
Proyecto

Fase 3

1. Requisitos previos.
2. Inclusión de contenido multimedia.
3. Uso legal de recursos multimedia.
4. Actualización de la guía de estilos.
5. Evaluación

Diseño de Interfaces Web

Curso 2022-2023

1. Requisitos previos

Al terminar la fase II de desarrollo del proyecto, vuestro equipo debe contar con:

Recurso	No conseguido	En proceso	Conseguido
Todos los miembros del equipo han completado la fase de formación (HTML5+Bootstrap).			X
Todas las páginas del árbol de navegación han sido desarrolladas (no necesariamente con contenidos reales).			X
La versión más actualizada de todos los archivos del sitio del sitio está en el repositorio GIT.			X
Se ha completado la documentación de la fase II, incluyendo las pruebas.			X
El sitio es coherente con la guía de estilos.			X

Antes de abordar la fase 3 del proyecto, aseguraos de disponer de estos recursos (marcar una X donde corresponda).

2. Inclusión de contenido multimedia.

Una vez desarrollada toda la estructura del sitio, el equipo debe introducir contenido real en todas las páginas. El contenido puede ser de diferente tipo:

- **Texto.** Puede ser original (de cosecha propia), o extraído de otra web. En este último caso, al final del texto debemos añadir "Fuente: sitio web", en la última línea del texto, y enlazar con el sitio web del que hemos cogido la información.
- **Audiovisual** (imágenes, audio, video). En este caso debemos tener en cuenta que si usamos recursos externos (imágenes, audios, videos, animaciones...), debemos conocer los términos de licencia para estos recursos, no pudiendo infringir la ley de Propiedad Intelectual. (ver apartado siguiente).
- **Animaciones.** Deben ser desarrolladas por el equipo, usando alguna de las siguientes tecnologías:
 - o Canvas + Javascript.
 - o SVG.
 - o WebGL.

Cada miembro del equipo debe incluir al menos una animación, que consiste en un juego sencillo, preferentemente relacionado con la temática de la web.

- Elementos de Geolocalización. Uso de Google Maps para la localización geográfica.
- Otros elementos multimedia.

La realización del trabajo en este apartado será valorado de forma **individual**.

Recomendaciones importantes:

- Antes de incluir un recurso externo en vuestra web, aseguraos que no infringís los términos de licencia del recurso. Para buscar recursos con licencia (CC) podéis acudir a algunos de los sitios de recursos sugeridos en la plataforma Moodle.
- Desarrollar la página de términos legales (apartado siguiente) en paralelo a la edición de los contenidos.

- Las imágenes, video y audio deben estar optimizadas para la web (compresión, tamaño, calidad, framerate...).
- Se valorará la inclusión de controles personalizados (adaptados a la guía de estilos) para los audios y vídeos.

3. Uso legal de recursos multimedia.

Como hemos visto en el apartado anterior, los contenidos que incluyáis en las páginas pueden ser de dos tipos dependiendo de la autoría:

- **Contenidos propios**, desarrollados íntegramente por vosotros.
- **Contenidos tomados de fuentes externas**. También incluimos aquí aquellos textos, imágenes, videos o audios que hayan sido creados a partir de contenidos desarrollados por otras personas (Obra derivada).

En ambos casos debemos tener en cuenta la ley de propiedad intelectual. Para ello el equipo debe desarrollar una página denominada "Términos legales", en la que se incluyan, al menos, los siguientes puntos:

Licencia sobre recursos multimedia propios.

En este apartado debéis establecer y explicar los términos de licencia Creative Commons para los contenidos de elaboración propia, para el sitio en general y para los recursos en particular que consideréis necesario.

Licencia sobre recursos externos.

En este apartado debéis enumerar, en forma de tabla todos los recursos externos utilizados, indicando:

- Página donde aparece el recurso.
- Nombre del recursos o recursos.
- Fuente de procedencia.
- Términos de licencia del recurso utilizado (CC).

La valoración de este apartado será **grupal**.

4. Actualización de la guía de estilos

El equipo del proyecto debe realizar una revisión a fondo de la guía de estilos, para ajustar los siguientes aspectos:

1. Modificación del layout de las páginas para adaptarse mejor al contenido real (no de pruebas).
2. Modificación de colores para mejorar el equilibrio de color, contraste del texto.
3. Definición de los diferentes tamaños de imagen utilizados en el sitio (cabecera, banners, noticias, thumbnails, iconos...).
4. Definición del estilo del reproductor de audio y video (tamaño, posición, controles...).
5. Definición de los formatos multimedia permitidos para imágenes, videos y audios(gif, jpg, avi, mp3...).

Los cambios realizados en la guía de estilos deben repercutir en cambios en las diferentes hojas de estilo del proyecto (css, scss), así como en el layout de las páginas.

Enumerar en este documento los cambios realizados en la guía de estilos, y especificar a qué archivos del proyecto afecta.

Apartado de la guía de estilos	Descripción del cambio/añadido	Archivos afectados por el cambio
07. Formatos de Video	Añadido estilos y formatos aceptados	Video de la página principal (Home)
08. Formatos Imagen	Añadido estilos y formatos aceptados con contenido propio y ajeno	Afecta a todas las páginas de la web en las que teníamos imágenes con copyright

5. Evaluación

Criterios y estándares de evaluación

Esta fase del proyecto será evaluada de acuerdo a los criterios de evaluación relacionados con el resultado de aprendizaje nº 3 del módulo: "Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas".

Cada criterio será evaluado mediante unos estándares, que definirán el grado de consecución del criterio. Esta "rúbrica" estará disponible en la plataforma Moodle para el grupo.

Criterios	Estándares
Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza recursos propios, o externos con licencia de uso (CC). - Crea una página de "términos legales" para especificar los términos de licencia de los recursos multimedia utilizados.
Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.	<ul style="list-style-type: none"> - Introduce contenido multimedia en formato adecuado para la web. - Adapta el contenido multimedia editándolo con la correspondiente herramienta.
Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.	
Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.	
Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo.	
Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas.	Introduce una animación en la web, usando Canvas, SVG o WebGL.
Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.	<ul style="list-style-type: none"> - Personaliza los controles de reproducción de video para adaptarlos a la guía de estilos. - Se ha actualizado la guía de estilos para reflejar la inclusión de contenido. multimedia (imágenes, audio, video).
Se ha aplicado la guía de estilo.	

También se valorará el compromiso y esfuerzo individual de cada integrante del equipo. Se evaluará el grado de consecución e importancia de las tareas asignadas dentro del grupo, así como los criterios de evaluación anteriormente expuestos para el trabajo realizado.