

## ACTIVIDAD FINAL 01

### Diseño de Interfaces Web 23/24

#### Desarrollo de Aplicaciones Web

**Autor: Aarón Martín Bermejo**

**Cicles  
Formatius**

## Licencia



Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

## Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:



Importante



Atención



Interesante

## ÍNDICE

<b>1 REQUISITOS</b>	<b>4</b>
1.1 Contexto	4
1.2 Petición	4
1.3 Requisitos	4
1.3.1 Requisitos generales	4
1.3.2 Contenidos	5
1.3.3 Requisitos técnicos	5
<b>2 Evaluación</b>	<b>7</b>
2.1 Artefactos Entregables	7
2.2 Plazos de Entrega	7
2.3 Formato artefactos entregables	8
2.4 Criterios de Evaluación	8
2.4.1 Personas 7.5%	10
2.4.2 Modelos Conceptuales 7.5%	11
2.4.3 Mapa del Sitio 5%	12
2.4.4 Wireframes 10%	13
2.4.5 Web 70%	14

## 1 REQUISITOS

### 1.1 Contexto

El día 20 de Noviembre ASEAF (la Asociación Estatal de Acogimiento Familiar) convoca el día del pijama. En este día, dada la efémeride de la aprobación de la Convención Internacional de los Derechos del Niño, se realiza una convocatoria para poner de relieve la situación de los menores que, por distintas circunstancias, viven su día a día en un centro de acogida en lugar de con una familia y reivindicar el derecho de cada niño y niña a vivir en un hogar con una familia.

Es por ello que todos los años se realizan distintas acciones en instituciones educativas, pero la principal es la de ir en pijama al colegio. De esta forma, se reivindica el derecho de todos los y las menores de vivir en un entorno seguro, representado por la seguridad de ir en pijama, contar un cuento y ser arropado por tu familia antes de dormir.

### 1.2 Petición

Dado este contexto y esta fecha, se nos ha hecho llegar a nuestro estudio de desarrollo web unipersonal (somos autónomos) la propuesta de desarrollar una web estática que promueva esta fecha y que trabaje la difusión de la situación de los menores en centros de acogida y de todas las situaciones que les llevan a ello.

La web actual del día del pijama no contiene mucha información sobre el día ni sobre el acogimiento familiar y no consigue demasiado tirón sobre la convocatoria. Nos han trasladado que quieren conseguir que el día del pijama y el acogimiento familiar esté implantado horizontalmente en la sociedad para conseguir que ningún menor se vea en esa situación.

Dado nuestro carácter solidario, hemos decidido aceptarla aunque no conlleve ninguna prestación económica. Al imaginar las situaciones de todos estos menores, tanto pasadas como presentes y futuras, hemos decidido poner nuestro granito de arena para concienciar y promover el acogimiento familiar.

Además, lo hemos comentado con nuestro antiguo profesor de Diseño de Interfaces Web (Aarón) y nos ha comentado que podemos acceder a todos los contenidos de la materia para poder utilizar las técnicas y herramientas ya vistas para lograr la mejor web posible.

### 1.3 Requisitos

#### 1.3.1 Requisitos generales

Pese a ser una petición de carácter solidario, nos han planteado que no podemos permitirnos hacer una web poco atractiva, con una usabilidad baja y con poca accesibilidad, por los siguientes motivos:

1. La web busca promocionar el acogimiento familiar de estos menores para mejorar su situación. Una web “cutre” va a hacer que aquellas personas que lleguen interesadas pierdan rápidamente el interés, lo opuesto a lo que necesitamos. Por lo que la web ha de resultar atractiva, tanto visualmente como en el contenido que se nos muestra.

2. El objetivo de la web es mostrar información sobre los menores en situación de abandono y lograr promover entre la población su acogimiento. Por tanto, la usabilidad ha de ser muy alta desde el punto de vista de mostrar información clara, impactante, rápida y fácil de entender.
3. En cuanto a la accesibilidad, necesitamos acceder a todo el público posible. Pero es que, además, en muchos casos estos menores o personas en situaciones de abandono manifiestan capacidades distintas. Es por ello que, ya que contamos sus historias, sean capaces de acceder a ellas.

### 1.3.2 Contenidos

En cuanto a los contenidos, se nos piden varias cosas:

1. Toda la información, especialmente las cifras que utilicemos, ha de referenciar a una fuente fiable y mostrar este fuente, de alguna forma.
2. Algunas de las fuentes de contenidos sugeridas son:
  - a) Información sobre acogimiento familiar y situación de desamparo Generalitat Valenciana  
<https://inclusio.gva.es/es/web/menor/acogimiento-familiar504>  
<https://inclusio.gva.es/es/web/menor/medidas-de-proteccion64d>
  - b) AVAF y sus publicaciones:  
<https://avaf.org.es/publicaciones/>
  - c) Observatorio de la infancia  
<https://observatoriodelainfancia.mdsocialesa2030.gob.es/>

Pero se aceptará cualquier otro tipo de fuente, siempre que sea referencia y sea fiable.

### 1.3.3 Requisitos técnicos

En cuanto a requisitos técnicos, se nos pide que:

- a) La web tenga **al menos 5 páginas**. Al menos una de ellas ha de estar orientada a una información extendida sobre en qué consiste el acogimiento familiar y cuáles son los pasos y procedimientos a seguir para ofrecerse.
- b) La web ha de contener **imágenes**. Una web de este tipo necesita imágenes para hacerla atractiva. Eso sí, pese al gancho emocional que puede suponer una imagen de un menor, hay que recordar que su imagen está sujeta a protecciones muy férreas. Especialmente, la de los menores tutelados por la administración, ya que se encuentran bajo medidas judiciales. Ello hay que tenerlo muy en cuenta a la hora de seleccionar las imágenes a mostrar.

- c) La web ha de adaptar-se a totes les **resolucions**, especialment a **mòvil**. Esto es debido a que el público mayoritario consultará esta información “casualmente”, pero también ha de adaptarse al resto de resoluciones mayoritarias.
- d) El **soporte a navegadores** ha de ser **amplio**, cubriendo como mínimo **Chrome, Firefox y Edge**. Además, también tendrá que estar probada en navegadores móviles.
- e) La web ha de contener al menos **5 animaciones / transiciones** distintas que aporten a la usabilidad de la web. Esto es para dotar de mayor atractivo y dinamismo al contenido.
- f) Se tendrá que utilizar un framework CSS para desarrollarla, bien sea TailwindCSS o Bootstrap.
  - f.a) En caso de utilizar Bootstrap, la maquetación del diseño ha de realizarse utilizando los layouts de bootstrap. Esto no implica que no se pueda utilizar código propio más allá del de bootstrap, pero sí habrá que utilizar sus layouts. Además, habrá que utilizar los componentes de bootstrap, especialmente alguno de los complejos como la navbar.
  - f.b) En caso de utilizar TailwindCSS, habrá que utilizar las clases Utility First y reducir el uso de código CSS propio a la mínima expresión, siendo sólo posible utilizar código propio en casos muy justificados. En caso de que se utilice código propio sin justificación o que exista una solución viable utilizando clases utility first, se penalizará el uso de CSS propio.
- g) Habrá que utilizar herramientas web “modernas” o actuales para resolver estos requisitos técnicos como flexbox, css grid, imágenes responsive, etc.

Asimismo, se nos marcan algunas restricciones técnicas:

- a) No se podrán utilizar herramientas que excedan en demasía los contenidos estudiados hasta ahora en la materia de DIW. Por ejemplo, frameworks tipo Angular/React.

## 2 Evaluación

Dado que se ha hecho esta misma oferta a distintos estudios de desarrollo, se nos ha dicho que únicamente se seleccionará para representar el día del pijama y promocionar el acogimiento a la web que mayor calificación consiga, respecto a los siguientes criterios establecidos. Unos términos bastante exigentes para ser sin contrapartida económica, pero el asunto es serio.

Dado que no se proporcionan ni ejemplos ni plantillas, todo el trabajo entregado deberá ser original. Cualquier indicio de copia o plagio conllevará el rechazo de la entrega y una evaluación de 0 sobre 10. Además, durante el examen de la primera evaluación se solicitarán algunas modificaciones sobre el trabajo entregado para verificar la autoría del mismo.

### 2.1 Artefactos Entregables

En el pliego de condiciones, se nos especifica que habremos de entregar como partes del producto final:

1. Los modelos del proceso de diseño:
  - a) Personas: al menos 5 perfiles de público objetivo.
  - b) Modelos conceptuales: conceptos que se van a manejar en la web y sus relaciones
  - c) Mapa del sitio
  - d) Wireframes de los diseños propuestos para la web
2. El código fuente de la web, obviamente

Lo ideal sería entregar en un primer momento los modelos, para que puedan ser validados y/o corregidos antes de ponerse a implementar. Sin embargo, dados los plazos tan ajustados que se manejan, hemos decidido que se entregue todo a la vez para revisar el conjunto y, si es necesario, se realizarán los cambios oportunos.

La entrega se realizará en la tarea creada a tales efectos en la plataforma aules.

### 2.2 Plazos de Entrega

El plazo de entrega **MÁXIMO** es el **19 de Noviembre a las 23:59:59**. Cualquier entrega pasada esta fecha se descartará, teniendo una calificación de 0.

Se podrán realizar (máximo) dos entregas, pudiendo entregar la segunda **únicamente** tras recibir el feedback de la primera entrega.

En el caso de no cumplir con los requisitos técnicos mínimos y, por tanto, tener una nota inferior a un 4, el feedback devuelto consistirá únicamente en qué requisitos no se cumplen y porqué, pudiendo realizar una segunda entrega.

La nota final obtenida será la de la última entrega realizada. No se garantiza que la primera entrega se devuelva con suficiente antelación como para poder realizar una segunda entrega, por los tiempos de corrección. Por lo tanto, tratad de realizar la entrega lo antes posible si queréis garantizar una corrección y la posibilidad de volverlo a intentar.

## 2.3 Formato artefactos entregables

El formato de entrega será un archivo comprimido con extensión .zip **sin contraseña** que con la siguiente estructura de archivos:

```
AF01_Martin_Bermejo_Aaron/  
├── Personas_Martin_Bermejo_Aaron.pdf  
├── Modelo_Conceptual_Martin_Bermejo_Aaron.pdf  
├── Mapa_Sitio_Martin_Bermejo_Aaron.pdf  
├── Wireframes_Martin_Bermejo_Aaron.pdf  
└── src
```

Dentro de la carpeta src se encontrará el código fuente de la página web que implemente nuestra propuesta para ASEAF.

En caso de ser necesaria la ejecución de comandos o de algún tipo de procedimiento para hacer funcionar la web, indícalos dentro de la carpeta src en un archivo llamado README.md. Puedes utilizar un readme maker como <https://readme.so/>

En caso de que utilices npm packages, **no incluyas la carpeta node\_modules**.

## 2.4 Criterios de Evaluación

Para optar a una calificación mínima de 4, el producto final entregado tendrá que cumplir con todos los requisitos especificados.

A partir de ahí, se evaluará la web en función de los siguientes aspectos:

- Usabilidad
- Accesibilidad
- Creatividad y atractivo visual
- Cumplimiento de los requisitos técnicos
  - Adecuación de lo entregado a lo pedido
  - Soluciones técnicas adecuadas al contexto

Cuanto mayor sea el grado adquirido en cada uno de los apartados, mayor será la calificación final.

En la tabla siguiente se muestra la lista de modelos a valorar, el peso orientativo que tienen dentro la valoración de la propuesta junto con los criterios que determinan la valoración de cada modelo y su peso orientativo. Cada criterio se valorará mediante la siguiente escala de 0 a 10 siendo 0 la nota inferior y 10 la superior:

0-2 puntos: no satisfecho

3-4: insuficientemente satisfecho

5-6: suficientemente satisfecho

7-8: bien satisfecho



## 9-10: excelentemente satisfecho

De cada criterio se enumerarán una serie de preguntas que pueden servir de guía para valorarlos. No tienen porqué ser las únicas consideraciones a tener en cuenta para valorar cada criterio. En el caso extremo en el que alguno de los criterios se valore muy negativamente, podrían aplicarse pesos distintos; por ejemplo, en el caso de un boceto en el que no se utilice ningún elemento estético, en cuyo caso el modelo probablemente no pudiera aprobarse.

Artefacto	Criterios (cada criterio tiene un peso específico)			
<b>Personas 7.5%</b>	Claridad y Exhaustividad 20%	Relevancia y Pertinencia 30%	Identificación de Necesidades y Problemas 30%	Coherencia y Consistencia 20%
<b>Modelos Conceptuales 7.5%</b>	Representación Visual 20%	Organización y Estructura 20%	Objetivos y Requisitos 60%	
<b>Mapa del Sitio 5%</b>	Estructura y Organización 30%	Claridad y Legibilidad 20%	Complejidad 30%	Diseño y Presentación 20%
<b>Wireframes 10%</b>	Estructura y Organización 20%	Representación Visual 30%	Objetivos y Requisitos 50%	
<b>Web 70%</b>	Usabilidad 20%	Accesibilidad 20%	Creatividad y Atractivo Visual 10%	Cumplimiento de Requisitos Técnicos 50%

## **2.4.1 Personas 7.5%**

### **2.4.1.1 Claridad y Exhaustividad 20%**

- ¿Los perfiles de público objetivo están descritos de forma detallada, incluyendo características demográficas, intereses, comportamientos y necesidades?
- ¿Las descripciones son claras y fácilmente comprensibles? ¿Proporcionan una visión completa de cada perfil de usuario?

### **2.4.1.2 Relevancia y Pertinencia 30%**

- ¿Los perfiles de público objetivo están directamente relacionados con los objetivos y propósito de la página web?
- ¿Los perfiles definidos son relevantes para la web?
- ¿Se han definido perfiles teniendo en cuenta aspectos de accesibilidad?

### **2.4.1.3 Identificación de Necesidades y Problemas 30%**

- ¿Se identifican las necesidades y desafíos clave de cada perfil de público objetivo? ¿Se destacan las expectativas y requerimientos?
- ¿Se señalan los problemas o barreras que los usuarios pueden enfrentar al interactuar con la página web? ¿Se proponen formas de abordar estos problemas?
- ¿Se definen suficientes perfiles suficientemente diferenciados como para cubrir las necesidades de la mayoría de usuarios de la web planteada?

### **2.4.1.4 Coherencia y Consistencia 20%**

- ¿Los perfiles definidos son coherentes entre sí y con el objetivo de la web?
- ¿Los perfiles definidos plantean una población objetivo consistente y realista?

## **2.4.2 Modelos Conceptuales 7.5%**

### **2.4.2.1 Representación Visual 20%**

- ¿El modelo conceptual utiliza gráficos, diagramas u otros elementos visuales para representar la estructura y relaciones de manera clara y efectiva?
- ¿Es fácil de leer y entender el modelo conceptual? ¿Están etiquetados adecuadamente los componentes y conexiones?
- ¿Logra encontrar un equilibrio entre la simplicidad para facilitar la comprensión y la complejidad para representar adecuadamente el sistema?

### **2.4.2.2 Organización y Estructura 20%**

- ¿La estructura del modelo conceptual sigue una organización lógica y coherente? ¿Los elementos están agrupados de manera adecuada?
- ¿Se reflejan claramente las relaciones jerárquicas entre los componentes? ¿Se establecen relaciones entre los elementos de manera precisa?
- ¿Los elementos relacionados se agrupan de forma efectiva y se separan de otros grupos para mostrar la estructura general?

### **2.4.2.3 Objetivos y Requisitos 60%**

- ¿El modelo conceptual representa de manera clara el propósito y las funcionalidades de la web?
- ¿Se incluyen los componentes y conceptos clave relevantes para la web? ¿Están representadas las funcionalidades esenciales?
- ¿El modelo conceptual tiene en cuenta las necesidades y características del público objetivo?

### **2.4.3 Mapa del Sitio 5%**

#### **2.4.3.1 Estructura y Organización 30%**

- ¿La estructura del mapa del sitio organiza el contenido de manera lógica y coherente?  
¿Las secciones y páginas están agrupadas de forma adecuada?
- ¿Se ha establecido una jerarquía clara que muestre la importancia relativa de las secciones y páginas? ¿Es fácil identificar las páginas principales y secundarias?
- ¿El mapa del sitio presenta un flujo de navegación intuitivo y fácil de seguir? ¿Los usuarios pueden comprender cómo moverse a través del sitio?

#### **2.4.3.2 Claridad y Legibilidad 20%**

- ¿Se utilizan iconos, colores o símbolos de manera efectiva para representar diferentes tipos de contenido o secciones?
- ¿Las etiquetas utilizadas para representar secciones y páginas son claras y descriptivas?  
¿Ayudan a comprender el contenido de cada área?
- ¿La representación visual permite entender perfectamente la navegación que se va a realizar por el sitio web?

#### **2.4.3.3 Completitud 30%**

- ¿Se han incluido todas las secciones y páginas importantes del sitio?
- ¿Se representan adecuadamente las páginas clave y enlaces importantes en el mapa del sitio?

#### **2.4.3.4 Diseño y Presentación 20%**

- ¿El mapa del sitio presenta un diseño estéticamente agradable y atractivo? ¿Utiliza colores y elementos visuales de manera efectiva?
- ¿El diseño facilita la comprensión del contenido y la navegación en el mapa del sitio?
- ¿Es visualmente claro y no abrumador?

## **2.4.4 Wireframes 10%**

### **2.4.4.1 Estructura y Organización 20%**

- ¿Los elementos están distribuidos de manera lógica y coherente en el wireframe? ¿La disposición facilita la comprensión de la página?
- ¿Se refleja claramente una jerarquía de contenido en el wireframe? ¿Los elementos importantes están resaltados de manera adecuada?
- ¿Los elementos se agrupan de forma adecuada para representar secciones y funcionalidades? ¿Se utilizan líneas o espacios para separar distintas áreas de contenido?

### **2.4.4.2 Representación Visual 30%**

- ¿La representación visual del wireframe es clara y fácil de entender? ¿Se utiliza un estilo visual sencillo y efectivo?
- ¿Se utilizan placeholders y símbolos de manera efectiva para representar imágenes, texto y funcionalidades? ¿Facilitan la comprensión del diseño?

### **2.4.4.3 Objetivos y Requisitos 50%**

- ¿Los wireframes reflejan de manera efectiva los objetivos y requisitos del proyecto?
- ¿Los wireframes cumplen con los requisitos y especificaciones técnicas y de diseño establecidos?

## 2.4.5 Web 70%

### 2.4.5.1 Usabilidad 20%

- ¿La navegación por la web es intuitiva y fácil de entender?
- ¿Las interacciones en la web son sencillas y efectivas?
- ¿La web proporciona una experiencia de usuario satisfactoria y envolvente?

### 2.4.5.2 Accesibilidad 20%

- ¿La web es accesible para niños con necesidades diversas, incluyendo problemas de visión y motricidad?
- ¿La web cumple con estándares de accesibilidad web?

### 2.4.5.3 Creatividad y Atractivo Visual 10%

- ¿El diseño de la web es creativo y atractivo, especialmente para el público infantil?
- ¿Los elementos multimedia (imágenes, vídeos, gifs) se utilizan de manera creativa y enriquecen la experiencia del usuario?
- ¿Las imágenes se utilizan adecuadamente, son libres de derechos y se citan las licencias cuando es necesario?

### 2.4.5.4 Cumplimiento de Requisitos Técnicos 50%

- ¿La web se adapta correctamente de manera efectiva a diversas resoluciones y dispositivos?
- ¿La web es compatible con los navegadores especificados?
- ¿Se incorporan al menos 2 animaciones/transiciones distintas por página de manera efectiva?
- ¿Se utilizan herramientas web modernas de manera eficiente (flexbox, CSS grid, imágenes responsive, etc.)?
- ¿Se elige y utiliza un framework CSS (Bootstrap o TailwindCSS) según las indicaciones?
- ¿Todos estos requisitos se cumplen de forma adecuada, eficiente y elegante?