



## **PEC 2: web y recursos multimedia**

Inicio:

**20/04/20**

Entrega:

**17/05/20**

Calificación:

**29/05/20**

### **Presentación**

En los primeros módulos, y en concreto en la primera entrega, has creado un entorno moderno para desarrollar aplicaciones web, e incluso lo has utilizado para crear un sitio web, una pequeña enciclopedia de conceptos relacionados con el desarrollo front-end, con breves definiciones y referencias.

En esta PEC seguiremos trabajando sobre la web creada en la PEC 1, y añadiremos todo lo aprendido en el Módulo 3.

Así pues, esta práctica propone el reto de seguir añadiendo funcionalidades sobre el código obtenido en la primera PEC y el conocimiento adquirido en el Módulo 3. La práctica tiene unos requisitos mínimos que se especifican en el apartado de "Descripción". Todo el proceso que sigas deberá estar documentado, y habrá que entregar exactamente lo que se pide en el apartado de "Formato" y antes de la fecha límite entrega para poder ser evaluado.

Recuerda que el peso de esta PAC es de un **35%** de la nota de la evaluación continua.

### **Objetivos**

- Añadir adecuadamente recursos multimedia en nuestro sitio web responsive.
- Utilizar el inspector DOM, el editor de estilos y las herramientas para diseño responsive del navegador como ayuda para el desarrollo.
- Implementar adecuadamente las técnicas de clipping, dirección de arte y animación web, y hacerlo de forma accesible.

---

## Descripción

La PAC consta de dos partes, que básicamente se configuran en **desarrollo y documentación** . Es necesario realizar y entregar las dos partes de la PAC para poder ser evaluado.

En la parte de **desarrollo** , será necesario que elabores un sitio web, de diseño y contenido libre siguiendo las directrices marcadas. El contenido del sitio web debe ser una pequeña enciclopedia de conceptos relacionados con el desarrollo front-end, con breves definiciones y referencias.

El sitio web deberá seguir las características que se especifican a continuación:

- Hay que partir del proyecto desarrollado en la PEC 1. Sin embargo, puedes hacer las modificaciones que creas oportunas mientras mantengas la misma idea de estructura: una portada, una serie de páginas de categoría, y un conjunto de páginas de detalle, y que sea navegable.
- La web debe contar con una cabecera (header) que incluya un título (puede ser original o pragmáticos: pon tu nombre) y un pequeño logotipo creado por ti. No es necesario que dediques más tiempo de la cuenta a los detalles del logo en concreto.
- La web debe contar también con un pie de página (footer) que incluya de nuevo el título, y un recurso gráfico editado con clip-path. Sé creativo! Cortar alguna imagen, o crea alguna forma relativamente compleja que quede bien integrada en la página.
- **En cada página de detalle:**
  - Hay que añadir una imagen destacada representativa del contenido que explica la página. La imagen debe quedar correctamente integrada en el diseño, tanto en versiones para dispositivos móviles como en versiones para dispositivos con pantallas más grandes.
  - Además, hay que añadir otras imágenes (como mínimo 2 más), a poder ser en diversos formatos (justificados adecuadamente a la documentación de la práctica).
  - alguna de las imágenes, ya sea la destacada como la del resto del contenido, debe incluir gestión de la dirección de arte. Hay que indicar en la documentación qué imágenes se han elegido, y justificar las decisiones sobre cómo modificar la dirección de arte cada tamaño de pantalla. Pensad que no solamente hacéis un sitio web, sino que estáis construyendo una parte de vuestro portfolio para enseñar a posibles empleadores. ¡Sed creativos y demostrad qué es lo que sabéis hacer!
- **En cada página de categoría:**
  - Es necesario que se vea también la imagen destacada de cada página de detalle, juntamente con el enlace a la página. Piensa, por ejemplo, en Amazon: al hacer una búsqueda ves la imagen (en pequeño) del producto, y al entrar en el producto, la ves en grande.
- La web debe ser **responsive** y se debe visualizar correctamente desde cualquier dispositivo moderno (teléfono, tableta, ordenador ...). Como vimos en el Módulo 3, esto implica que los contenidos multimedia (en especial imágenes) deben adecuarse al dispositivo que consulta la web: es importante que se adapten, como mínimo, al tamaño de la pantalla. De nuevo, y sabiendo que habitualmente queremos un diseño tan limpio como sea posible, intentad desarrollar una página que le permita enseñar lo que ha aprendido.
- La web debe tener algunos elementos animados, ya sean imágenes, enlaces, textos o cualquier otro recurso. La animación debe estar hecha en CSS. ¡Sed creativos!
- La web debe cumplir las reglas básicas WCAG 2.1 A y AA de accesibilidad. En internet existen muchas herramientas que validan que estas reglas se hayan tenido en cuenta, como AChecker . Encontrará más enlaces a la página del W3C .
- **Muy importante (en especial de cara a esta entrega) :** Ten en cuenta el uso de material protegido por derechos de autor, como se especifica en el último apartado de este documento. Recuerde cuáles son los límites y excepciones a la hora de utilizar materiales protegidos por derechos de autor.

Además de estos requisitos mínimos, puedes ampliar tu proyecto como lo creas oportuno. Por ejemplo: ¿sabes qué es un Favicon y cómo se añade a un proyecto web?

Ten en cuenta los elementos de HTML que se usan para estructurar la información de una página, y hacerla accesible.

Será necesario que el código que entregues esté compilado para producción mediante la orden `npm run build`.

En la parte de **documentación**, será necesario que documentes todo el proceso de desarrollo de esta práctica (instalar dependencias, el entorno de desarrollo, la compilación para producción, etc), explicando los pasos que has seguido y los resultados obtenidos. Tienes que documentar todo el proceso de construcción de cada página y las decisiones que hayas tomado y las problemáticas que hayas encontrado. También será necesario que cuentes cualquier decisión de diseño y desarrollo que tomes (por ejemplo: ¿por qué has añadido una animación u otra, qué elementos has tenido en cuenta para hacer la versión móvil/desktop de la web ...).

Ten en cuenta que, en un entorno profesional, la documentación es imprescindible para poder trabajar en equipo y en proyectos complejos. Un proyecto debe incluir toda aquella información indispensable para poder trabajar y para poder subirlo a producción. Y esta documentación debe ser exhaustiva pero, al mismo tiempo, concisa.

---

## Criterios de evaluación

- **Desarrollo (70%)**
  - Utilización de los formatos adecuados de los diversos archivos multimedia (15%).
  - Adecuación de estos recursos a versiones responsive (20%).
  - Animación de elementos en CSS (15%).
  - Uso adecuado de clip-path (10%).
  - Adecuación a estándares y calidad del código en general (10%).
- **Documentación (30%)**
  - Documentación del proceso de desarrollo (15%).
  - Justificación de las decisiones tomadas en el desarrollo (10%).
  - Listado de las imágenes optimizadas y la mejora obtenida de peso (5%).

---

## Formato y fecha de entrega

Hay que entregar la parte de documentación en un documento de texto en formato estándar, preferiblemente .pdf. Evita, a poder ser, formatos propietarios como .doc o .pages.

Para facilitar la revisión de la práctica, os pediría que los cambios realizados en el código para esta PEC estén agrupados en uno o varios git commit posteriores a los creados para la PEC anterior.

**Hay que entregar las dos partes dentro de un solo archivo comprimido en formato .zip o .rar, con tu nombre e indicando que se trata de la PEC 2.**

La fecha límite de entrega es el **17 de mayo de 2020 a las 23.59 h .**

---

## **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 de este Máster, siempre que esto se documente claramente y no suponga plagio en la práctica.

Por lo tanto, al presentar una práctica que haga uso de recursos de terceros, se presentará junto con ella un documento en el que se detallen los recursos usados, especificando el nombre de cada uno, su autor, el lugar donde se obtuvo y el su estatus legal: si la obra está protegida por copyright o se acoge a alguna otra licencia de uso (Creative Commons, 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.

Se deberán, además, adjuntar los archivos originales cuando las obras utilizadas sean digitales, y su código fuente si corresponde.

### **Plagio**

Salvo que se especifique de manera diferente en el enunciado, las pruebas de evaluación continua y prácticas se realizarán de forma individual. En caso de detectar actividades plagiadas, todas ellas serán calificadas con una nota de D.