



Ejercicio 3 – Elaboración de un manual de usuario web accesible

TITULACIÓN: Grado en Ingeniería de tecnologías de telecomunicación (14312020)

TITULACIÓN: Doble Grado Ing. de tecnologías de la telecomunicación e Ing. telemática (15212007)

TITULACIÓN: Grado en Ingeniería telemática (14512016)

CENTRO: ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR (LINARES)

CURSO ACADÉMICO: 2021-2022

1 Descripción de las tareas a realizar

Este ejercicio tiene como objetivo que el alumno realice un manual de usuario empleando solamente HTML y CSS para la práctica 2 y 3. Se podrá encontrar más información en el enunciado de las tareas del ejercicio.

Además, se deberá modificar la página para que incluya las recomendaciones en cuanto a accesibilidad que se estudiaron en el ejercicio 1. El profesor publicará la guía que se debe seguir de entre los trabajos entregados.

Tarea 1. Documento HTML

Se deberá realizar un manual de usuario en un fichero que referenciará a una hoja de estilos desarrollada para este ejercicio. El fichero HTML contendrá la estructura e información necesaria para documentar las distintas secciones existentes en la vista de la interfaz de usuarios de la **práctica 2** y las nuevas incorporaciones de la **práctica 3** en la vista de usuario (no de la aplicación en el servidor). Se deberán observar los siguientes requisitos:

1. El manual de usuario deberá ser realizado en una sola página HTML denominada **help.html**.
2. La explicación de cada sección del menú de la práctica 2 y de la práctica 3, deberá centrarse en la funcionalidad principal, qué información introducir y dónde, y qué se va a hacer con ella, además de los errores más comunes que se pueden dar al usuario.
3. Toda la información de la ayuda debe aparecer dentro de un mismo elemento `<section>` y la información de una sección de menú dentro de un elemento `<article>` hijo al elemento `<section>` anterior, según lo detallado en la Figura 1.
4. Cada elemento `<section>` o `<article>` deberá contar con un encabezado como se aprecia en la Figura 1.

5. Deberá contar, al menos, con una imagen (diagrama o captura de la vista) por cada sección de menú comentada. La imagen empleada deberá tener el tamaño exacto al que se vaya a usar en la página web de ayuda.
6. Deberá incluir un título a la página, un índice al principio (enlaces) y los diferentes artículos que deberán ser accedidos a través de anclas o marcadores. Además, deberá contar con un pie de página con los datos del alumno/s (nombre y apellidos), asignatura, titulación y curso académico

Se podrá añadir otros elementos HTML al manual siempre que su inclusión esté justificada y ayude a mostrar la información con mayor claridad.

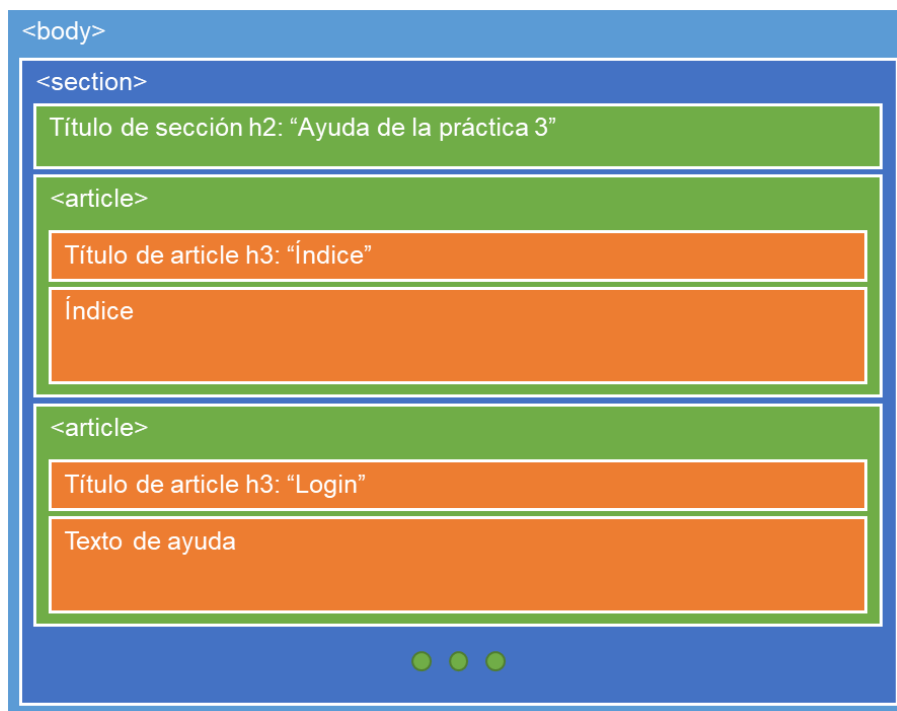


Figura 1. Diseño de la página web de ayuda

Tarea 2. Estilos del fichero de ayuda

Todos los estilos que se apliquen a la práctica se definirán en un fichero aparte denominado **help.css** que será referenciado desde el fichero HTML. Se podrán añadir nuevos estilos a los diferentes elementos HTML, pero se deberá ser consistente con los estilos desarrollados para las prácticas 2 y 3. Los estilos que se apliquen deberán observar los siguientes requisitos:

1. Se deberán incluir al menos 10 estilos con diferentes selectores y todos los elementos HTML del fichero salvo el propio elemento `<html>` deberá tener al menos una propiedad que le afecte.
2. Los estilos deberán incluir al menos tres propiedades que añadan aspectos significativos a la visualización del elemento.
3. Entre las propiedades deberá haber, al menos, selectores de clase y pseudo-clases.

4. Se deberá investigar y añadir, al menos un estilo, que incluya una propiedad o funcionalidad aportada por CSS que no se haya visto en el seminario en la asignatura. Esta propiedad o funcionalidad deberá estar señalada en el documento CSS con comentarios, explicando su propósito.

Tarea 3

Se deberán cumplir con las recomendaciones para títulos, enlaces e imágenes que aparecen en la sección 5 de la Guía de accesibilidad en Sedes Electrónicas disponible en https://administracionelectronica.gob.es/pae_Home/dam/jcr:4307c128-ab86-4a01-a4e8-a94ff906f8b9/Guia_de_Accesibilidad_en_Sedes_Electronicas_v3_0.pdf.

Además, al final de la página, antes del pie, se deberá incluir otro artículo en el que se comenten las medidas de accesibilidad incluidas en la página según lo recomendado en la guía anterior.

2 Objetivos de aprendizaje

Competencias a desarrollar

La realización del presente ejercicio intenta desarrollar las siguientes competencias:

- **CB.4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.**
 - *Se busca desarrollar esta competencia a través de la confección de un documento típico de ayuda para el usuario que debe ser capaz de resumir y explicar en un lenguaje técnico y preciso, pero fácilmente entendible por usuarios sin formación técnica específica.*
- **CG.3. Conocimiento de materias básicas y tecnologías, que le capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías, así como que le dote de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.**
 - *Con este ejercicio se busca que el alumnado potencie su conocimiento en el desarrollo de servicios y aplicaciones telemáticos a partir de información técnica, en este caso su propio trabajo y desarrollos, algo trascendental en el ámbito de las empresas dedicadas al desarrollo de este tipo de servicios. Con esto además se busca lo siguiente:*
 - *Afianzamiento del desarrollo de páginas web con HTML y CSS.*
 - *Afianzamiento con el entorno de desarrollo de aplicaciones usado en el curso.*
 - *Afianzamiento con los recursos de referencia de Internet dentro del diseño de aplicaciones web.*
 - *Con el punto 4 de la Tarea 2 se busca que el alumno indague y aumente su conocimiento sobre CSS por sí mismo.*

- Con la Tarea 3 se busca que el alumnado sea capaz de incluir las recomendaciones de accesibilidad a partir de informes elaborados por ellos mismos.
- **CG.9. Capacidad de trabajar en un grupo multidisciplinar y en un entorno multilingüe y de comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las telecomunicaciones y la electrónica.**
 - Esta competencia está en sí contenida en todas las tareas dado que la mayoría de las fuentes estarán en inglés, buscado potenciar el desarrollo en la comprensión de este idioma.
 - Con la Tarea 1 que persigue especialmente la capacidad de comunicar conclusiones y reflexiones sobre actividades específicas vinculadas a las telecomunicaciones.

Resultados de aprendizaje

La realización del presente ejercicio persigue la consecución de los siguientes resultados:

- Resul-05. Fomentar los trabajos grupales, así como la **transmisión de procedimientos, resultados e ideas** en el ámbito de las telecomunicaciones.
- Resul-10. El alumno distinguirá y relacionará los **conceptos de servicio y aplicación en el ámbito de las comunicaciones**; además asimilará los detalles vinculados con los servicios de telecomunicación más populares y las aplicaciones y protocolos que los soportan. Describir los principales servicios y aplicaciones de Internet.
- Resul-21. **Conocer materias básicas y tecnológicas** que capaciten para el **aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías**
- Resul-22. Dotar de una gran **versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones**.
- Resul-23. **Analizar y valorar el impacto social y medioambiental** de las soluciones técnicas.
- Resul-24. Trabajar en un grupo multidisciplinar y en un **entorno multilingüe**.
- Resul-25. Comunicar, tanto **por escrito** como de forma oral, **conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las telecomunicaciones** y la electrónica

3 Detalles del ejercicio

Recursos necesarios

- Ordenador PC.
- Conexión a Internet.
- Recursos online: w3schools y Mozilla Developer Network, entre otros.
- Visual Studio Code u otro editor de texto para HTML y CSS (Notepad++).

- Navegador Mozilla Firefox o Google Chrome.

Programación del ejercicio

El ejercicio se realizará durante cinco semanas suponiendo 7,5 horas de trabajo autónomo.

La entrega fuera de plazo conllevará una penalización en la calificación final (ver Evaluación) y nunca podrá superar la fecha tope de entrega de documentos para la evaluación del cuatrimestre.

Material a entregar en la plataforma de docencia

Fichero comprimido con un fichero HTML **help.html** y un fichero CSS **help.css** y todas las imágenes necesarias para la página.

Nota: En el caso de que el ejercicio se realice por parejas, ambos alumnos deberán entregar el mismo material por separado en la plataforma de docencia.

4 Evaluación

La evaluación de este ejercicio se realizará a través la calificación de los siguientes aspectos de 0 al valor consignado en cada uno de ellos:

- Tarea 1.
 - Estructura HTML de la página de ayuda: 1 punto.
 - Redacción de los textos de ayuda: 1 punto.
 - Imágenes elegidas para el manual de ayuda: 1 punto.
 - Corrección ortográfica y gramatical: 1 punto.
- Tarea 2.
 - Aplicación general de estilos a la página: 1 punto.
 - Cumplimiento de los requisitos de número de estilos y propiedades: 1 punto.
 - Nueva propiedad o funcionalidad en los estilos CSS: 1 punto.
- Tarea 3.
 - Adecuación a la guía de buenas prácticas: 3 puntos.

La calificación final del ejercicio irá de 0 a 10 y será el resultado de la suma de los aspectos anteriores.

El no cumplir con los requisitos de entrega, tales como formato, número y denominación de archivos, etc., podrá conllevar una reducción en la calificación final de hasta un punto.

La no entrega a tiempo podrá conllevar, desde una penalización mínima de 1 punto en la calificación final, hasta la no aceptación del trabajo realizado si se supera un periodo igual al establecido para la práctica.

Téngase en cuenta que el plagio, o la copia, conllevará la calificación de 0 en el ejercicio, además de la posible aplicación de las medidas previstas en la normativa de fraude en la evaluación.