

Informática e Ingeniería del Videojuego



Asturias
Escuela Universitaria
de Diseño, Innovación
y Tecnología

Diseño de Aplicaciones Web I

Optimización de una Página Web

2º

Alumno:

Fecha de inicio:

Fecha de entrega:

Profesor

4 de marzo del 2024

15 de marzo del 2024

Pelayo Vega Valdés

1. ENUNCIADO DEL PROYECTO

Optimizar el proyecto desarrollado en la práctica 1, aplicando las técnicas de usabilidad y accesibilidad sobre la página desarrollada. Optimizar todos aquellos apartados que se consideren relevantes haciendo uso de los frameworks y/o técnicas responsive adecuadas. La página deberá ser validada tanto en código html 5 como en css 3 y aplicar las técnicas de usabilidad accesibilidad expuestas en la unidad 4.

Elaborar un documento indicando los problemas encontrados, así como las soluciones adoptadas en cada caso, así como las referencias consultadas.

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. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 3.
6. Uso avanzado de selectores css 3.
7. Utilización de técnicas responsive.
8. Uso de comentarios adecuados y formato de código.

3. COMPETENCIAS A EVALUAR

CG1, CG2, CG4, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6

| Prácticas | LO1 | LO2 | LO3 | LO4 |
|---|-----|-----|-----|-----|
| 02: Practica en grupo: Accesibilidad + Usabilidad | X | X | X | X |

Learning Outcomes and Assessment Criteria

| Pass | Merit | Distinction |
|--|---|---|
| LO1 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 | |
| LO2 Create wireframes and prototypes, as part of an iterative development process, using industry-standard tools and techniques | | LO2 LO3 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 | |
| LO3 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 5 y CSS 3 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