	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN
	Apellidos:		
DNI/NIE:.....			


ACTIVIDAD EVALUABLE ADICIONAL (AEA) DESARROLLO DE INTERFACES WEB

Rúbrica:

- El peso de esta AEA es del **35%** de la parte de Actividades Evaluables en el Aula
- Cualquier copia o consulta más allá de los recursos permitidos supondrá el suspenso inmediato de la AEA
- La nota máxima de la AEA sera de 10 pts. Estos puntos estarán disecionados en los diferentes apartados.

Restricciones:

- Se puede consultar cualquier tipo de herramienta o enlace que se necesite en internet. Herramientas de IA podrán ser utilizados a modo consultivo. No se permite utilizarlos para realizar la AEA.
- La entrega constara de la siguiente estructura:
 - Cada interfaz realizada deberá estar compuesta de su .html + .css
 - Se exporta con el siguiente formato:
 - **ZIP: <nombre>-<apellido1>-<apellido2>.zip**

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN
	Apellidos:		
DNI/NIE:.....			

Parte 1: Selección de colores para la interfaz

Este es el primer paso para realizar la interfaz al completo. Este apartado consiste en definir una paleta base para tu interfaz.

1.1. Selección de los colores base

Comienza seleccionando un color principal, conocido como **color base**, que será un pilar del diseño. Este color debe elegirse en función de la interfaz que vayas a realizar, con el diseño del mismo.

Una vez definido el color base, pasa a utilizar herramientas de selección de colores automáticas vistas en clase (Ej: www.colors.co) para ampliar la paleta seleccionando **tres colores adicionales**:

- Un color secundario complementario al color base.
- Un color terciario complementario al color base y al secundario
- Un color cuaternario complementario a estos últimos.

1.2. Creación de Paletas Monocromáticas


Una vez seleccionados los 4 colores iniciales, se pide que generes **una paleta monocromática de cinco tonalidades por cada color**. Estas tonalidades deben explorarse **ajustando fundamentalmente el contraste** para crear variaciones útiles en diferentes contextos de diseño.

Utiliza las herramientas vistas en clase (Ej: www.paletton.com) para generar estas paletas y realiza ajustes manuales si es necesario. Asegúrate de capturar los valores exactos de cada tonalidad (en formato HEX o RGBA)

1.3. Creación de Paletas de Gradientes

Pasamos a continuación a la generación de **2 paletas de gradientes** para la interfaz.

- **Gradientes para un overlay:** Crea un gradiente que pueda usarse como fondo semi-transparente en elementos superpuestos, como modales o filtros de imágenes.
 - El gradiente se conformará con una de las paletas monocromáticas creadas anteriormente, con proporción de los colores monocromáticos a vuestra elección.
 - Para crear el gradiente utiliza alguna de las herramientas vistas

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN
	Apellidos:		
DNI/NIE:.....			


en clase (Ej: cssgradient.io).

- Este gradiente deberá permitir que el contraste con respecto al texto de encima pase las pruebas de accesibilidad vistos en clase (Ej: webaim.org/resources/contrastchecker/ o coolcontrast.vercel.app)

- **Gradientes para un texto titular:** Diseña una paleta de gradientes que se aplicará al texto titular de la interfaz o el cual se quiera resaltar. Se pide que:
 - Los gradientes por realizar deben estar compuestos de la combinación (en la proporción y cantidad que estimes) de los 4 colores elegidos (con sus monocromáticos).

1.4. ACLARACIONES

- Recuerda que la selección de quien es el color primario, secundario y de acentuación final depende de la proporción total de color que finalmente apliques y elijas a la interfaz utilizando **la regla 60-30-10**.
- Se recomienda que para las pruebas a la hora de observar cómo casan los diferentes colores (tanto en armonía como en contraste), generes una interfaz de prueba simple (div con algunos títulos, subtítulos, texto, imágenes, cartas o botones) para poder visualizar e ir probando como van a ir casando los diferentes colores. La proporción de color que elijas final determinará quien es tu color primario, secundario y de acentuación.
- Ten cuidado a la hora de estudiar el contraste. Tienes que asegurar a que la selección final pase todos los test de contraste, utilizando las herramientas mencionadas (Ej: webaim.org/resources/contrastchecker/ o coolcontrast.vercel.app)
- El 4 color que has elegido, podrás no usarlo o usarlo también como un color adicional de acentuación si así lo consideras para tu interfaz.

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN
	Apellidos:		
DNI/NIE:.....			

Parte 2: Selección de colores para la interfaz

En este apartado se te pedirá la selección de tipografías de tu interfaz. Se desarrolla a continuación el paso a paso de como realizarlo

2.1. Selección de Tipografías

- Elige una tipografía que utilizarás en los títulos principales de la interfaz. Esta fuente debe ser legible, atractiva y alineada con el propósito del diseño.
- Elige una segunda tipografía que complemente a la tipografía base. Esta fuente se utilizará en el contenido principal, como párrafos, subtítulos o elementos secundarios de la interfaz.


Nota: Utiliza herramientas como <https://fontjoy.com/> para analizar combinaciones armónicas.

2.2. Definición de Escalas Tipográficas

- Define una escala tipográfica con poco contraste entre los tamaños de texto, utilizando las herramientas vistas en clase (<https://baseline.is/tools/type-scale-generator/>)
- Define una segunda escala tipográfica, siendo esta una única escala mayor a la seleccionada anteriormente. Utiliza la misma herramienta para seleccionarla.

2.3. Variables para diseño tipográfico fluido

- Utilizando la herramienta <https://www.fluid-type-scale.com/>, genera los valores necesarios para que los tamaños de fuente se ajusten automáticamente según el tamaño de la pantalla. Configura los siguientes parámetros en la herramienta:
 - Base size: 16px (para interfaces pequeñas) y 19px (para interfaces grandes).
 - Minimum viewport width: 320px.
 - Maximum viewport width: 1440px.
- Copia los valores generados y guardalos.

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:..... Apellidos: DNI/NIE:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN

Parte 3: Definición de Variables Globales en CSS

En este apartado, trabajarás en la configuración inicial de tu proyecto web, incluyendo la estructura de carpetas y la creación de un archivo específico para almacenar las variables globales en CSS. Este archivo contendrá todas las variables que has definido en apartados anteriores, además de otras relacionadas con espaciados.

3.1. Generación de la Estructura del Proyecto

Crea una carpeta para el proyecto con la siguiente estructura:

- /assets/images
- /assets/icons
- /css/...
- /pages/index.html
- /pages/... (otros archivos HTML según las páginas de la interfaz)

/assets: Contendrá los recursos multimedia necesarios para el proyecto, divididos en subcarpetas:

/images: Almacena imágenes usadas en la interfaz.

/icons: Almacena iconos específicos.

/css: Almacena todos los archivos CSS relacionados con el proyecto.

/pages: Almacena las páginas HTML del proyecto, comenzando con index.html.


3.2. Creación de Archivos CSS

En la carpeta /css, crea tantos archivos CSS como interfaces tengas en el proyecto. Por ejemplo, si tienes una interfaz para la página de inicio y otra para un formulario de contacto, deberás crear archivos como home.css y contact.css.

Además, crea un archivo adicional denominado **variables.css**. Este archivo será exclusivo para definir variables globales de CSS que puedan ser reutilizadas en todas las interfaces.

3.3. Definición de Variables Globales

En el archivo variables.css, agrega las siguientes categorías de variables globales:

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:..... Apellidos: DNI/NIE:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN

- **Colores:** Define las variables de color relacionadas con la paleta creada en el apartado 1.1.

Ejemplo

```

:root {
  --color-base: #123456;
  --color-secundario: #789abc;
  --color-terciario: #def123;
  --color-acento: #456def;
  --gradiente-overlay: linear-gradient(135deg, rgba(18, 52, 86, 0.8), rgba(0, 0, 0, 0.95));
  --gradiente-titulo: linear-gradient(90deg, #ff5733, #ffc300);
}

```

- **Tipografías:** Define variables para las fuentes seleccionadas y las escalas tipográficas generadas en el apartado 2.1 y 2.2. Para obtenerlas haz uso de la página <https://fonts.google.com/>

Ejemplo

```

:root {
  --font-titulo: "Roboto Slab", serif;
  --font-texto: "Open Sans", sans-serif;
  --font-size-base: 16px;
  --font-size-grande: 19px;
  --line-height: 1.5;
}

```


- **Espaciados:** Define cinco tipos de espaciados diferentes. Estos pueden ser utilizados para márgenes, paddings o separación entre elementos.

Ejemplo

```

:root {
  --spacing-xs: 4px;
  --spacing-sm: 8px;
  --spacing-md: 16px;
  --spacing-lg: 24px;
  --spacing-xl: 32px;
}

```

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN
	Apellidos:		
DNI/NIE:.....			

3.4. ACLARACIONES

- Para utilizar las variables globales en otros css, tendrás que utilizar la regla *@import*

```
@import url('../variables.css');

/* Reglas específicas para esta interfaz */
body {
  font-family: var(--font-texto);
  color: var(--color-base);
  margin: var(--spacing-lg);
}
```

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:..... Apellidos: DNI/NIE:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN

Parte 4: Maquetación de la interfaz opción 1: Ficha de entrenador Pokémon

En esta sección se pedirá una primera interfaz relativa a la creación de una tarjeta personal de un entrenador Pokémon ficticio, donde muestra información sobre él, su equipo Pokémon, logros y habilidades.

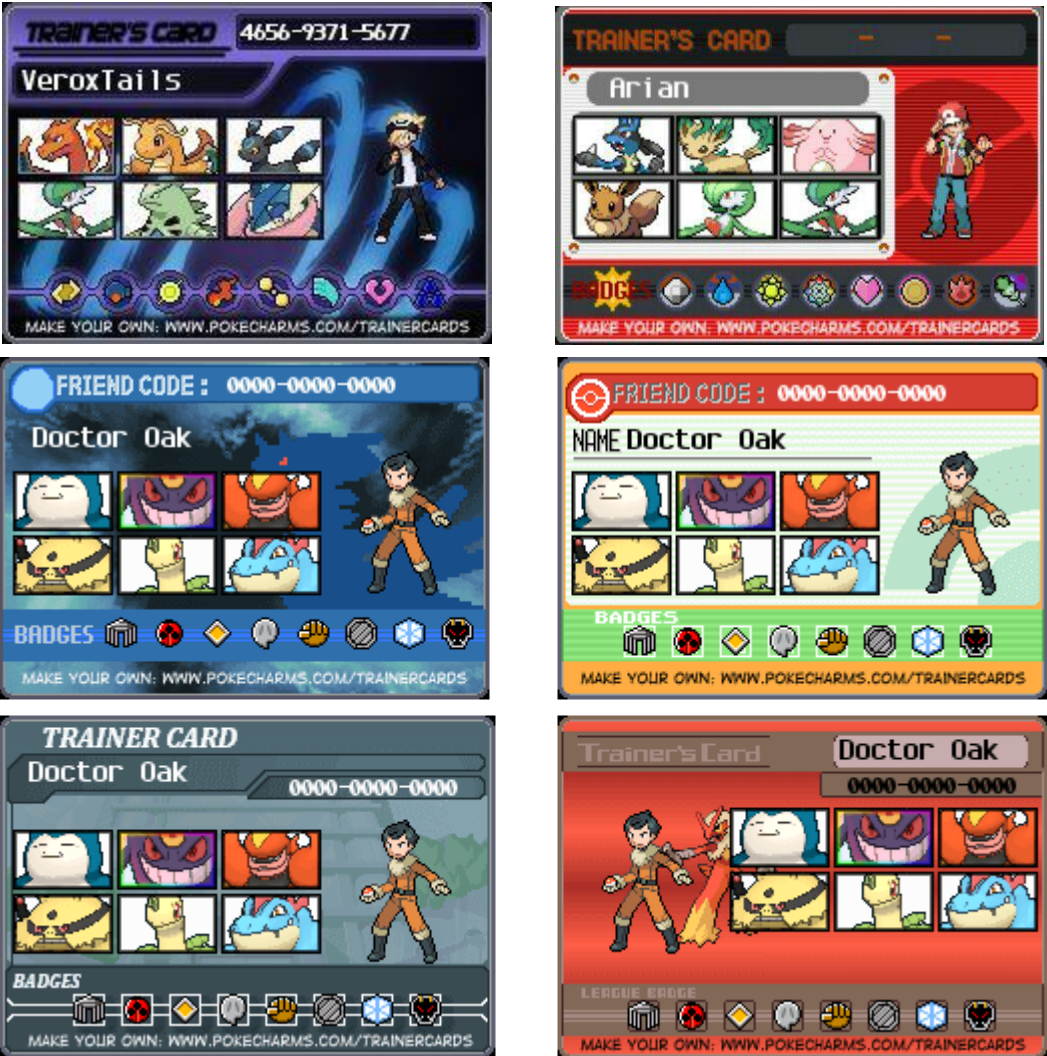
4.1. Composición de la interfaz


- **Encabezado:**
 - Icono de una pokeball a elección.
 - Título que indique: Ficha de Entrenador
 - Identificador del entrenador
- **Sección "Sobre mí":**
 - Presenta al entrenador Pokémon con una breve descripción (nombre, región de origen, especialidad, etc.).
 - Fondo con un gradiente que refleje la temática (por ejemplo, los colores del entrenador o su tipo favorito de Pokémon).
 - Avatar del entrenador. Una imagen del avatar del entrenador pokemon.
- **Sección "Equipo Pokémon" con cartas:**
 - Muestra una carta por cada Pokémon en su equipo. Cada carta debe incluir:
 - Una imagen del Pokémon.
 - Nombre del Pokémon.
 - Tipo (por ejemplo: Agua, Fuego) (como tag)
- **Sección "Logros":**
 - Lista o galería de insignias, torneos ganados o medallas obtenidas, utilizando íconos o imágenes pequeñas.
- **Pie de página:**
 - Enlaces a redes sociales y contacto del entrenador (ficticio o temático, como un correo @pokemon.com).
- **Fondo la página:**
 - La tarjeta no deberá ocupar el 100% de la web, sino que deberá estar centrada.
 - El espacio restante se destinará a rellenarlo con una imagen como background aplicando un overlay (gradiente)

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		
	CURSO:2024-2024		CALIFICACIÓN
	2º AEA		
Nombre:.....			
Apellidos:			
DNI/NIE:.....			

4.2. Animaciones de la interfaz

- **Rotación:** El icono de la pokeball del **Encabezado** debe estar rotando.
- **Sheen:** Cada 10s, de manera escalonada, todos los pokemons de las sección **Equipo Pokémon** deben realizar la animación de sheen.
- **Ampliación:** Al hacer hover sobre los **Logros**, estos deben ampliarse



	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:..... Apellidos: DNI/NIE:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN

Parte 5: Maquetación de la interfaz opción 2: Cartas Pokémon


En esta sección se pedirá una segunda interfaz relativa a la creación de listado de tarjetas Pokémon en grilla, donde muestras el arte de un conjunto de cartas a tu elección.


5.1. Composición de la interfaz

- **Diseño de una Base Común:**
 - Diseña una plantilla básica para las cartas con los siguientes elementos:
 - Fondo temático de acuerdo con el tipo del Pokémon (hierba, fuego, agua, etc.).
 - Espacio para la imagen del Pokémon.
 - Encabezado con el nombre del Pokémon, PS (puntos de salud) y el ícono de su tipo.
 - Sección para el ataque principal, incluyendo nombre, daño y descripción.
 - Área de habilidades especiales (debilidad, resistencia, retirada).
 - Espacio para una descripción del Pokémon en la parte inferior.
- **Personalización de las Cartas:**
 - Define clases CSS o variables globales para que solo sea necesario cambiar la imagen, el nombre, las estadísticas y los ataques para cada Pokémon.
- **Presentación en una Grilla:**
 - Una vez creadas varias cartas, organízalas en una grilla utilizando CSS Grid o Flexbox para que se muestren de forma ordenada.
 - Cada fila debe tener un número consistente de cartas (por ejemplo, tres cartas por fila en pantallas grandes, una carta por fila en pantallas pequeñas).

5.2. Animaciones de la interfaz

- Agrega un efecto hover a las cartas para que resalten ligeramente al pasar el cursor, dándole un drop shadow en función del tipo de Pokémon y un ligero aumento del tamaño

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN
Apellidos:			
DNI/NIE:.....			

 Pokemon Card Checker

Inicio

Interesado en comprar


Configuración

Colección (32/102)


Buscar cartas

Lista


Cuadrícula




Ninetales
Base Set 12




Machop
Base Set 32




Squirtle
Base Set 63




Pikachu
Base Set 58




Weedle
Base Set 69




Kadabra
Base Set 32




Ninetales
Base Set 12




Machop
Base Set 32




Squirtle
Base Set 63




Pikachu
Base Set 58



Weedle
Base Set 69



Kadabra
Base Set 32

	CICLO: DAM/DAW 2º		FECHA:...../...../2024
	MÓDULO: DESARROLLO DE INTERFACES		CURSO:2024-2024
	Nombre:.....	2º AEA	CALIFICACIÓN
	Apellidos:		
DNI/NIE:.....			

RECURSOS

- Sprites Pokémon
- <https://pokemondb.net/sprites>
- Sprites Entrenadores Pokémon
- https://www.wikidex.net/wiki/Categor%C3%ADa:Sprites_de_otros_entrenadores_Pok%C3%A9mon
- Composición Cartas Pokémon
- <https://www.figma.com/community/file/1052083032212198303>
- Texturas Cartas Pokémon
- <https://www.figma.com/community/file/1223615632548850776>
- Interfaz Final Grilla
- <https://www.figma.com/community/file/1340035279304072858>
- Imágenes Carta Pokémon:
- <https://www.pokeos.com/es/tcg/pocket/a/384/Genetic%20Apex>
- Pokeballs:
- <https://www.pokeos.com/es/db/poke-balls/all>
- Insignias
- <https://www.pokeos.com/es/db/badges-ribbons>