

Práctica 3 - Interfaces de Usuario Web

Interfaces Persona Máquina

26/11/2018 – 21/12/2018

Objetivos

Aplicar los conocimientos adquiridos sobre el desarrollo de interfaces gráficas de usuario en aplicaciones web.

1. Descripción del trabajo

En esta práctica tienes que desarrollar una vista para una de las partes de la interface de una aplicación web para la gestión de determinadas competiciones deportivas. En concreto te toca desarrollar el formulario que usarán los jueces para introducir las puntuaciones de los concursantes.

2. Cómo realizar la práctica

En los siguientes apartados se describen las tareas que debes llevar a cabo. Si deseas que tu trabajo reciba una valoración positiva es necesario que te ciñas a las siguientes indicaciones:

- Las tareas deben realizarse en el orden en que se presentan en el enunciado de la práctica.

Por supuesto, es posible un desarrollo iterativo en el que se corrigen errores que no se hayan detectado durante el desarrollo de tareas anteriores.

Es cierto que el orden propuesto no encaja con una metodología actual de ingeniería del software, sin embargo, no debemos olvidar el objetivo de la práctica, cada tarea está pensada para reforzar el aprendizaje de aspectos concretos de la materia y, para que este aprendizaje sea lo más efectivo posible, deben realizarse en el orden estipulado.

- No se evaluará ningún material que no esté en el repositorio. Esto incluye el código fuente, pero también la documentación, diagramas, datos, ... Por tanto, no olvides incluir en el repositorio todos los resultados de cada una de las tareas.

Tampoco olvides que estás trabajando con un sistema de control de versiones distribuido. Trabaja lo más posible contra tu repositorio local, y usa los repositorios para sincronizar tu trabajo con el de tu compañero de prácticas. Y no tengas miedo de hacer commits, no racanees, el sistema se encarga de calcular y almacenar sólo las diferencias entre una versión y la siguiente para optimizar el espacio.

- Las ramas de versiones del repositorio se usarán para tomar decisiones a la hora de evaluar la práctica. A continuación te mostramos unos ejemplos en los que la práctica se considera no apta:

- El orden de las versiones no es el indicado para las tareas en el enunciado de la práctica.
- Todas las versiones (commits) se realizaron el último día.

- El repositorio de referencia para la evaluación de la práctica es el que se encuentra en los servidores proporcionados por el Cecafi. Asegúrate de que su contenido esté completo.

Recuerda que en cualquier momento puedes clonar el repositorio para comprobar su contenido. Por ejemplo, una vez clonado `git reset --hard sprint1` nos “resetea” nuestra copia de trabajo hasta la versión que habíamos etiquetado como `sprint1`.

- El proyecto que contiene el repositorio en el servidor del Cecafi se tiene que llamar *exactamente*: `ipm-p3`.

2.1. Requisitos no funcionales

- El código html se tiene que ajustar al estándar `html5` y pasar el *validador* del W3C sin errores.
- El código css se tiene que ajustar al estándar `CSS3` y pasar el *validador* del W3C sin errores.
- Todo el código HTML, CSS y javascript, debe funcionar correctamente en, al menos, dos de los siguientes navegadores: chrome, safari, firefox.
- No se permite el uso de librerías o frameworks de ningún tipo. Sin embargo, sí que puedes usar herramientas de desarrollo como babel, sass, pug, ...
- El código html no puede contener elementos que controlen el aspecto del mismo, por ejemplo tablas que controlan el layout.

3. Descripción de la aplicación

Como ya hemos dicho, debes desarrollar un formulario para que los jueces introduzcan las puntuaciones de los participantes en las competiciones pertinentes.

Aunque dicho formulario formará parte de una aplicación más amplia, tu trabajo se centra únicamente en dicho formulario, por tanto, la información relevante son los datos que debe recopilar:

- Si el concurso fue por parejas, nombre y apellidos del primer miembro de la pareja y nombre y apellidos del segundo miembro de la pareja.
- Si el concurso fue individual, nombre y apellidos del concursante.
- Fecha del concurso.
- Una indicación de si el concurso fue en el *programa corto* o *programa largo*.
- Las notas otorgadas en los siguientes apartados: dificultad técnica, ejecución, y estética.

Las notas se otorgan mediante un valor numérico, con un máximo de dos decimales, y pueden variar entre 0 y 7.

Es obligatorio que el juez cubra todos los campos del formulario. Por tanto, los posibles errores por cada uno de los campos son dos: o bien el contenido no se ajusta al contenido esperado (p.e. la nota no es un valor numérico tal y como se ha descrito), o bien el campo está vacío.

La vista a desarrollar debe ofrecer a la usuaria todas las ayudas posibles a la hora de cubrir el formulario: textos de ayuda, señalización de errores, ...

4. Tareas a realizar

Los siguientes apartados describen las *tareas* que debes realizar según la planificación establecida.

4.1. Contenido del formulario

Crea un documento html cuyo contenido principal sea el formulario. Además del formulario, incluye los elementos que consideres necesarios.

Limitate única y exclusivamente al documento html y no desarrolles ningún elemento adicional.

No disponemos de ninguna implementación del servidor, así que el formulario enviará los datos a una *url* arbitraria.

A la última versión que se corresponda con la realización de este apartado asígnale la etiqueta `task1`.

4.2. Diseño adaptativo

Siguiendo las ideas de las metodologías *mobile first*, diseña los *wireframes* correspondientes para la vista del formulario.

A la última versión que se corresponda con la realización de este apartado asígnale la etiqueta **task2**.

4.3. Implementación del diseño

Partiendo de los wireframes de la tarea anterior:

- Elige una paleta de colores en <https://coolors.co/>
- Toma una decisión sobre las *tipografías* a usar.
- Implementa las hojas de estilo necesarias.
- Documenta los elementos CSS empleados y los navegadores que soportan dichos elementos.

A la última versión que se corresponda con la realización de este apartado asígnale la etiqueta **task3**.

4.4. Mejora

Añade al desarrollo código javascript que:

- Mejore la experiencia de usuaria.
- Muestre la puntuación total una vez cubiertos los distintos apartados de puntuación.

A la última versión que se corresponda con la realización de este apartado asígnale la etiqueta **task4**.

4.5. a11y

Corrige todos los aspectos necesarios para que el desarrollo que has realizado se adapte a las normas de accesibilidad del *W3C*.

Documenta los apartados de la norma que aplicas.

A la última versión que se corresponda con la realización de este apartado asígnale la etiqueta **task5**.

5. Evaluación de la práctica

Una vez terminada la práctica tienes que hacer una presentación de la misma al profesor para que la evalúe.

Recuerda que únicamente se evaluará el contenido del repositorio alojado en el servidor de la Facultad.

Para evaluar la práctica, el profesor seguirá los siguientes criterios:

- Si el repositorio no cumple con lo establecido en la sección 2, la práctica se evaluará como *no apta*, nota numérica 0.
- Si la práctica no cumple el apartado de requisitos no funcionales, sección 2.1, la práctica se evaluará como *no apta*, nota numérica 0.
- Si alguno de los integrantes del grupo, por su desconocimiento de la práctica, muestra no haber participado en la realización de la misma, esa persona recibirá una evaluación en la práctica de *no apta*.
- Las tareas que conforman la práctica se evaluarán de forma conjunto de la siguiente manera:
 - Hasta 2,5 puntos si el formulario incluye gestión de errores, ayuda para cubrir los campos, ...
- Cada una de las tareas que conforma la práctica se evaluarán de la siguiente manera:
 - Ficheros que están en el repositorio bajo la etiqueta **task1**
 - Hasta 1 punto si el formulario incorpora todos los campos requeridos.
 - Ficheros que están en el repositorio bajo la etiqueta **task2**
 - Hasta 0,75 puntos si el diseño sigue el principio *mobile-first*.
 - Hasta 0,75 puntos si el diseño incorpora los *wireframes* para distintos dispositivos.
 - Ficheros que están en el repositorio bajo la etiqueta **task3**
 - Hasta 0,75 puntos si la implementación se corresponde con un diseño fluido.
 - Hasta 0,75 puntos si la implementación se corresponde con un diseño adaptativo.
 - Ficheros que están en el repositorio bajo la etiqueta **task4**
 - Hasta 0,75 puntos si el código calcula el total de la puntuación.
 - Hasta 0,75 puntos si el código mejora la UX del formulario.

- Ficheros que están en el repositorio bajo la etiqueta `task5`
 - Hasta 1 punto si la aplicación de las normas de accesibilidad se ha realizado correctamente¹. correctamente.
 - Hasta 1 punto si se han aplicado todas las normas relevantes para el producto desarrollado.
- El resultado de evaluar las tareas de la práctica constituye la nota provisional de la misma. A continuación, si procede, se aplican las penalizaciones por finalizar la práctica fuera de plazo.
 - Si la práctica la realizó una única persona, la nota final es el mínimo entre 6,99 y la nota provisional.
 - Si la práctica se finalizó dentro del plazo establecido, esta nota se convierte en la nota final.
 - Si la práctica se finalizó fuera del plazo establecido:
 - Cuando finaliza con menos de un semana de retraso, la nota final es el mínimo entre 8,99 y la nota provisional.
 - Cuando finaliza con más de un semana de retraso, la nota final es el mínimo entre 6,99 y la nota provisional.

¹Dada la naturaleza de estas normas, los resultados obtenidos en los distintos validadores de accesibilidad no se consideran definitivos.