

PRÁCTICA

Práctica 1. Actividad Evaluable

~~Lenguajes de marcas~~
~~1ro CFGS DAW~~
~~2023/2024~~

Licencia



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:



...Importante



...Atención



...Interesante

ÍNDICE

Nomenclatura	1
1. INTRODUCCIÓN	3
1.1 Competencias específicas	3
1.2 Competencias transversales	3
1.3 Objetivos	3
2. ENUNCIADO	4
3. ELEMENTOS COMUNES	12
4. ELEMENTOS A TENER EN CUENTA	12
5. EXPLICACIÓN DE LA CREACIÓN DE LA PÁGINA WEB	13
6. VALIDACION Y ACCESIBILIDAD	13
7. PLAGIO	14
8. FORMATO Y FECHA DE ENTREGA	14
9. MATERIAL ADICIONAL	14

1. INTRODUCCIÓN

En esta actividad se van a repasar todos los conceptos vistos en las unidades anteriores: formularios, tablas, listas, creación de distintas páginas con un menú navegable, elementos flotantes y clearing.

1.1 Competencias específicas

El alumnado será capaz de:

- Trabajar con lenguaje de marcas y las herramientas de desarrollo web
- Organizar de la información adaptado al diseño web
- Organizar del contenido y del diseño de interacción

1.2 Competencias transversales

El alumnado será capaz de:

- Comunicar de forma escrita en el ámbito académico
- Adaptarse a las tecnologías y entornos de desarrollo para la creación de páginas web

1.3 Objetivos

Los objetivos que se desean alcanzar con esta práctica son:

- Conocer la estructura semántica de un documento HTML
- Conocer el uso adecuado de las tablas en HTML y formularios
- Crear estructuras de tablas de forma semántica
- Conocer las etiquetas relacionadas con las tablas y formularios
- Creación de menús de navegación con listas
- Aprender a utilizar elementos flotantes para construir layouts
- Aprender a utilizar CSS

2. ENUNCIADO

La práctica consta de dos partes. En la primera parte, debes crear una página web con tres páginas y en la segunda parte deberás redactar un documento explicando paso a paso como has ido haciendo la web.

La página web consiste en una página informativa de unas jornadas de informática que deberá tener la siguiente estructura:

- Deberás crear tres documentos: `index.html`, `programación.html` e `inscripción.html`
- Además, una carpeta `css` y otra `img`, donde almacenarás un documento `estilos.css`, y las imágenes que necesites respectivamente, así como una carpeta “media” en la que almacenar el video.

Para crear los documentos deberás utilizar el doctype de HTML5.

Elementos comunes a las tres páginas:

1. **Encabezado:** ocupará el 100% de la ventana del navegador, con el contenido siguiente:



- a. A la derecha, un titular con el nombre de les Jornadas, y donde se deberá poner la localidad y los días del evento.
- b. Debajo tres iconos de redes sociales (Facebook, X (twitter) e Instagram). Estos tres iconos tendrán un efecto de “hover” al pasar el ratón por encima, por el cual, los iconos crecerán un 1.2 en escala y

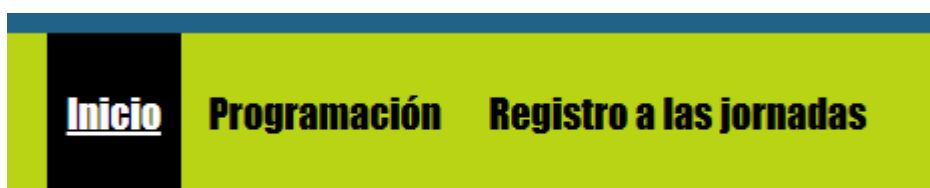


lo harán con una transición ease y en 0.3 segundos.

Los tres iconos en esta parte de la página representan tres redes sociales que deberás preparar como enlaces, a pesar de que no conducirán a ningún otro sitio web (href="").

c. A la izquierda una imagen (cerebro) que se proporcionará con el resto de las imágenes

2. **Menú de navegación:** se colocará debajo del encabezamiento, para ello se utilizará una lista y se podrán crear efectos de hover (los podéis ver en las capturas de pantalla que se os adjuntan a continuación) cuando se pase el ratón por encima, esto será valorado. El menú tendrá tres items: inicio, programación y registro a las jornadas, cada uno de los items redirigirá a la página correspondiente.



3. **Pie de página:** ocupará el 100% de la ventana del navegador, donde se indicará dos líneas: Actividad realizada por [tu nombre y apellidos], para la asignatura de Lenguaje de Marcas y Primer trimestre del curso 2023-2024

Nota: todos los iconos utilizados en la web se han descargado de fontawesome, para utilizarlos debéis ir a la página oficial y leer como se deben utilizar: <https://fontawesome.com/>

Debéis replicar de la forma más exhaustiva las siguientes páginas:

Página de index.html



II Jornadas de Informática
Valencia, 3 y 4 de Febrero de 2024

[Inicio](#) [Programación](#) [Registro a las jornadas](#)

II Jornadas de Informática

Las Jornadas de Informática son un espacio de divulgación de temas de actualidad en el que participan empresas, profesionales y estudiantes, ofreciendo una visión de Tendencias tecnológicas actuales, Nuevos ámbitos de aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, y Oportunidades de empleo y modelos de empresa actuales.

¿Dónde se realiza?

Auditorio
Plaza de la Misericordia, Valencia, 46115 Tel.
93 555 55 55
info@jornadas.org
wf

¿Cuándo se realiza?

Sábado, 3 de febrero, de 9:00 h a 20 h
Domingo, 4 de febrero, de 9:00 h a 18:30 h

Entrada **libre** con inscripción previa

Eventos

Computación Cuántica: la Próxima Revolución de la Informática

Animación 3D en la Industria del Videjuego Taller sobre análisis de dispositivos móviles

Metodologías Ágiles y Transformación Digital

Realidad virtual y aumentada: experiencias asequibles y útiles en educación.

First Lego League

Actividad realizada por **Nombre, Apellidos**, para la asignatura de Lenguajes de marcas
Primer trimestre 2023/24

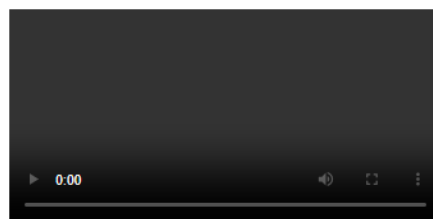
127.0.0.1:5500/index.html

En esta página se va a estructurar la información en tres niveles tras el menú.

En el primer nivel hay un título (H2) y debajo un párrafo a la izquierda y a la derecha un video que os proporcionamos.



II Jornadas de Informática

Las Jornadas de Informática son un espacio de divulgación de temas de actualidad en el que participan empresas, profesionales y estudiantes, ofreciendo una visión de Tendencias tecnológicas actuales, Nuevos ámbitos de aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, y Oportunidades de empleo y modelos de empresa actuales.



En el nivel de abajo, tenéis un par de contenedores, uno a la izquierda y otro a la derecha con los datos de la ubicación y fechas del congreso. El contenedor de la

izquierda, el de la ubicación, al final incluye un enlace para enviar un correo (correo ficticio) y abajo un par de iconos de redes sociales que directamente se enlazan desde fontawesome. El contendor de fechas de realización tiene un enlace al formulario de inscripción que enlazará con la página de registro

<h3>¿Dónde se realiza?</h3> <p>Auditorio</p> <p>Plaza de la Misericórdia, Valencia, 46115 Tel.</p> <p>93 555 55 55</p> <p>info@jornadas.org</p> <p> </p>	<h3>¿Cuándo se realiza?</h3> <p>Sábado, 3 de febrero, de 9:00 h a 20 h</p> <p>Domingo, 4 de febrero, de 9:00 h a 18:30 h</p> <p>Entrada libre con <u>inscripción</u> previa</p>
---	--

En el nivel inferior, tenéis una serie de imágenes que os ponemos a disposición con un pie de imagen cada una y debajo el footer de la web.

Eventos

 <p>Computación Cuántica: la Próxima Revolución de la Informática</p>	 <p>Animación 3D en la Industria del Videojuego</p>	 <p>Taller sobre análisis de dispositivos móviles</p>
 <p>Metodologías Ágiles y Transformación Digital</p>	 <p>Realidad virtual y aumentada: experiencias asequibles y útiles en educación.</p>	 <p>First Lego League</p>

Actividad realizada por **Nombre_Apellidos**, para la asignatura de Lenguajes de marcas

Primer trimestre 2023/24

Página de programación.html

En esta página se van a utilizar listas y tabla, como puedes observar aquí también se ha utilizado los iconos de fontawesome.

La lista creada es una lista anidada, donde se han utilizado tanto listas ordenadas como sin orden.



Programa de las II Jornadas Informática

Todos los talleres de las jornadas				
Fecha	Taller	Ponente	Horario	Ubicación
3 de febrero	Computación Cuántica: la Próxima Revolución de la Informática	Javier García	9 a 12 h	Aulario I
	Animación 3D en la Industria del Videojuego	Diana Bautista	12 a 14 h	Aulario I
	Taller sobre análisis de dispositivos móviles	Carlos Manrique	16 a 18 h	Aulario II
	Metodologías Ágiles y Transformación Digital	Alfredo Oltra	18 a 20 h	Aulario II
4 de febrero	Realidad virtual y aumentada: experiencias asequibles y útiles en educación.	Óscar Sapena	10 a 12 h	Aulario I
	La predicción del tiempo	Nuria Medina	12 a 14 h	Aulario I
	First Lego League	Pedro Sosa	16 a 18 h	Aulario II

La entrada a las actividades es libre con [inscripción](#) previa

Programación

3 de febrero de 2024

9 h, recepción de los participantes

10 a 14 h, talleres

- Computación cuántica
- Animación 3d

14 a 16 h, pausa comida

16 a 20 h, talleres

- Dispositivos móviles
- Metodologías Ágiles

4 de febrero de 2024

9 a 14 h, talleres

- Realidad virtual
- Predicción del tiempo

14 a 16 h, pausa comida

16 a 18 h, talleres

- First Lego League

18 a 18:30 h, clausura

Actividad realizada por **Nombre_Apellidos**, para la asignatura de Lenguajes de marcas

Primer trimestre 2023/24

En primer lugar, tenéis el encabezado y el menú que son similares a los de la página anterior.

A continuación, un contenedor con la tabla, que dispone de iconos fontawesome y una línea de separación en la parte inferior de la fila que separa los dos días de las

jornadas. En el pie de la tabla, podéis ver un enlace de inscripción, el cual nos lleva a la página de registro. Como podéis ver, las filas tienen colores de fondos distintos y se valora el uso de pseudoclasas para conseguirlo. El título de la tabla es un H2.

Programa de las II Jornadas Informática

Todos los talleres de las jornadas				
Fecha	Taller	Ponente	Horario	Ubicación
3 de febrero	Computación Cuántica: la Próxima Revolución de la Informática	Javier García	09 a 12 h	Aulario I
	Animación 3D en la Industria del Videojuego	Diana Bautista	12 a 14 h	Aulario I
	Taller sobre análisis de dispositivos móviles	Carlos Manrique	16 a 18 h	Aulario II
	Metodologías Ágiles y Transformación Digital	Alfredo Oltra	18 a 20 h	Aulario II
4 de febrero	Realidad virtual y aumentada: experiencias asequibles y útiles en educación.	Óscar Sapena	10 a 12 h	Aulario I
	La predicción del tiempo	Nuria Medina	12 a 14 h	Aulario I
	First Lego League	Pedro Sosa	16 a 18 h	Aulario II

La entrada a las actividades es libre con [inscripción](#) previa

El contenedor inferior está dividido en dos contenedores, los cuales informan del programa de las jornadas. Debe de estar hecho con listas. Fijaros que ambos días tienen un color de fondo.

Programación

3 de febrero de 2024

9 h, recepción de los participantes

10 a 14 h, talleres

1. Computación cuántica
2. Animación 3d

14 a 16 h, pausa comida

16 a 20 h, talleres

1. Dispositivos móviles
2. Metodologías Ágiles

4 de febrero de 2024

9 a 14 h, talleres

1. Realidad virtual
2. Predicción del tiempo

14 a 16 h, pausa comida

16 a 18 h, talleres

1. First Lego League

18 a 18:30 h, clausura

Finalmente podéis ver el footer, común a las tres páginas.

Página de inscripcion.html

Como puedes observar en esta página no ofrecemos el aspecto final que debe tener el formulario, lo deberás construir siguiendo tu criterio y que deben contener las siguientes características:

1. Datos personales:

- Campo Nombre: obligatorio, debe evitarse que el usuario escriba números o símbolos extraños, sólo se deberán aceptar letras. No deberá tener menos de 2 letras ni más de 50. Para realizar esto deberás utilizar el atributo pattern, busca en internet alguna expresión regular que te sirva.
- Campo apellidos: obligatorio, debe evitarse que el usuario escriba números o símbolos extraños, sólo se deberán aceptar letras. No deberá tener menos de 2 letras ni más de 128. Para realizar esto deberás utilizar el atributo pattern, busca en internet alguna expresión regular que te sirva.
- Campo correo electrónico y teléfono: obligatorios. Deberán tener un formato válido.
- Campo envío de fichero para adjuntar la fotografía. Campo no obligatorio para el usuario.

2. Perfil del usuario:

- Campo que permita contener una breve explicación de los motivos por los cuales el usuario está interesado en participar en las jornadas. Será un campo en el cual podamos introducir caracteres alfanuméricos en cantidad apreciable.
- Campo para seleccionar la actividad profesional, las opciones a escoger son: estudiante bachillerato, estudiante universitario, doctorado, profesional informático, profesor, otros. Estará implementado con campos tipo radio y sólo podrá elegirse uno.

Actividad profesional*:

☐ Estudiante de bachillerato
☐ Estudiante universitario
☒ Profesor de secundaria
☐ Profesor universitario
☐ Otra actividad profesional

- Campo para seleccionar el taller o talleres en los que se quiere. Estará implementado con campos tipo checkbox

¿En que talleres estás interesado?*

☒ Computación Cuántica: la Próxima Revolución d
☒ Animación 3D en la Industria del Videojuego
☐ Taller sobre análisis de dispositivos móviles
☐ Metodologías Ágiles y Transformación Digital
☐ Realidad virtual y aumentada: experiencias aseq
☐ First Lego League

- Campo para seleccionar el día o días que el usuario tiene previsto asistir a las Jornadas, las opciones son: asistiré los dos días, asistiré el 3 de febrero, asistiré el 4 de febrero. Al usuario sólo le estará permitido escoger una opción de las tres dadas. Este será un campo obligatorio. Este campo estará implementado con un combo de selección.

Seleccione una de las tres opciones siguientes:*

-- Selecciona un opción --

-- Selecciona un opción --

Asistiré los días 3 y 4 de febrero

Asistiré solo el día 3 de febrero

Asistiré solo el día 4 de febrero

- Campo para aceptar las condiciones con el texto, he leído y acepto la política de privacidad y el aviso legal.
- El formulario tendrá un botón enviar con un aspecto mejorado con CSS.

Todas las validaciones mencionadas (campos obligatorios, tipos de campo, patrones...) serán las propias de HTML5. A estas validaciones no se les puede dar formato personalizado sin utilizar JavaScript, por lo tanto, no se tendrá en cuenta ese formato, pero sí que marque en el **input** un color verde si es válido y un color rojo si es inválido usando CSS.

Datos personales

Nombre:*

Apellidos:*

Correo electrónico:*

Teléfono:*

3. ELEMENTOS COMUNES

Fuente:

- La fuente general para el documento será “Open Sans” y secundaria “sans-serif” y tamaño 20px.
- Los h1, h2 y h3 tendrán la Fjalla One, sans-serif al igual que el texto del encabezado.
- El texto del menú Impact, Haettenschweiler, 'Arial Narrow Bold', sans-serif;
- El texto con la fecha en la parte de programación, en el contenedor de abajo es Impact, Haettenschweiler, 'Arial Narrow Bold', sans-serif;
- El texto de la tabla tiene un tamaño de 12px, el del pie de la tabla 14px y el caption 18px
- El texto del contendor central de la página principal, debajo de “Dónde se realiza” y ¿cuándo se realiza?” tiene un tamaño de fuente de 16px
- El texto del footer tiene un tamaño de fuente de 16px

Colores:

- El color azul del encabezado es el #216288
- El color pistacho de la barra de navegación es el #b8d414
- El color verde de la sección central de la página index y programación es el #e5ffd4
- El resto de colores se pueden intuir, por ser blancos, negros, grises o ser los mismos que los indicados anteriormente.

4. ELEMENTOS A TENER EN CUENTA

- Tened en cuenta los comentarios, tanto en los ficheros HTML como en el CSS. Una posible opción en el CSS es ir comentando dónde empiezan y acaban los estilos de las diferentes secciones, como por ejemplo encabezado, menú, footer, tabla, página index, programación, registro.
- Se os pide un único fichero de hoja de estilos (CSS) para las tres páginas.
- Se valora también el uso de etiquetas semánticas en cualquiera de las páginas y secciones.

- Se ha de hacer uso del posicionamiento float en el encabezado y el contenedor central de las dos primeras páginas al menos.
- Se valora la aplicación de las instrucciones recibidas en este documento, así como la similitud con el resultado expuesto en este documento y cualquier elemento de estilo, formato y lenguaje que se haya impartido durante las clases.

5. EXPLICACIÓN DE LA CREACIÓN DE LA PÁGINA WEB

En el documento deberás añadir un apartado con la explicación de las entidades HTML y CSS utilizadas:

1. Sobre las entidades HTML: debe explicarse el uso de etiquetas elegidas.
2. Sobre el CSS: debe explicarse el CSS utilizado, incluyendo cuándo se ha utilizado y por qué y para qué se aplican los selectores y propiedades definidos.
3. Si realizaras algún cambio significativo respecto de los modelos a los cuales debes aproximar el resultado, debes explicar los motivos por los cuales los has realizado.
4. El documento no excederá de las 6 páginas.

6. VALIDACION Y ACCESIBILIDAD

Existe una herramienta que verifica la validez de marcado de documentos web en HTML, se trata del validador de HTML de W3C, nos indicará si hay algún error en el documento:

https://validator.w3.org/#validate_by_upload

Al igual también existe un validador de CSS de la W3C:

https://jigsaw.w3.org/css-validator/#validate_by_upload

Deberás validar las tres páginas y la hoja de estilos y agregar el resultado en el documento.

7. PLAGIO

Las actividades evaluables deben realizarse de forma individual, en caso de plagio, **la nota del módulo será de 0.**

8. FORMATO Y FECHA DE ENTREGA

Se entregarán todos los archivos en un archivo comprimido con el siguiente formato APELLIDOS_NOMBRE_LM_P1.zip, dentro deberán estar los siguientes documentos:

- Carpeta sitio web:
 - index.html
 - programación .html
 - inscripción.html
 - Carpeta img con todas las imágenes
 - Carpeta css con el fichero estilos.css
 - Carpeta media con el video

- Documento con la explicación del proceso de creación de las páginas web en formato pdf.

FECHA LÍMITE DE ENTREGA: 31 de diciembre de 2023 a las 23:59

9. MATERIAL ADICIONAL

- [1] <https://webaim.org/techniques/forms/>
- [2] https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Forms/Styling_HTML_forms
- [3] https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Forms/Validacion_formulario_datos