

2º DAW	CURSO 2024/25
DISEÑO DE INTERFACES WEB	
PRÁCTICA 1	Maquetación Tradicional

## 1. DEFINICIÓN DE LA PRÁCTICA

Implementa un sitio web con HTML y CSS siguiendo las consideraciones descritas en los siguientes subapartados.

### 1.1. Consideraciones generales

El sitio web debe cumplir obligatoriamente las siguientes características:

- Debe respetar los principios de *responsive design* y *mobile first*.
- Debe utilizar un layout en columnas a partir del fichero *columnas.css*.
- Debe contener las etiquetas semánticas que creas conveniente donde sean necesarias: *header*, *nav*, *main*, *section*, *article*, *aside* y *footer*.

Cualquier práctica que no cumpla con cualquiera de estas consideraciones será considerada **no válida**, obteniendo una puntuación de **0 puntos**.

### 1.2. Colores

La lista de colores que usa la página original es la siguiente:

- Background del *body*: #f0f8ff.
- Background del *header* y *footer* y color de texto de los `<h>`: #4a90e2.
- Hover sobre links de *header* y *footer*: #ffd700.
- Color del efecto sombreado de la zona derecha: #b7caf6.
- Background del botón en contacto.html: #4a90e2.
- Background hover del botón en contacto.html: #3a7bc8.
- Background del *scroll to top*: #105eb9.
- Background hover del *scroll to top*: #074184.

## 1.3. Comportamiento adaptativo

### 1.3.1. index.html

- **Versión para escritorio (>900px)**
  - Sección Últimas Aventuras: La distribución es 9/3 columnas.
  - Sección Destinos Recomendados: Los 4 elementos ocupan lo mismo.
  - Sección Ofertas Actuales: Los 2 elementos ocupan lo mismo.
- **Versión para tablets (600px a 900px)**
  - Sección Últimas Aventuras: La distribución es 8/4 columnas.
  - Sección Destinos Recomendados: Los 4 elementos ocupan lo mismo.
  - Sección Ofertas Actuales: Los 2 elementos ocupan lo mismo.
- **Versión para móviles (<600px)**
  - Todos los elementos ocupan todo el ancho disponible.

### 1.3.2. destinos.html

- En todas las zonas los 4 elementos ocupan lo mismo.

### 1.3.3. consejos.html

- **Versión para escritorio (>900px)**
  - Los dos primeros elementos ocupan lo mismo.
  - El tercer elemento ocupa la mitad del espacio disponible y está centrado horizontalmente.
- **Versión para tablets (600px a 900px)**
  - Todos los elementos ocupan todo el ancho disponible.
- **Versión para móviles (<600px)**
  - Todos los elementos ocupan todo el ancho disponible.

### 1.3.4. contacto.html

- **Versión para escritorio (>900px)**
  - La distribución general es 7/5 columnas.
  - En el formulario, la distribución es 3 columnas para los labels y 9 para los elementos del formulario.

- **Versión para tablets (600px a 900px)**
  - La distribución general es 6/6 columnas.
  - En el formulario, la distribución es 4 columnas para los labels y 8 para los elementos del formulario.
- **Versión para móviles (<600px)**
  - Todos los elementos ocupan todo el ancho disponible.

## 1.4. Header

- No tiene efecto responsive.
- El logo y el nombre Wanderlust funcionan como un link a index.html.
- Los links de navegación deben funcionar adecuadamente y llevar a las distintas páginas del sitio.
- En cada página, el link correspondiente debe mantener un color de texto distintivo, que será el mismo que el del efecto hover.

## 1.5. Footer

- No tiene efecto responsive.
- Los 3 links tienen el mismo efecto hover que los links de la cabecera sobre el color del link. Además del cambio de color del texto del link, se mostrará para cada link una barra lateral a la izquierda de 5px de grosor y color blanco.
- El primer link, con el icono de Git, llevará al repositorio de la práctica.
- Los dos siguientes, con el icono de GitHub, llevarán a las cuentas de Git de los autores de la práctica.

## 1.6. Otras consideraciones

- En la parte inferior derecha de todas las páginas hay un link con una flecha hacia arriba (↑). Ese es un link **scroll to top**, habitual en algunas páginas, que sirve para llevar al usuario al comienzo de la página. El efecto de scroll debe ser suave.
- A lo largo del sitio web, existen varios elementos con fondo blanco y bordes redondeados. En todos esos elementos hay un pequeño efecto hover que consiste en mover ligeramente hacia arriba el elemento. Debes conseguir este efecto con las técnicas que ya conoces y hemos visto en clase.

## 2. ENTREGA

Debes entregar el link al repositorio donde se encuentra la práctica como respuesta a la tarea de Classroom creada a tal efecto.

Utiliza una correcta estructura de directorios y rutas relativas para archivos css, js o imágenes. **Es tu responsabilidad que esas rutas funcionen.** No cumplir con este requisito será considerado un error grave.

Debes completar la entrega antes de la fecha indicada en la tarea de Classroom.

Recuerda validar tu código antes de entregarlo en <https://validator.w3.org/>

**Será puntuada con 0 puntos cualquier práctica con errores de validación.**

## 3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Toda práctica será calificada de inicio con 10 puntos. Sobre esos 10 puntos se restarán puntos en base a elementos sin desarrollar, errores e imprecisiones.

**Elementos sin desarrollar:** Se restarán entre 2 y 5 puntos por cada elemento de la práctica no desarrollado, según su magnitud. Se entenderá por *elemento* a aquella parte o zona de una página web con entidad propia o que representa una sección concreta (*header, aside, footer, section*, zona particular representativa del *main*, etc.).

**Errores:** Se restarán entre 1 y 3 puntos por error, en función de su gravedad y/o repetición. Se entenderá por *error* a un desarrollo ineficaz, ineficiente o deficiente de una parte de la práctica, se haya cometido en HTML, CSS o JavaScript/JQuery. No entran en esta categoría los errores de validación o uso de estilos en línea o internos, que implican una puntuación global de 0 puntos.

**Imprecisiones:** Se restarán entre 0,25 y 1 punto por imprecisión, en función de su gravedad y/o repetición. Se entenderá por *imprecisión* a situaciones como:

- Definir una propiedad CSS que no es necesaria o que es su valor por defecto y no tiene ninguna utilidad.
- Definir clases o identificadores con nombres no representativos.
- Utilizar tags HTML no semánticamente correctos.
- Presentar un código poco legible.

## 4. PLAGIOS

Ante cualquier indicio de fragmentos de código copiados entre alumnos, estos alumnos podrán ser llamados a la defensa de la práctica. Esta defensa consistirá en una batería de preguntas relacionadas con el código de la práctica durante el tiempo que el profesor estime necesario.

En el caso de que un alumno no supiera responder a una cantidad significativa de preguntas acerca de la práctica se considerará que la ha copiado y **suspenderá automáticamente la evaluación en curso.**