



# Informàtica

**ICC0**

**Desenvolupament  
d'Aplicacions Web**

M09

Desenvolupament  
d'Interfícies Web

**Pràctica I: Manipulació d'Imatges**

Bernat Orellana

Curs 2016/17



# PRÀCTICA DE PHOTOSHOP

---

## INTRODUCCIÓ

La pràctica consistirà a fer una enginyeria inversa d'una pàgina web ja existent, creant el que podria haver estat el Photoshop original proposat pel dissenyador per a fer la pàgina.

## FASE 1

Seccioneu una pàgina web d'on copiar el disseny. Envieu un correu al professor especificant la URL de la web triada, un cop presa la decisió.

## FASE 2

Aquesta fase consistirà en la maquetació usant Photoshop de 4 pàgines del web site seleccionat. Les pàgines que cal maquetar s'han de correspondre el més possible als següents continguts:

- Home
- Llista de productes obtinguda per una cerca o per la selecció d'una categoria.
- Detall del producte
- Cistell de la compra.

**IMPORTANT:** Cal lliurar un únic arxiu Photoshop que contingui les 4 pàgines. Analitzeu l'estructura del disseny i identifiqueu les àrees repetides (generalment capçalera i peu). Organitzativament es demanarà que :

- Creeu capes i **carpetes de capes**, i els assigneu colors per treballar millor.
- Useu les **composicions de capes**. Cal que hi hagi una composició per a visualitzar cada pàgina. Recordeu que es pot desar tant la visibilitat com la posició d'una capa en cada composició. Les capes corresponents a la capçalera i el peu de la web seran compartides per totes les pàgines.
- Incorporeu adequadament les imatges com a objectes intel·ligents, usant màscares.
- Utilitzeu objectes intel·ligents pels elements repetits.
- Useu regles per organitzar l'espai més còmodament.

Podeu modificar la temàtica o els continguts de la pàgina, mantenint sempre l'estil corporatiu original.

Podeu evitar repeticions no necessàries que no aportin nous elements al programador. P.ex., si una cerca ens dona 10 fileres de productes en forma de taula, és suficient posar 3 fileres ( que ocupi la pàgina visualment, no cal tenir un scroll de 300 pàgines! ) Penseu que una maqueta ha de mostrar totes les tipologies i possibles configuracions de la interfície gràfica, però sense redundància excessiva.