
TÉCNICO SUPERIOR EN DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

PRUEBA PRÁCTICA MÓDULO DISEÑO DE INTERFACES WEB

Evaluación Primera

Fecha 15/10/2023

Práctica: Uso avanzado de hojas de estilo

Nombre y apellidos:

Grupo: 2ºC (tarde)

Lee bien todo lo que se indica en este enunciado y procura respetarlo. Si tienes alguna duda o crees que hay alguna incoherencia, avisa al profesor para que te lo solucione.

Normas de Realización

- a) El ejercicio se realizará en casa.
- b) Utilizar IDE VS Code.
- c) No se pueden utilizar herramientas que generen código para completar la práctica. Si se detecta dicho uso, se considerará plagio.
- d) Se valorará la legibilidad del código: sangrado de líneas correcto, uso de comentarios y nombre de variables adecuado.

El no cumplimiento de alguno de los apartados antes indicados provocará una penalización de 0,5 puntos en la nota final (una penalización por cada apartado incumplido).

Entrega

El ejercicio puntuará para la evaluación práctica del 1er Trimestre de la asignatura.

- Al finalizar la práctica debes entregar un archivo comprimido en .zip con la carpeta y todo su contenido. Ese archivo debe nombrarse de la siguiente manera: Apellido1_Apellido2_Nombre. Ej: González_Pérez_Antonio. Sube ese archivo comprimido a la tarea indicada en el campus dentro de la asignatura.
- **Recuerda:** Se puntúa lo que se entrega en la plataforma. Se evaluará la última entrega realizada. Las entregas anteriores se ignoran. No se evalúan archivos que no estén correctamente enlazados: ¡Cuidado con referencias relativas y absolutas!

Copia o plagio

Tal como se indica en los estatutos del centro, está totalmente prohibido copiar código de otro/a compañero/a, de internet y/o de una IA. Si se detecta y se demuestra este tipo de comportamiento, la calificación de la actividad será de 0 puntos, pudiendo quedar el trimestre suspenso para junio si el profesor lo estima oportuno.

DESARROLLO:

1. Como miembro del equipo de diseño de interfaces web de una compañía tecnológica recibes como encargo elaborar una propuesta de diseño para una tienda online a elegir entre las siguientes:
 - a. Un mayorista de pescadería/marisquería.
 - b. Una carnicería gourmet.
 - c. Una tienda de juegos de mesa.
 - d. Una tienda de artículos deportivos.
 - e. Un mayorista de productos para animales.
2. Elaborar guía de estilos en formato HTML: `guia_de_estilos.html`
3. Prototipo de la página de bienvenida a la tienda online elaborado con FIGMA y/o cualquier otra herramienta vista en clase: `prototipo.html`
4. Diseño y maquetación HTML + CSS de 2 páginas:
 - a. `home.html`. Será la página de bienvenida a la web y contendrá, al menos, los siguientes elementos:
 - Menú con acceso a diferentes secciones: Mínimo 4 secciones.
 - Una sección que muestre las categorías: Mínimo 4 categorías.
 - Una sección que muestre al menos 5 productos destacados.
 - Icono carrito de la compra.
 - b. `pedidos.html`. Será una muestra del panel de administración de pedidos y contendrá, al menos, los siguientes elementos:
 - Menú con acceso a diferentes secciones.
 - Una tabla con los pedidos recibidos y sus estados.
 - Links a diferentes acciones que se podrán realizar con los pedidos.

ENTREGABLE:

Contendrá, al menos, los siguientes archivos:

1. guia_de_estilos.html

2. prototipo.html

3. home.html

4. pedidos.html

5. index.html. Contenido mínimo:

- Nombre y apellidos.
- Tipo de tienda online seleccionada.
- Listado de herramientas, tecnologías, fuentes (URLs) de recursos utilizados, conocimientos y/o metodologías aplicadas para la ejecución de la práctica.
- Links a todos los elementos anteriores y cualquier otro elemento adicional generado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Se valorará en la realización de este ejercicio aspectos como:
 - Correcto uso de HTML y CSS.
 - Coherencia entre guía de estilos, prototipo y diseño elaborado.
 - Coherencia en la paleta de colores utilizada, uso de tipografías e imagen transmitida.
 - Utilización de efectos a nivel de tabla, botones, enlaces de navegación, etc.
 - Mantener un diseño responsive.
 - Claridad y legibilidad de código generado.
 - Claridad, legibilidad, intuitividad y facilidad de uso de la solución generada.
 - Claridad y organización de la información en cada uno de los elementos del entregable.
 - Aplicación de conocimientos adquiridos en clase.
 - Uniformidad de estilos en todas las páginas generadas.
 - Coherencia general del proyecto.
 - Creatividad y originalidad.
 - ¡Cuidado con los enlaces rotos!

2. Puntuación máxima para cada componente del entregable:
 - guia_de_estilos.html. 1 punto.
 - prototipo.html. 1 punto.
 - home.html. 3 puntos.
 - pedidos.html. 3 puntos
 - index.html. 1 punto.
 - Integridad y coherencia global. 1 punto.