

IES CASTELAR



Diseño de Interfaces Web



Amigos peludos

Mario López Gastón
Manuel Jesus Contreras Pacheco
Laura Infantes Corrales
Borja de la Cruz Lucio
Desarrollo de Aplicaciones Web
Diseño de Interfaces Web

Introducción.....	3
Enunciado de la tarea.....	3
Desarrollo de la tarea.....	5
Página principal.....	5
Gatos.....	5
Contacto.....	5
Conclusión.....	6

Introducción

Hemos realizado una página web sobre un refugio de gatos abandonados, el cual es posible adoptar alguno para que tengan mejor vida.

Enunciado de la tarea

EXPOSICIONES:

Objetivo:

Trabajar en equipo para diseñar y maquetar una página web que tendrá impacto en una organización sin fines de lucro o una causa social. Este proyecto permitirá que desarrolles habilidades técnicas de diseño web mientras aportas un servicio a la comunidad.

Instrucciones Generales:

1. Se formarán **equipos de 2 a 4 personas**. Cada equipo será responsable de una sección de la página web.
2. La página web debe ser **responsiva**, es decir, debe adaptarse a diferentes tamaños de pantalla (móvil, tablet, escritorio).
3. Al final del proyecto, el trabajo de cada equipo se integrará en una sola página web para la organización seleccionada.
4. Podéis usar plataformas como FIGMA para diseñar. Podéis usar herramientas libres para diseñar, tratamiento de vídeo, audio, imágenes.
5. Documentad el proceso.
6. Finalmente si el resultado es de buena calidad, se publicará con vuestro permiso y podéis haceros una foto de grupo si os apetece aparecer como autores del proyecto.

Actividades:

1. Maquetación con display: flex

a) Objetivo:

- Crear una **sección de la página** asignada a tu equipo (puede ser la página de inicio, una galería de imágenes, una sección de contacto, etc.) usando display: flex.

b) Requisitos:

- Las tarjetas o elementos deben alinearse horizontalmente.
- Una barra lateral o un pie de página.
- El diseño debe ser adaptativo, es decir, cuando se vea en pantallas pequeñas, los elementos deben apilarse verticalmente (diseño sea totalmente responsive).
- Colabora con tu equipo y distribuye las tareas: diseño, contenido, revisión.
- Resuelve en equipo los problemas que puedan surgir, como el colapso de contenedores

2. Integración del prototipo completo

a) Objetivo:

- Integrar todas las secciones creadas por cada equipo en un solo prototipo de página web funcional.

b) Requisitos:

- Asegúrate de que las diferentes secciones se integren sin problemas.
- El diseño debe funcionar correctamente tanto en dispositivos móviles como en escritorio.
- Prepárense para presentar el prototipo y explicar cómo utilizaron display: flex y framework en su diseño.

3. El cliente pide una guía de estilos y logo de la web.

- Sigue el contenido del viernes 9 de enero (<https://classroom.google.com/c/ODA1ODA5MjE1MzE4/m/MjE4ODc0NjQzMzNa/details>)
- Ejemplo de Guía de estilos: <https://ofifacil.com/ideas-ejemplos/manuales-identidad-imagen-corporativa-corporative-manuals/197-173-saint-corporate-identity-manual-identidad-corporativa-brand-guidelines.pdf>

Roles del equipo:

Cada equipo debe asignar los siguientes roles para facilitar el trabajo colaborativo:

- **Coordinador/a:** Gestiona el tiempo y la organización de las tareas dentro del equipo.
- **Responsable de diseño:** Encargado/a de implementar el CSS para maquetar la página.
- **Investigador/a de contenidos:** Se encarga de buscar imágenes, textos o recursos necesarios para la web.
- **Revisor/a:** Revisa el código, busca errores y asegura la coherencia visual del diseño.

Presentación Final y Reflexión: exposiciones el viernes 23 de enero de 2026 de 15:30h a 17:20h

- Al finalizar, cada equipo presentará la parte del diseño que crearon.
- Documentación.
- Qué dificultades encontraron y cómo las resolvieron en equipo.

TEMA ELEGIDO:

- Mascotas

Desarrollo de la tarea

Página principal

Se presenta un nav en el header y un footer, los mismos que en el resto de las páginas, dicho nav contiene un menú con varios botones, el primero es de “inicio”, que funciona de la misma manera que nuestro logo, que como muchas otras páginas es un botón para ir al inicio de la página web.

Otro botón para ir a la página de “gatos disponibles para la adopción” y un último botón que redirige al formulario para contactar con la empresa.

Ya en el body, nos encontramos con información sobre el refugio de gatos al principio de la página, junto a un carrusel sobre un pequeño “catálogo” de los gatos disponibles en el refugio y una tabla sobre la información del cuidado y necesidades de los gatos, es decir, comida, vacunas, etc.

Gatos

En esta página es donde se puede ver cada uno de los gatos que están disponibles para la adopción.

Usamos un target de bootstrap para poner una imagen de cada gato e indicando si es macho o hembra y en cada una de estas etiquetas hay un botón en el que pone “adoptar”, dicho botón sirve para tener una cita con el refugio y poder adoptar al gato.

Contacto

En dicha página encontramos un formulario realizado con componentes de bootstrap.

Para poder realizar el formulario de adopción del gato, nos encontramos campos básicos como nombre, apellido, vivienda, correo, etc.

Luego, un select sobre el gato elegido y otro campo donde el usuario puede indicar si tiene más mascotas en adopción y sus características.

Conclusión

Se ha conseguido completar con éxito la creación de la página web haciendo uso de las herramientas aprendidas durante lo largo del curso. Adelantando gran parte del trabajo con las herramientas y facilidades que nos da Bootstrap.

La partición del trabajo ha sido clave para completar el trabajo, debido a que se ha podido trabajar en armonía y sin que los compañeros nos pisemos unos a otros.