

Práctica UD 2.1 Hojas de estilo

1.- Descripción de la tarea.

Esta tarea se realizará íntegramente en Grupo. Paralelamente debes crear una presentación para explicar y defender la práctica. Se debe presentar la práctica al profesor para verificar si está lista para su defensa.

ACTIVIDAD 1. Diseño web responsive

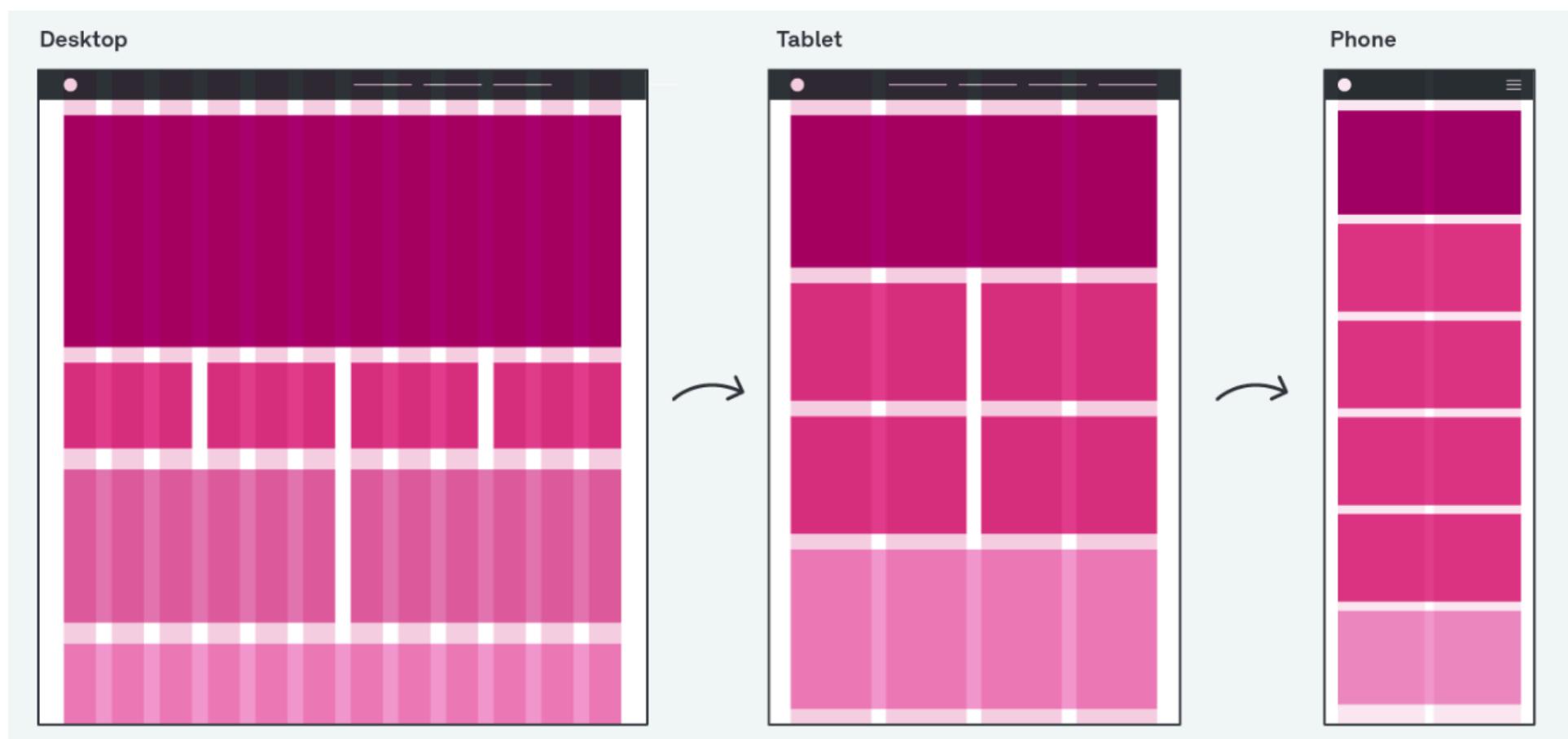
OBJETIVO GENERAL: Diseñar un **sitio web sencillo estático responsive** para entender bien todos los **elementos de la interfaz web y diseño de un sitio web**.

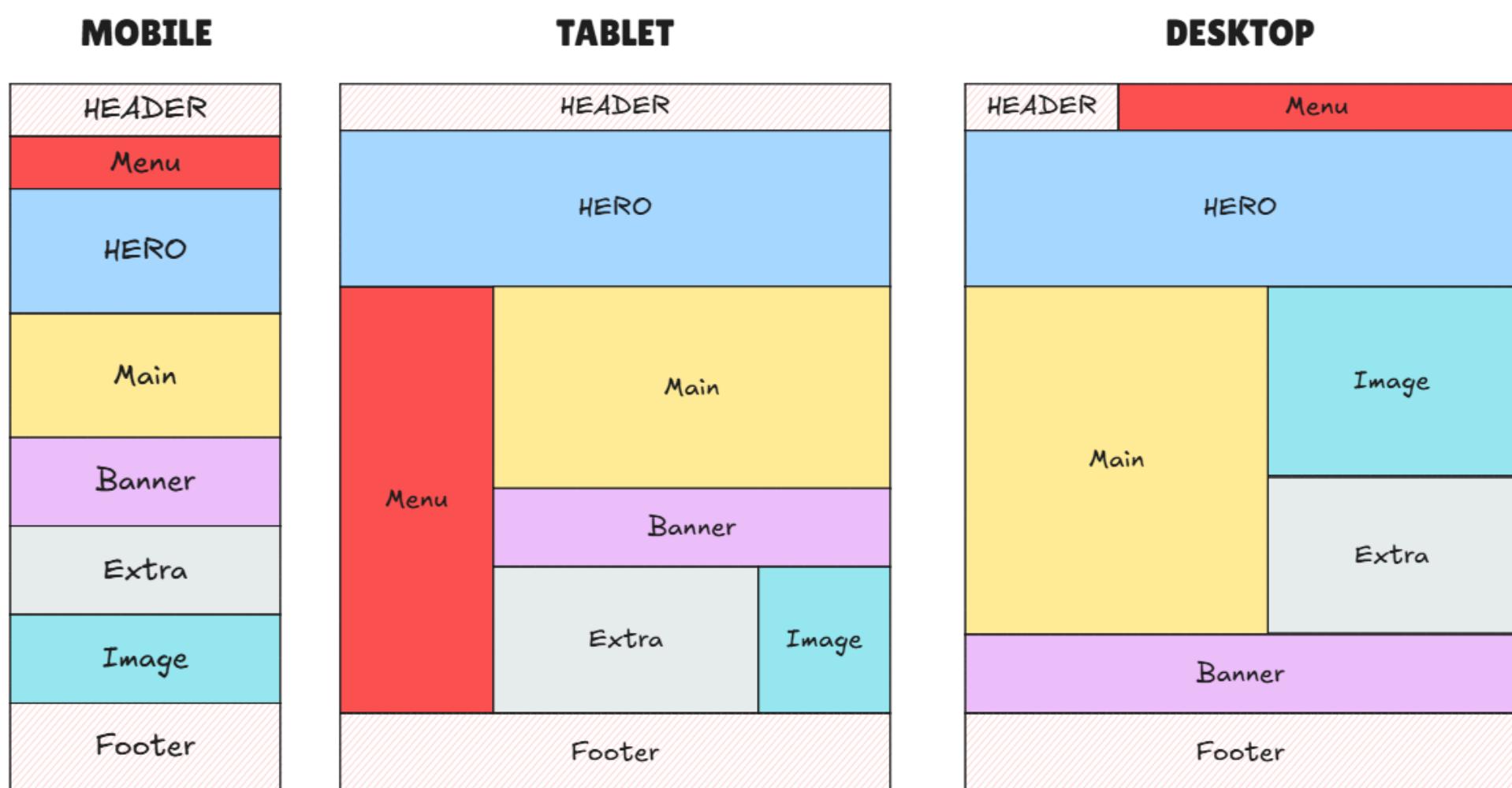
Preparativos: Selecciona un tema para realizar un sitio web:

- Un videojuego que te guste.
- Un personaje del que seas fan.
- Un tema que te apasione.
- etc.

Requisitos:

1. Deberíamos partir de un diseño previo en Figma con nuestro diseño atómico básico
2. Crea una plantilla con el contenido HTML. Escribe el contenido de tu sitio web usando las etiquetas HTML de forma semántica y crea el resto de páginas web del sitio web.
3. Organiza de forma lógica la estructura de carpetas de tú sitio web.
4. Debes usar las metodologías BEM y SMACSS para organizar el código CSS
5. Selecciona OBLIGATORIAMENTE un layout entre los siguientes para hacer tú diseño responsive:





6. Decide tus Breakpoints siempre que sean 3 dispositivos
7. Las imágenes deben ser responsives
8. **Componentes.** Añadir al diseño al menos los siguientes componentes:
 - Menú de navegación responsive con botón de tipo hamburguesa.
 - Hero.
 - Breadcrumbs.
 - Galería con elementos Cards.
 - Video de fondo con efecto Parallax.
 - Carrusel de imágenes.
 - Botón dark / light mode.
 - Botón ir arriba.
 - Mapa. (Puedes usar un iframe)
 - Menú de redes sociales.
9. Usa flexbox para los componentes y grid para el layout principal

ACTIVIDAD 2. SASS con las metodología BEM y SMACSS para organizar CSS

A partir del proyecto Web anterior debes organizar los estilos utilizando SASS y la metodología BEM y SMACSS.

Requisitos:

1. Algunos documentos HTML incluyen CSS, debes colocar ese CSS en su correspondiente apartado sin alterar los estilos ni el comportamiento de la web.
2. En SASS crearás los archivos SASS partials: _base, _layout, _module, _state y _theme y un único fichero que contiene todos los estilos. Además se debe crear una versión optimizada para producción (minimizada)
3. El fichero resultante debe ser un único fichero CSS con todos los estilos bien organizados en los partials
4. Usa variables para colores, tamaños, etc. en las CSS
5. Documenta lo que consideres necesario y en la presentación debe quedar recogido el uso de SASS

ACTIVIDAD 3. Uso de FrameWorks.

Pasa tú diseño a uno de los siguientes FrameWork:

1. Tailwind CSS v4.1
2. Bootstrap v5.x

2.- Información de interés.

- Debes consultar los apuntes de la Unidad
- Puedes consultar páginas webs de librerías para tomar referencias.
- Si no tienes claro el diseño, siempre puedes buscar plantillas para usar como referencia.
 - ★ <https://www.sortlist.es/blog/landing-page-ejemplos/>
- Herramientas de diseño
 - ★ <https://www.figma.com/>

¿Qué vamos a entregar?

1. Presentación para la defensa de la práctica
2. Fichero .zip con todos los recursos generados

3.- Evaluación.**RA2: Crea interfaces Web homogéneos definiendo y aplicando estilos**

Los criterios de evaluación implicados del **RA2** son los siguientes:

- RA2.a) Se han reconocido las posibilidades de modificar las etiquetas HTML
- RA2.b) Se han definido estilos de forma directa
- RA2.c) Se han definido y asociado estilos globales en hojas externas
- RA2.d) Se han definido hojas de estilos alternativas
- RA2.e) Se han redefinido estilos
- RA2.f) Se han identificado las distintas propiedades de cada elemento
- RA2.g) Se han creado clases de estilos
- RA2.h) Se han utilizado herramientas de validación de hojas de estilos
- RA2.i) Se ha utilizado y actualizado la guía de estilo

Rúbrica de la tarea											
Ejercicio implicado	Criterios de Evaluación (CE)									Calificación CE	Retroalimentación
	a	b	c	d	e	f	g	h	i		
Actividad 1. Diseño web	x	x				x	x	x	x		
Actividad 2. SMACSS y BEM			x	x			x	x			
Actividad 3. Framework				x	x	x	x		x		