC1: Uso de HTML5, CSS y elementos de organización

Asignatura	Sistemas e Información Multimedia (1403)
Profesor responsable de la Asignatura:	Dr. David Lizcano Casas
Tipo de actividad:	Actividad de Evaluación Continua (AEC)
Título de la actividad:	Uso de HTML5, CSS y elementos de organización

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Esta actividad de evaluación continua tiene como objetivo que el alumno se familiarice con el lenguaje HTML5, con las etiquetas básicas de HTML en cualquiera de sus versiones y con el lenguaje de definición de estilos CSS. Para ello, debe implementar un conjunto de páginas web básicas con las que practicará los mencionados lenguajes de marcado, y adquirirá conocimientos sobre técnicas de diseño web, diseño de patrones de colores, organización de contenidos en tablas y técnicas de scripting básico.

Gracias a esta actividad el estudiante afianzará sus conocimientos teóricos y prácticos sobre el lenguaje de la Web y de los principales sistemas de información multimedia actuales.

Así mismo, el estudiante aprenderá a diseñar contenidos estáticos, afianzando conocimientos sobre la organización de la información en forma de tablas y etiquetas de estilo personalizadas.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El primer paso de cara a definir y desarrollar sistemas multimedia en Internet consiste en familiarizarse y saber manejar HTML y CSS, así como en adquirir algunas competencias de diseño web, como por ejemplo el diseño de paletas de colores, o de estructuras estáticas para la información.

Esta actividad de evaluación continua consiste en realizar los ejercicios propuestos en los capítulos 1, 2, 3, 4, 5 y 6 del libro, y entregarlos a través del buzón del Aula Web. Los ejercicios, y la calificación que permite obtener cada uno de ellos, son los siguientes:

1. Crear una página personal con los datos del estudiante, tomando como esqueleto el ejercicio propuesto en el capítulo 1 del libro, página 41, y el fichero wheel1.html de los ficheros fuente del capítulo 1. Se valorará positivamente la variedad de estilos incorporados, así como la cantidad y calidad del código HTML utilizado. Este ejercicio se evalúa con 1 punto.
2. Corregir los errores HTML de la página web TakeTheWheel del capítulo 2, realizando el ejercicio propuesto en dicho capítulo, página 60. Se valorará positivamente que se hayan corregido todos los errores posibles. Este ejercicio se evalúa con 1 punto.
3. Mejorar el diseño de la página web infantil implementada en el fichero Sketch2Web.html del capítulo 3, añadiendo colores, tipos de letra más variados, y separando el texto de la imagen de la niña, empleando siempre que sea posible CSS3. Se valorará el resultado obtenido y la calidad y cantidad de cambios aplicados con CSS y HTML. Este ejercicio se evalúa con 1 punto.
4. Añadir al fichero HelementOrg.html sangrados en cada título y subtítulo, de forma que el resultado se parezca a la página original del famoso tratado filosófico, mostrada en el material complementario de la AEC1, en el fichero Tractatus Logico-Philosophicus.pdf. La página web pretende mostrar el mismo contenido que el PDF anterior, pero cada línea de texto a perdido las sangrías. Se valorará que el estudiante sepa aplicar la propiedad margin-left mediante CSS. Este ejercicio se evalúa con 1 punto.
5. Crear una página web básica donde se utilicen los 16 colores estándar de HTML5 y CSS3, obteniendo un resultado similar al mostrado en la figura 4.1 de la página 88. Los nombres de los colores aparecen en la tabla 4.1, en esa misma página, y en la página 104 se ofrecen algunas pistas sobre el código HTML que se puede utilizar. El resultado no tiene porqué ser tener el mismo diseño que el mostrado en el libro, basta con que se empleen los 16 colores. Este ejercicio se evalúa con 1 punto.
6. Mejorar la página web personal creada en el primer ejercicio, en el capítulo 1, y añadir una foto personal. Se pide emplear Kuler para analizar la imagen a utilizar, y crear con dicha herramienta


una paleta de color a partir de dicha imagen. Esta paleta de color se empleará para dar color a los textos, fondos y elementos que el estudiante desee en la página Web, de forma que el diseño visual sea acorde a la foto utilizada. Se valorará el resultado, los colores utilizados y la posible justificación de los mismos, a partir de una captura de pantalla de la herramienta Kuler tras el análisis de la imagen. Este ejercicio se evalúa con 1 punto.

7. Crear una página web simule un video animado, partiendo de varios .png y utilizando el estado "refresh" con el elemento meta del apartado <head> para ir mostrando las imágenes una tras otra de forma iterativa. Para ello, se tomará el gif animado proporcionado en el Aula Web, y se extraerán los frames que lo forman con la herramienta GIFFrame, también disponible en el Aula. Como resultado se obtendrán 12 gifs animados que son los que empleará la página web, una técnica muy similar a la que utilizó Eadweard Muybridge en 1878 para crear las primeras animaciones. Este ejercicio se evalúa con 2 puntos.
8. Crear una página web con un diseño visual similar al mostrado en la página 150 del libro. Para ello, se recomienda partir de las premisas descritas en el capítulo 6 y utilizar el material disponible en dicho capítulo. Se puede reutilizar todo el código HTML presente en los códigos fuente de dicho capítulo o de los anteriores. Se valorará la corrección del código HTML y CSS utilizado. Este ejercicio se puntúa con 2 puntos.

Los ejercicios listados son independientes y su realización depende del estudiante, que puede elegir cuántos ejercicios realizar y cuáles de ellos omitir si lo estima oportuno. La nota de la actividad resultará de sumar las calificaciones de los ejercicios realizados. Se pide crear una carpeta independiente por cada ejercicio realizado, con nombre "Ejercicio_X" donde el valor X debe corresponderse con el número de ejercicio. Posteriormente todas las carpetas se comprimirán en un único .zip que se entregará en el Aula Web.

Se valorará la simpleza y claridad del código entregado, algo que no es posible conseguir si se utilizan herramientas de diseño web visual tales como Adobe DreamWeaver o similares. Por ello se pide que el estudiante elabore el HTML a mano a partir de un editor de textos.

INSTRUCCIONES PARA LA REALIZACIÓN Y ENTREGA DE LA ACTIVIDAD

- La **fecha** prevista para la realización de esta Actividad de Evaluación Continua (AEC) se encuentra publicada con carácter permanente en el "Cronograma de Actividades de Evaluación y Aprendizaje" de la GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA así como en el CALENDARIO del Aula Virtual.
- La actividad cumplimentada se envía al profesor a través del  **Buzón de entrega** del Aula Virtual. Se entregará un .zip donde se incluya una carpeta por cada ejercicio realizado, con todo el material realizado para el mismo.
- La **calificación** obtenida, previa corrección y calificación por parte del profesor, se podrá consultar con carácter permanente en el apartado CALIFICACIONES del Aula Virtual.