

Actividad 5. AEC2: Uso de estrategias de navegación y contenido Hipermedia

Asignatura	Programación Web (1403)
Profesor responsable de la Asignatura:	Dr. David Lizcano Casas
Tipo de actividad:	Actividad de Evaluación Continua (AEC)
Título de la actividad:	Uso de estrategias de navegación y contenido Hipermedia

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Esta actividad de evaluación continua tiene como objetivo que el alumno se familiarice con el diseño de sistemas multimedia con varias páginas de contenidos, de forma que se utilicen distintos elementos de hipervínculo, enlazado de páginas, iframes y estrategias de navegación entre ellas, y que además cuenten con contenidos hipermedia de imagen, video y audio. Para ello, debe implementar un sitio web que le permita practicar con las distintas técnicas de hipervínculo, marcos anidados, estrategias de navegación e incorporación de contenidos hipermedia en distintos formatos.

Gracias a esta actividad el estudiante afianzará sus conocimientos teóricos y prácticos sobre el lenguaje de navegación de la Web y de los principales sistemas de información multimedia actuales, y las técnicas para incorporar información hipermedia a los mismos.

Así mismo, el estudiante aprenderá a diseñar elementos de navegación y mejora de la experiencia de uso de un sistema de información.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Una vez aprendidos los conceptos básicos sobre HTML y CSS, el segundo paso de cara a definir y desarrollar portales web consiste en aprender las estrategias de navegación y de hipervínculo entre distintas páginas HTML, y adquirir las competencias necesarias para incorporar en ellas contenidos hipermedia.

Esta actividad de evaluación continua consiste en realizar los ejercicios propuestos en los capítulos 7, 8, 9, 10 y 11 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. Elaborar tres páginas web en HTML que incluyan distintas secciones, de forma que cada página incluya información suficiente para que el usuario deba desplazarse en vertical para leer sus contenidos. En cada página se debe establecer un vínculo a un icono, todos el mismo, que se corresponderá con el icono del sitio web (puede utilizarse el .png con forma de ancla proporcionado en el código fuente del capítulo 7). Se crearán dos páginas de estilo CSS3 distintas y externas, proporcionándose estilos alternativos y acceso a ellas en todas las páginas. Además, se creará una tercera hoja de estilo que sólo tenga los ID que se emplearán como anclas, situando uno en cada apartado de las páginas. Finalmente, se deben crear vínculos en cada una de las tres páginas HTML que enlacen con las otras dos, y todos los ID en cada una de ellas. Este ejercicio suma 2 puntos, y para su realización se puede emplear todo el código del capítulo 7. No es necesario que ni los estilos ni los contenidos sean elaborados, basta con preocuparse del diseño de vínculos.
2. Se pide abordar uno de los dos retos propuestos en el capítulo 8 sobre desarrollo de estrategias de navegación, página 199. El estudiante debe decidir si abordar un problema de JavaScript básico o si diseñar un portal web que emplee iframes, y sólo es necesario que aborde uno de dichos retos. La nota de esta ejercicio es de 2 puntos, sea cual sea la elección tomada por el alumno. Para el desarrollo del mismo se puede emplear el código proporcionado en el capítulo 8 del libro.
3. Se proporciona una imagen en formato .tif como material de apoyo en el Aula Web. Se debe convertir esta imagen a formato jpeg, png y GIF. Para ello busque y utilice herramientas de conversión gratuitas presentes en Internet, como por ejemplo GIMP (<http://www.gimp.org/>). Ahora, genere para cada una de ellas una copia en baja calidad, empleando la herramientas de


tratamiento de imagen utilizada. Por último, se pide crear un diseño en HTML5 y CSS similar al mostrado en la página 226 del libro, y situar en la página los 6 ficheros elaborados. Este ejercicio tiene una puntuación máxima de 2 puntos. Se valorará que el alumno comparta con los compañeros, a través del foro asociado a estas unidades, las experiencias con distintas herramientas de tratamiento de imagen encontradas.

4. Se pide crear una página web muy básica con entre 3 y 6 viñetas elaboradas a través de cualquier programa de dibujo básico, tipo Paint, InkScape, Omnigraffle, etc. Cuando un usuario acceda a la página y pinche en cada viñeta, se activará la reproducción de una grabación narrativa para esa viñeta, que contenga audio muy básico que no supere en ningún caso los 30 segundos. Este audio se puede grabar empleando la grabadora de sonidos de Windows, o cualquier programa open source, como Audacity (<http://audacity.sourceforge.net>). Se recomienda utilizar un iframe para activar cada una de las cuatro grabaciones de audio, de forma que cada viñeta sea un botón que enlace con la página de audio. Este ejercicio tiene una calificación máxima de 2 puntos.
5. Elaborar un vídeo a través de una cámara de fotos digital, un móvil o una web-cam, y crear una página web que contenga algo de texto, alguna imagen, y que a su vez contenga la grabación, junto con un controlador para detenerla. No es necesario editar el vídeo, pero puede ser necesario convertir su formato. En este enlace aparece un listado de herramientas open source de manejo de vídeo (http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_editing_software#Open_source_software). Al iniciar la página web se debe iniciar la reproducción de la grabación. El vídeo debe tener poca calidad y ser corto, menos de un minuto. Esta actividad se califica 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, así como la calidad del resultado alcanzado.

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.