

Informática e Ingeniería del Videojuego



Asturias
Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

Diseño de Aplicaciones Web I

Diseño y Desarrollo de una Página Web

20

Alumno:

Fecha de inicio:

Fecha de entrega:

Profesor:

19 febrero del 2024

1 Marzo del 2024

Pelayo Vega Valdes

1. ENUNCIADO DEL PROYECTO

Diseñar y Desarrollar una página web completa, que sirva de portfolio personal de los trabajos personales del alumno. Las secciones que al menos deberá tener son las siguientes: Datos Personales, dónde se incluya una breve descripción del autor y su experiencia. Contacto, dónde se incluya un formulario para que un usuario pueda contactar con el autor e indique el motivo de dicho contacto.

Trabajos, donde se muestren algunos de los trabajos más relevantes del autor.

Normas para la elaboración del documento.

- Tipo de letra y tamaño: Arial 11ptos
- Interlinead: 1.5
- Márgenes: estándar.
- Paginado.
- Incluir primera hoja de portada incluyendo los datos del alumno: (Apellidos y Nombre, DNI, Estudios, Asignatura y Curso Académico)

2. REQUISITOS MÍNIMOS

1. Estructura del código y limpieza de este.
2. Uso adecuado de los elementos en cada sección.
3. Uso de elementos multimedia.
4. Uso de elementos de tipo formulario.
5. Uso de selectores css básico.
6. Uso avanzado de selectores css básico.
7. Utilización de técnicas responsive.
8. Uso de comentarios adecuados y formato de código.

3. COMPETENCIAS A EVALUAR

CG1, CG2, CG4, CE2, CE3

Práctica	LO 1	LO2	LO3	LO4
01: Práctica Individual: HTML+CSS	X	X		X

Learning Outcomes and Assessment Criteria

Pass	Merit	Distinction
L01 Evaluate web development frameworks, to select a system that meets the requirements of a given brief		D1 Critically analyse web development frameworks, in relation to a given brief, highlighting ways that the framework will support the goals of the brief
P1 Evaluate the key features and functions of web development frameworks P2 Select a web development framework, based on analysis of a given brief	M1 Justify the selection of a web development framework, based on meeting client and user needs	
L02 Create wireframes and prototypes, as part of an iterative development process, using industry-standard tools and techniques		L02 L03 D2 Critically evaluate the deployment of a working website, with version control and code repository set-up, to enable future updates
P3 Use an iterative development process to design and test potential web interfaces and user interaction models P4 Create wireframes and prototypes to evaluate the user interface designs for a web development project	M2 Compare interface and interaction prototypes, in relation to their implementation in a selected web development framework	
L03 Deploy a working website or web service, based on a selected web development framework		
P5 Set up and commission a web server and related systems to deploy a web development project P6 Test and debug front-end and server-side code to ensure functionality under standard user loads for a website or web service	M3 Set up web monitoring or analytics, to gather data for testing and analysis	

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CRITERIO	DESCRIPCION	PESO
Funcionalidad HTML y CSS correcto	El código que se entrega es correcto y se adecúa a las indicaciones dadas en el enunciado de la práctica y por parte del profesor, tango a nivel de programación del DOM, orden y limpieza de código en ambos lenguajes.	50%
Calidad y limpieza del código Correcta estética y visualización	La página se visualiza correctamente y realiza la funcionalidad esperada. Se cumplen todos los requisitos y es estéticamente acorde	30%
Documentación y presentación Interés y esfuerzo en la ejecución	El alumno ha mostrado interés durante la realización de la práctica, se ha documentado, ha buscado recursos de forma propia, investigado, experimentado y solucionado los problemas de una forma creativa.	20%

Lee atentamente los siguientes puntos que serán de obligado cumplimiento.

- La práctica se realizará individualmente.
- Cualquier práctica que se considere plagiada obtendrá automáticamente una calificación de 0. Para evitar copias, se utilizará un software de detección de fraudes.

(no está penado utilizar determinados fragmentos de código en algunas partes del desarrollo; sí utilizar una plantilla externa completa a la que le cambiamos, por ejemplo, los textos y las imágenes)
- **El peso de la práctica es el 10% de la nota correspondiente a la asignatura**