

UD 4. Diseño con “estilo”. Interfaces que dejan huella
Sitio web “Librería Boostrap”

| | | | |
|----------------|--------------------------|--------------|--------|
| MÓDULO: | Diseño de Interfaces Web | Grupo | 2º DAW |
|----------------|--------------------------|--------------|--------|

Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación cubiertos en esta práctica.

RA2.CreainterfacesWebhomogéneosdefiniendoyaplicandoestilos

| CE | Actividad |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| i) Se han analizado y utilizado tecnologías y frameworks para la creación de interfaces web con un diseño responsive. | |

Caso práctico

El objetivo de esta práctica es implementar el diseño del sitio web de la librería independiente **“Lecturas Infinitas”** utilizando principalmente el **framework Bootstrap**.

En principio, partimos del trabajo previo realizado (guías de estilo, mockups y mapas de navegación), desarrollados en la unidad 1:

El sistema a crear consiste en un sitio web para una **librería independiente** que vende libros de manera física y online, además de organizar actividades culturales (clubes de lectura, presentaciones y talleres), llamada **“Lecturas Infinitas”**. Los usuarios del sistema navegan por la web para ver el catálogo de libros, novedades y eventos, pueden registrarse y hacer pedidos online de los productos a la venta.

Internamente se hace la **gestión de pedidos, proveedores, campañas de promoción de libros y actividades culturales**, así como el control de stock del catálogo.

Descripción de la tarea

El alumnado podrá optar por una de las siguientes opciones (o una combinación de ambas):

1. **Seguir los mockups y la guía de estilo creados previamente**, adaptándolos a los componentes de Bootstrap.
2. **Reinterpretar el diseño** utilizando las clases de Bootstrap vistas en clase y otras adicionales para lograr un resultado visualmente profesional, aunque no coincida exactamente con los diseños originales.

Se valorará positivamente:

- Uso correcto de componentes de Bootstrap (navbar, cards, carousel, forms, buttons, modal, etc.)
- Coherencia visual
- Jerarquía de contenidos
- Claridad y legibilidad

Se recuerdan los requisitos del sitio web:

"Lecturas Infinitas" es una librería independiente que vende libros tanto en formato físico como online y organiza actividades culturales como clubes de lectura, presentaciones de libros y talleres.

Los usuarios pueden:

- Navegar por el catálogo de libros
- Consultar novedades
- Ver eventos y actividades
- Registrarse
- Realizar pedidos online

En esta práctica se trabajará únicamente la **parte pública de la web**, sin funcionalidad backend.

Páginas mínimas a implementar

El sitio web debe incluir al menos las siguientes vistas:

- **Página de inicio**
- **Catálogo de libros**
- **Ficha de libro**
- **Página de eventos / actividades culturales**
- **Formulario de registro o login**
- **Página de contacto**

Se presenta a priori una aproximación a las estructuras de las páginas (se pueden hacer modificaciones si se estiman oportunas que sean justificadas):

Todas las páginas deben constar de **cabecera, barra de navegación, área de contenido y pie de página**.

- En la **cabecera** aparece el nombre y el logotipo de la librería (izquierda y derecha).
- En la **barra de navegación** estarán las opciones del menú: ("Lecturas Infinitas", Catálogo, Novedades, Eventos, Comprar online) y a la izquierda un buscador.
- El **área de contenido** depende de la página que se esté diseñando.

Página principal

- Zona de presentación de la marca → "Lecturas Infinitas" (historia y filosofía).
- Catálogo → breve muestra de géneros o colecciones (novela, ensayo, infantil, cómic...).
- Novedades → últimas publicaciones destacadas.
- Eventos → sección dedicada a clubes de lectura, charlas o talleres.

Página de comprar online

- Presenta los libros a la venta en la tienda virtual.
- Dos columnas:

- Izquierda (más pequeña): categorías de productos (novela, poesía, infantil, cómic, ensayo).
- Derecha (más amplia): libros (nombre, foto de portada, sinopsis breve, autor, precio). Cada libro debe tener un bloque con toda esta información.

Página de actividades culturales

- Título destacado: “Próximos eventos” o “Agenda cultural”.
- Imagen o banner representativo (ej. foto de club de lectura o presentación de libros).
- Breve texto introductorio sobre la importancia de las actividades culturales en la librería.

Cada evento debe mostrarse como una tarjeta o bloque con:

- Título del evento (ej. *Presentación de “Cien Años de Soledad”*).
- Imagen ilustrativa (foto del autor, portada del libro o cartel promocional).
- Descripción breve (qué es el evento y por qué asistir).
- Fecha y hora.
- Ubicación (dirección o enlace a mapa si es presencial / enlace directo si es online).
- Categoría o tipo de actividad (club de lectura, taller, presentación, firma de libros).
- Botón de acción: *Inscribirse, Reservar plaza o Más información*.

En el **pie de página** aparece la información institucional, la política de protección de datos y cookies, y los datos del creador del sitio (copyright).

Requisitos técnicos

La implementación deberá realizarse utilizando:

- **HTML5** para la estructura
- **Bootstrap** (clases vistas en clase y otras adicionales si se desea)
- **CSS propio** para personalizar el diseño (opcional, pero recomendable)
- Diseño **responsive** (adaptado a móvil, tablet y escritorio)

Instrucciones de realización:

Esta práctica es **individual**. El alumnado deberá entregar:

- Carpeta del proyecto con (zip):
 - Archivos HTML
 - CSS propio (si se utiliza)
 - Recursos (imágenes, iconos, etc.)
- Enlace al repositorio (si se trabaja con GitHub)
- (Opcional) Breve documento explicando: qué partes del diseño original se han respetado, qué decisiones de diseño se han modificado y por qué

| |
|-------------------------------------------------------------------|
| apellidos_nombre_UD4_RA2_i_Sitio web Librería Boostrap.zip |
|-------------------------------------------------------------------|

Criterios de evaluación

- Correcta utilización de **Bootstrap**
 - Diseño responsive funcional
 - Calidad visual y resultado final profesional
 - Organización del código
 - Coherencia con el planteamiento del proyecto
 - Uso adecuado de CSS para personalización
 - Accesibilidad y usabilidad
-

Rúbrica de corrección

- 1** Estructura y maquetación con Bootstrap (2 puntos)
- 2** Uso de componentes Bootstrap (3 puntos)
- 3** Diseño responsive (2 puntos)
- 4** Calidad visual y coherencia del diseño (2 puntos)
- 5** Organización del código (HTML + CSS) (1 punto)

Bonus (hasta +1 punto extra)

Se podrá añadir hasta +1 punto extra por:

- Animaciones y transiciones
 - Detalles de UX (hover, mensajes, iconos, microinteracciones)
 - Adaptación de los mockups originales
 - Uso correcto de iconos (Bootstrap Icons, FontAwesome, etc.)
-

Penalización por uso de IA (si no se justifica o se declara)

El uso de herramientas de IA está permitido **solo como apoyo** (búsqueda de ideas, dudas puntuales, ejemplos), pero **no para generar el proyecto completo ni copiar código/diseños sin entenderlos**.

Penalización (malus)

Se aplicará una **penalización de hasta -8 puntos** en la nota final si:

- El proyecto es claramente generado por IA sin adaptación personal.
- El alumno/a no sabe explicar su propio código o las decisiones de diseño.
- Hay partes copiadas de IA sin comprensión ni modificaciones.
- No se declara el uso de IA cuando se solicita explícitamente.