



Plan docente	— HOY + ◀		noviembre 2019					diciembre 2019					enero 2020					febrero 2020					marzo 2020					abril 2020					▶
	Semanas (Lunes)		28	4	11	18	25	2	9	16	23	30	6	13	20	27	3	10	17	24	2	9	16	23	30	6	13	20	27				
Actividad (PEC)			✓																														
Actividad no evaluable																																	
Práctica																																	

Práctica

 [Descargar en PDF](#)

 [Imprimir](#)

☐ ¡Completada!

Inicio: 06/11/19

Entrega: 21/12/19

Solución: ⌚ 02/01/20

Calificación: 02/01/20

Presentación



Esta práctica consistirá en la realización de un sitio web completo, aplicando todas las buenas prácticas adquiridas a lo largo de la asignatura.

 [capturas.zip](#)

 [formatos_practica_final.rtf](#)

 [imagenes_practica_final.zip](#)

 [textos_practica_final.rtf](#)

Competencias



Competencias específicas:

- Capacidad de analizar un problema en el nivel de abstracción adecuado a cada situación y aplicar las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo.
- Capacidad para trabajar con los lenguajes de marcado y las tecnologías para manipularlos.
- Capacidad de organizar y gestionar la información utilizando lenguajes y modelos estándares.
- Capacidad para organizar el contenido y diseñar la interacción.

Competencias transversales

- Capacidad para la comunicación escrita en el ámbito académico y profesional.
- Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a los futuros entornos actualizando las competencias profesionales.

Objetivos



- Identificar la estructura de una web y su planificación
- Conocer cómo ha de estructurarse una página web
- Familiarizarse con las estructuras más habituales y con el uso de plantillas
- Conocer los distintos tipos de posicionamiento
- Conocer las técnicas de flotado y *clearing*
- Saber cómo aplicar el posicionamiento y el flotado para estructurar una página
- Saber cómo crear múltiples páginas y enlazarlas con menús de navegación
- Integrar la validación en el proceso de desarrollo de un sitio web
- Conocer las técnicas que nos permitirán publicar nuestros sitios una vez desarrollados

Nos han encargado la realización de una web para un grupo de música "heavy".

Nuestro equipo de diseño nos ha entregado los diseños de cuatro páginas, tanto en la versión para web como su versión para móvil, según los requerimientos del cliente. Nuestro trabajo consiste en realizar la maquetación de las páginas encargadas utilizando HTML y CSS.

Se quiere conseguir una maquetación con las mejores prácticas de los lenguajes y estándares web, que tenga un marcado semántico, con los estilos CSS bien organizados para que se puedan ampliar en un futuro, y que conste de elementos de navegación muy claros. También se quiere que los contenidos sean accesibles.

La página se deberá maquetar con HTML5, respetando los estándares web para poder garantizar la máxima calidad.

Los textos e imágenes que se deberán utilizar están incluidos en `textos_practica_final.rtf` y `imagenes_practica_final.zip`, respectivamente.

Las imágenes que nos ha entregado nuestro equipo de diseño las tenemos disponibles en el archivo `capturas.zip`.

La web tendrá cuatro archivos HTML y un único archivo CSS con los estilos.

Consideraciones generales

Las indicaciones que se deben seguir para la construcción de la página son las siguientes:

- El ancho de la página, es decir la anchura máxima del contenedor central será de 960px. Pero la cabecera de página y el pie de página deben ocupar el 100% de la anchura de la ventana del navegador.
- La maquetación debe respetar al máximo el diseño presentado en las imágenes que hay en la carpeta `capturas.zip`. Sin embargo, si alguien quiere hacer un diseño diferente, puede hacerlo siempre y cuando lo pacte previamente con el profesor. En este caso ponte en contacto con el profesor colaborador 10 días antes de la fecha de entrega de la práctica como muy tarde, aportando la propuesta que desees realizar.
- Para realizar la maquetación de la página puedes usar las técnicas de flotado y *clearing* vistas en la asignatura. Pero también puede hacer uso de las técnicas de Flexbox, lo que se valorará positivamente.
- Debes utilizar los elementos más semánticos para cada tipo de contenido.
- Debes marcar correctamente todos los enlaces, aunque no tengan página de destino. Los que no tengan ninguna página de destino se puede dejar con `href="#"`.
- Los colores y fuentes utilizados se encuentran explicados en el fichero `formatos_practica_final.rtf`.
- En cuanto a las fuentes, se ha utilizado una fuente de Google Fonts. No es obligatorio usarla para la práctica: puedes usar dos fuentes del sistema, pero se valorará positivamente que lo hagas con *Web Fonts*. Si utilizas otras fuentes diferentes a las indicadas, hazlo con coherencia y sustitúyelas del mismo modo.
- En el archivo `textos_practica_final.rtf` encontrarás los ítems que deben aparecer en el menú de navegación principal y al pie, y también todos los textos de la web.
- En el archivo `imagenes_practica_final.rtf` encontrarás todas las imágenes usadas en la web.
- La página tendrá su título (`title`), que debe ser adecuado y descriptivo del contenido de la misma.

Las Páginas

Cabecera

La cabecera de la página tiene dos formatos, dependiendo de si corresponde a la página de inicio o a las páginas interiores. Contiene el logo y el menú principal. Además, la página principal tiene una imagen que ocupa 1120px de ancho (`cabecera1.jpg`) y también un título. La cabecera de las páginas interiores contiene además el menú de redes sociales y la cabecera (`cabecera.jpg`) ocupa el 100% del ancho de la pantalla. En nuestra practica el menú de navegación contiene 3 enlaces funcionales que nos llevan a las paginas

- Discos → `discos.html`

- Proyectos → enlaza con la sección “proyectos destacados”
- Registrarse → `registrarse.html`

El menú tiene un efecto "hover" al pasar por encima que consiste en que se ve entonces un borde morado (imagen `captura_index_hover1.html`). Este borde se ve también en el ítem que tenemos marcado como activo. En las capturas puede verse que tiene un efecto de elipse. No es necesario realizar este efecto, aunque se valorara positivamente su realización. Este efecto es el mismo que en las páginas interiores

Pie de página

El pie de página es igual para todas las páginas. El fondo gris ocupa todo el ancho de la página, pero los textos solo ocupan 960px de ancho.

Páginas interiores

Todas las paginas tienen una estructura similar: la cabecera descrita anteriormente, la zona del cuerpo de la página dividida en dos zonas: la principal, que es la que va cambiando y tiene el título del contenido y una zona lateral que es igual en todas las páginas y que ocupa el 25% del espacio.

Por último, también tenemos el pie de página que es el mismo que el de la página principal

Contenido de la página INDEX.html

Esta página tiene varias partes. Por un lado tenemos el logo en el lado izquierdo y un menú de redes sociales. Al posicionarnos encima, el elemento sobre el que nos hemos posicionado se hará un poco más grande y el fondo se volverá de color morado (imagen `captura_index_hover3.png`). Este efecto es el mismo que en las páginas interiores.

Debajo contamos con 3 columnas que tienen un botón "leer más". Al posicionarnos encima el efecto hover cambia el color de letra a blanco y el botón se vuelve morado (imagen `captura_index_hover2.png`) Este efecto es el mismo que en los botones-enlaces de comprar de la página index así como en páginas interiores.

Seguidamente tenemos una lista de 3 elementos con los enlaces con el efecto descrito anteriormente

Contenido de la página DISCOS.html

Esta página contiene los discos que ha publicado el grupo: Se ven 6 de ellos con una disposición de dos líneas horizontales en los que hay 3 discos en cada línea, por tanto, cada disco ocupa el 33% del espacio disponible.

En el fichero `discografia_hover.png` se ve el efecto que se debe producir al hacer hover sobre el disco. Se debe ver una capa gris oscura con una pequeña transparencia y el texto

Contenido de la página PRODUCTOS.html

Contiene una tabla con los productos del grupo.

Contenido de la página REGISTRARSE.html

Debe de hacerse un formulario con las características y elementos de la captura. El checkbox de “¿Aceptas las condiciones de privacidad?” cambia según distintos estados, el estado hover lo podemos ver en la imagen de `captura_registrarse_hover_1.png` y el estado de check en la imagen de `captura_registrarse_checked.png`. Los efectos de hover de los botones de enviar y de borrar datos se pueden ver en las imágenes de `captura_registrarse_hover_2.png` y `registrarse_hover_3.png`, respectivamente.

El formulario no necesita ser funcional a nivel de servidor, no se enviará. Pero debe pedir que se rellenen los campos obligatorios cuando se presione el botón de enviar (con la validación básica de HTML5 que hemos visto en el curso).

BONUS

Las tareas que se proponen a continuación son totalmente opcionales. Se plantean como ejercicio adicional de interés para el alumno que será valorado positivamente.

En la carpeta “móvil 550px” que encontraras dentro de `capturas.zip` verás un diseño adicional para móviles. Se trata de un diseño alternativo de cada una de las paginas para tamaños inferiores a 550px de ancho.

Para establecer los diferentes diseños según la anchura de dispositivo se hará uso de la etiqueta “viewport” (HTML5). Para modificar los estilos en función del tamaño de la pantalla se usarán las media queries de una de las dos maneras siguientes:

1. Si queremos que una regla se aplique desde un determinado ancho, utilizamos min-width.
2. Si queremos que una regla se aplique hasta un determinado ancho, utilizamos max-width.

Ejemplo:

Si queremos que un elemento `h2` tenga una fuente de 20px hasta 575px y de 40px a partir de 575px lo podemos hacer así:

1) Desde (mobile first):

```
h2 { font-size: 20px; } @media screen and (min-width: 550px) { h2 { font-size: 40px; } }
```

2) Hasta (desktop first):

```
h2 { font-size: 40px; } @media screen and (max-width: 550px) { h2 { font-size: 20px; } }
```

Para el nuevo diseño, deberás modificar los estilos CSS teniendo en cuenta el nuevo diseño que se muestra en `diseño_movil_practica_final_m.jpg` y las siguientes consideraciones:

El menú principal desaparece y se convierte en el típico menú de “bocadillo” que al hacer click sobre él se despliega. Para su realización no se puede usar javascript, tan solo css.

Página index.html

Todos los contenidos se visualizan uno debajo de otro con el mismo ancho

Página discos.html

Los discos ocuparan cada uno el 50% del ancho de la página por lo que en cada línea tendremos dos discos. El efecto al posicionarse encima del disco se mantendrá. El espacio lateral de la derecha pasará a posicionarse debajo los discos.

Página registrarse.html

Los textos de cada input se posicionarán encima de los input. El espacio lateral de la derecha pasara a posicionarse debajo del formulario. Los botones del formulario se dejarán al ancho completo.

Página productos.html

Para hacer una tabla responsive hay diversas maneras(ver este [artículo](#)) , la que se ha usado en este caso es mediante data-attributes como se explica en este [artículo](#). Prueba y descubre las distintas posibilidades.

Otras consideraciones generales

Además de todo esto tendremos que tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Se debe realizar una estructura lógica de archivos que sea fácilmente escalable si decidimos completar la web con todos sus apartados.

- Tanto el HTML como el CSS deben ser tan "limpios" como sea posible.
- Todos los archivos HTML y CSS deben estar libres de errores de validación.

Deberás elaborar la documentación necesaria para que cualquiera que quisiera continuar con el proyecto tenga claro el procedimiento a seguir y aspectos como pueden ser los estilos y clases que debe aplicar.

Esta documentación, como mínimo, debe incluir una explicación de los elementos HTML y las declaraciones CSS que se han utilizado para conseguir la estructura propuesta, **explicando tanto bloques comunes a todas las secciones como las estructuras particulares de cada sección**. Este informe se entregará en un documento con cualquiera de las siguientes extensiones: .doc, .odt, .pdf.

Además de entregar la solución en el espacio de Entrega y registro de evaluación continua, **deberá alojarse en el espacio personal** de manera que sea públicamente accesible desde Internet (el enlace al index de la web debe de figurar también en el documento del proyecto).

El estudiante podrá proponer una solución diferente, pero se deberá comunicar con antelación (al menos una semana antes de la fecha límite de entrega) al consultor.

Sobre el uso de Dreamweaver. Puede usarse Dreamweaver (o cualquier otro editor) para la realización de esta prueba. Es caso de hacerlo, el estudiante se hará responsable de cualquier marcado no correcto creado por Dreamweaver. Es, pues, imprescindible repasar el código creado por la herramienta y mejorarlo de acuerdo con lo explicado en la asignatura.

Propiedad intelectual y plagio



A menudo es inevitable, al producir una obra multimedia, hacer uso de recursos creados por terceras personas. Es por tanto comprensible hacerlo en el marco de una práctica de los estudios del Grado Multimedia, siempre y esto se documente claramente y no suponga plagio en la práctica.

Por lo tanto, al presentar una práctica que haga uso de recursos ajenos, se presentará junto con ella un documento en el que se detallen todos ellos, especificando el nombre de cada recurso, su autor, el lugar donde se obtuvo y su estatus legal: si la obra está protegida por copyright o se acoge a alguna otra licencia de uso (Creative Commons, licencia GNU, GPL...). El estudiante deberá asegurarse de que la licencia que sea no impide específicamente su uso en el marco de la práctica. En caso de no encontrar la información correspondiente deberá asumir que la obra está protegida por copyright.

Deberán, además, adjuntarse los archivos originales cuando las obras utilizadas sean digitales, y su código fuente si corresponde.

Otro punto a considerar es que cualquier práctica que haga uso de recursos protegidos por copyright no podrá en ningún caso publicarse en Mosaic, la revista del Graduado en Multimedia en la UOC, a no ser que los propietarios de los derechos intelectuales den su autorización explícita.

Plagio

A no ser que se especifique de manera diferente en el enunciado, las pruebas de evaluación continua y prácticas deben realizarse de forma individual. En caso de detectarse actividades plagiadas, todas ellas serán calificadas con una nota de D.

- Correspondencia de la composición con la estructura propuesta: 20%
- Marcado semántico y limpio. Estructura de archivos, títulos de páginas: 10%
- Correcta maquetación del contenido: 25%
- Presentación, aspecto y perfección del CSS: 20%
- Explicación de las entidades HTML y CSS utilizadas : 10%
- Validación: 10%
- Publicación de la práctica en el servidor FTP: 5%
- Bonus: + 5% (el total de la práctica nunca será más del 100%)

La realización de la parte opcional (“bonus”) será tomada en cuenta a la hora de la concesión de nota de “matrícula de honor”

Formato y fecha de entrega



Deben entregarse todos los archivos de la práctica (incluido el documento de texto con la explicación de las entidades HTML y CSS utilizadas), la carpeta con las imágenes y la carpeta con el CSS, en un archivo comprimido ZIP o RAR.

La fecha límite de entrega es el 21 de diciembre a las 24.00 horas.

Tablón

5 37



Carlos Javier Figueroa Herrera
viernes 22/11/19 - 12:21

Soluciones PEC2

Carlos Javier Figueroa Herrera
miércoles 20/11/19 - 09:21

Calificaciones para la PEC2

Carlos Javier Figueroa Herrera
lunes 18/11/19 - 08:16

GES 6

Carlos Javier Figueroa Herrera
viernes 15/11/19 - 14:53

Unidad 6: Formularios

Carlos Javier Figueroa Herrera
miércoles 13/11/19 - 10:13

Presentación de la PEC3

Foro

10 356



Para leer los mensajes, accede a la herramienta mediante el icono 'Ver todos', al lado del número de mensajes.