

Proyecto Red Social



Normas generales para el proyecto

Condiciones de entrega

- Se dispone de **1 sesión** para realizar las actividades. Se entregarán en la fecha indicada. No se admitirán ejercicios entregados después de esa fecha.
- La entrega de todas las actividades se hará a través de GitHub y Aules.
- En GitHub, al repositorio LM subirás un directorio que deberá nombrarse **con el nombre y primer apellido del alumno seguido de la frase "-práctica3-UT5"**. El nombre y los apellidos deben ir separados por un guión. En aules el enlace a ese repositorio.

Condiciones de corrección

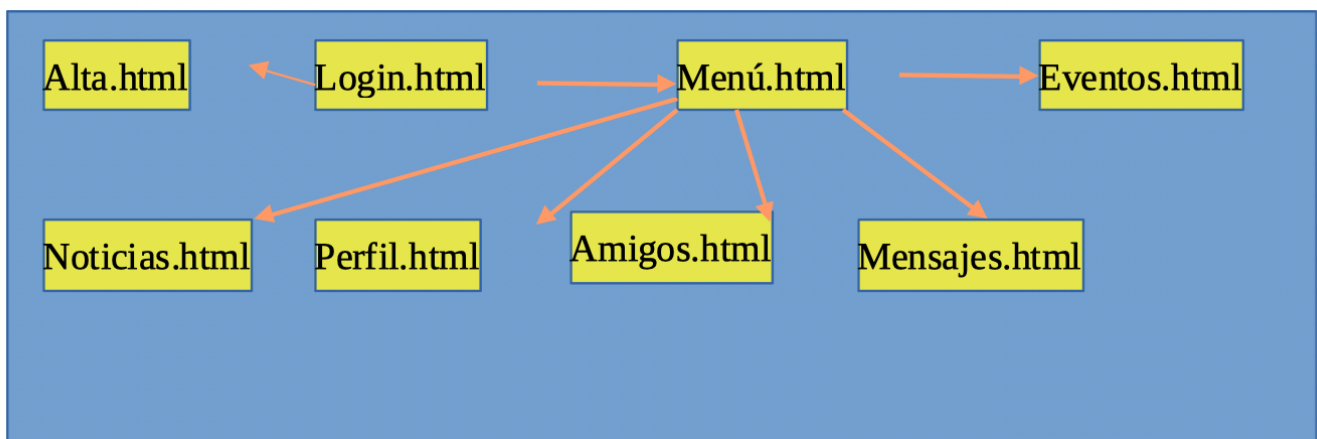
- Las actividades se deben realizar con un editor (Visual Studio Code por ejemplo). No se pueden usar frameworks ni librerías.
- Se deben entregar los ficheros .html y .css que se generen, así como todos los recursos multimedia.
- Si se detecta copia en alguna actividad se suspenderá automáticamente la unidad de didáctica a todos los alumnos implicados.
- Si se detecta copia de alguna página web de internet, automáticamente se suspenderá la actividad copiada.

Calificación

Preparación

El proyecto tiene como objetivo simular una parte del comportamiento de una red social como puede ser Facebook. Esta red permite entre otras cosas, entrar a un sistema, buscar amigos e intercambiar mensajes entre ellos. En esta práctica se va a crear la parte HTML y CSS del mismo.

La estructura web que tendrá el proyecto se presenta a continuación:



Para poder hacer el proyecto hay que repartir los siguientes bloques de tareas:

- Escoger una página por alumno.
- Subtareas:
 - Imagen o logotipo de la página web. Diseño del logotipo y decisión de dónde va a ir colocado. Nombre de la red social.
 - Paleta de colores y color de cada sección.
 - Maquetación general del sitio web y esquema de las maquetaciones (uso de WireFrames -balsamiq)

- Gestión de las comunicaciones y documentos: github, discord, slack...

3. Documentación