

Presentación 2º Trimestre

Tecnologías de la Información y Comunicación II



Objetivo del trimestre

Desarrollar una aplicación web que resuelva una necesidad de la escuela

Desarrollaremos una página web **HTML** con contenido dinámico gestionado a través de una **base de datos**.

Diseño

Diseño del concepto y del estilo visual.

Fases:

- Definición identidad de marca
- Diseño de logotipo
- Elección de paleta de colores y tipografía
- Diseño de estructura de página web
- Definición de cada una de las páginas
- Generación de hoja de estilos en Glitch
- Construcción de base de datos
- Generación de otros elementos visuales

Programación

Estructura e integración con la Base de Datos.

Fases:

- Entorno de desarrollo web
- Comprensión de estructura HTML
- Uso de elementos HTML más comunes
- Integración con hojas de estilo
- Uso de framework de generación de páginas por bloques de contenido
- Integración de la base de datos
- Generación de páginas dinámicas
- Publicación de sitio web

Herramientas

- Figma - Diseño visual
- Brandmark - Diseño de marca
- Colors - Paletas de colores
- Github - Repositorio de código público
- Glitch - Generación de estilo con css
- Airtable - Construcción de bases de datos de modo visual
- CodeSandbox - Entorno de desarrollo online
- Astro - Framework de construcción de web estáticas con bloques
- Vercel - Servicio de publicación de páginas web estáticas

Modo de evaluación

Modificación del proceso de evaluación de este trimestre para dar valor al resultado final del producto.

Modo de evaluación

Recordatorio del trabajo diario.

Uso de Tic Track en ambos bloques.

Requisitos evaluables de las entregas

Los aspectos que se consideran en la evaluación son:

- Ortografía correcta y forma académica
- Responde de forma completa y adecuada a las preguntas que se formulan
- Refleja una integración adecuada del trabajo realizado durante la sesión
- Se entrega en tiempo

A group of construction workers are working on a wooden frame structure, likely a deck or a small building. The workers are wearing casual work clothes like jeans and t-shirts. One worker is using a power tool, possibly a drill or a sander, on the wood. The structure is made of light-colored wood and is set on a grassy area. The background shows more of the structure and some blurred figures of other workers.

Aprendizaje servicio

Ideas de proyectos

- Catálogo de especies vegetales del colegio - Plan verde : Proyectos iniciados con información existente (Ana Mangas y Marta Balbás) - Cuentan con información y es un proyecto que va a continuar y crecer. Acceso con cartelería de QR.
- Investigación histórica del edificio - Patrimonio cultural (Ángeles Garoz) - Cuentan con información y es un proyecto que va a continuar y crecer.
- Especies del huerto (plantación, recolección).
- Catálogo de proyectos (Lara).
- Web de oferta de extraescolares y club deportivo (Pablo Megino).
- Catálogo de obras de arte de bachillerato artístico.
- Inventario de herramientas de tecnología (Juan Gómez).
- ...

Características que debe tener el proyecto 1/2

- Se compondrá de un conjunto de páginas informativas
- Habrá al menos un elemento principal: obras digitales
- Habrá al menos un elemento secundario: colecciones
- El elemento principal tendrá:
 - Nombre
 - Imagen
 - Descripción
 - Otras propiedades
 - Se agrupará en un elemento secundario
- El elemento secundario tendrá:
 - Nombre
 - Descripción

Características que debe tener el proyecto 2/2

- Puede haber otros elementos dinámicos
- La web tendrá al menos 5 páginas diferentes (sin contar dinámicas): principal, acerca de, contacto, listado de obras, detalle de obra...
- Se valorará que el proyecto resuelva una necesidad dentro de la escuela
- Puede haber proyectos repetidos en caso de ser propuestas para la escuela, al final podrá usarse el que se haya desarrollado de una forma más completa
- Si la dinámica de trabajo individual es buena algunos proyectos pueden converger al final

Modo de trabajo

Para realizar el proyecto trabajaremos de la siguiente manera.

Alternamos el ámbito de trabajo cada dos sesiones: 2 sesiones de programación y 2 de diseño

Grupo A		
	Miércoles	Viernes
01/10/2022	Introducción	Diseño
01/17/2022	Diseño	Programación
01/24/2022	Programación	Diseño
01/31/2022	Diseño	Programación
02/07/2022	Programación	Diseño
02/14/2022	Diseño	Programación
02/21/2022	Programación	No lectivo
02/28/2022	Diseño	Programación
03/07/2022	Programación	Diseño
03/14/2022	Diseño	Programación
03/21/2022	Programación	Diseño
03/28/2022	Diseño	Programación
04/04/2022	Presentaciones	No lectivo

Grupo B		
	Miércoles	Viernes
01/10/2022	Introducción	Programación
01/17/2022	Programación	Diseño
01/24/2022	Diseño	Programación
01/31/2022	Programación	Diseño
02/07/2022	Diseño	Programación
02/14/2022	Programación	Diseño
02/21/2022	Diseño	No lectivo
02/28/2022	Programación	Diseño
03/07/2022	Diseño	Programación
03/14/2022	Programación	Diseño
03/21/2022	Diseño	Programación
03/28/2022	Programación	Diseño
04/04/2022	Presentaciones	No lectivo

Organización de equipos

La entrega de cada proyecto es individual.

- Cada persona tendrá su propio proyecto.
- Será posible colaborar y ayudarse.
- Así también estará permitido intercambiar código.
- Cada persona tendrá que ser fiel a su diseño.
- El código de nuestro trabajo será siempre público, en caso de usar algo de otro compañero habrá que dar crédito.

Tarea de hoy

- Pensar y proponer una idea
- La web tendrá al menos 5 páginas diferentes (sin contar dinámicas): principal, acerca de, contacto, listado de obras, detalle de obra...
- Se valorará que el proyecto resuelva una necesidad dentro de la escuela
- Rellenar en TicTrack la idea que se va a desarrollar. En caso de que el proyecto no se detalle en profundidad puede rechazarse la idea.