

## Contenido

1.- Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.....	2
2.- Introducción.....	2
2.- Página inicial.....	3
3.- Usuarios. ....	4
4.- Usuarios sin registrar. ....	4
Listar por mecánica. ....	5
Listar por temática: .....	5
Ficha de Juego. ....	6
5.- Usuarios registrados. ....	6
Registro de Juegos.....	7
Validar juegos.....	8
CRUD de usuarios.....	8
6.- Puntos a evaluar.....	8

## 1.- Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.

<b>RA6: Desarrolla interfaces Web amigables analizando y aplicando las pautas de usabilidades establecidas. 20%</b>	<b>Ponderación</b>	<b>Instrumento</b>
a) Se ha analizado la usabilidad de diferentes documentos Web.	10%	Desafío
b) Se ha valorado la importancia del uso de estándares en la creación de documentos Web.	10%	Desafío
c) Se ha modificado el interfaz Web para adecuarlo al objetivo que persigue y a los usuarios a los que va dirigido.	20%	Desafío
d) Se ha verificado la facilidad de navegación de un documento Web mediante distintos periféricos.	20%	Desafío
e) Se han analizado diferentes técnicas para verificar la usabilidad de un documento Web.	20%	Desafío
f) Se ha verificado la usabilidad del interfaz Web creado en diferentes navegadores y tecnologías.	20%	Desafío

<b>RA3: Prepara archivos multimedia para la Web, analizando sus características y manejando herramientas específicas. 15%</b>	<b>Ponderación</b>	<b>Instrumento</b>
a) Se han reconocido las implicaciones de las licencias y los derechos de autor en el uso de material multimedia.	10%	Desafío
b) Se han identificado los formatos de imagen, audio y vídeo a utilizar.	15%	Desafío
c) Se han analizado las herramientas disponibles para generar contenido multimedia.	10%	Desafío
d) Se han empleado herramientas para el tratamiento digital de la imagen.	20%	Desafío
e) Se han utilizado herramientas para manipular audio y vídeo.	20%	Desafío
f) Se han realizado animaciones a partir de imágenes fijas.	10%	Desafío
g) Se han importado y exportado imágenes, audio y vídeo en diversos formatos según su finalidad.	10%	Desafío
h) Se ha aplicado la guía de estilo.	5%	Desafío

**Nota: El RA2 será evaluado al 50% con este desafío y al 50% fue evaluado con el desafío 1. El CE 3.g será evaluado con la práctica de edición de vídeo independientemente de este desafío.**

## 2.- Introducción.

Vamos a realizar el diseño e implementación de estilos de la aplicación Web que se está desarrollando como segundo desafío del módulo de **Desarrollo Web en Entorno Servidor**, cuyo enunciado podemos ver a continuación.

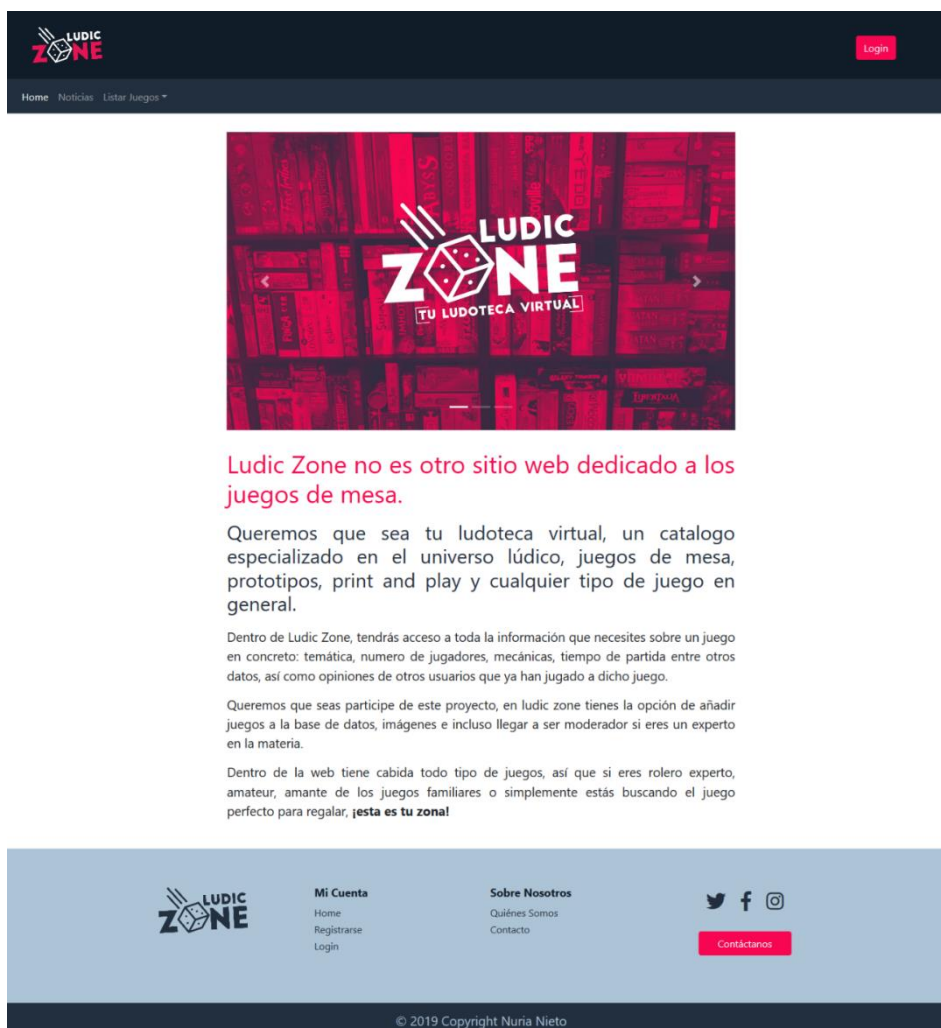
Se trata de una aplicación WEB basada en un proyecto de la alumna Nuria Nieto del curso 2018/2019.

La aplicación WEB (**LudicZone** era su nombre original, pero puedes llamar a la tuya como quieras) es una App Web especializada en juegos de mesa para todas las edades y gustos.

Pensada para que los usuarios puedan listar, buscar, opinar y puntuar sobre sus juegos de mesa favoritos; además de poder ver noticias sobre las últimas novedades. Se podrá utilizar en Ordenadores, tabletas o smartphones de forma responsiva, con un diseño atractivo y dinámico. Estará dirigida a todos los públicos puesto que los juegos estarán organizados por tipo y edades recomendadas.

## 2.- Página inicial.

La página principal tendrá la siguiente funcionalidad (que no el aspecto, éste será original de cada uno).



### 3.- Usuarios.

Tendremos **usuarios visitantes** que, sin necesidad de registrarse ni hacer *login*, pueden ver el listado de los juegos, sus características y sus puntuaciones.

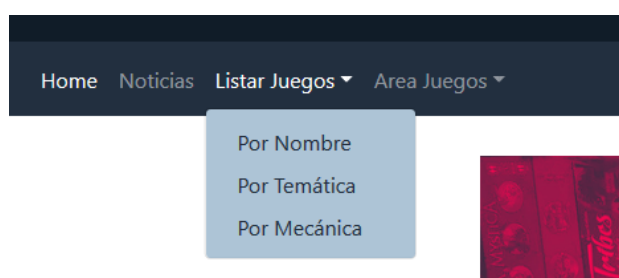
**Usuarios registrados** que podrán añadir juegos a la base de datos pero que no serán mostrados hasta que los administradores validen esos juegos.

**Administradores** que realizarán la **validación de los juegos** que hayan sido añadidos y también el **CRUD clásico de usuarios**.

### 4.- Usuarios sin registrar.

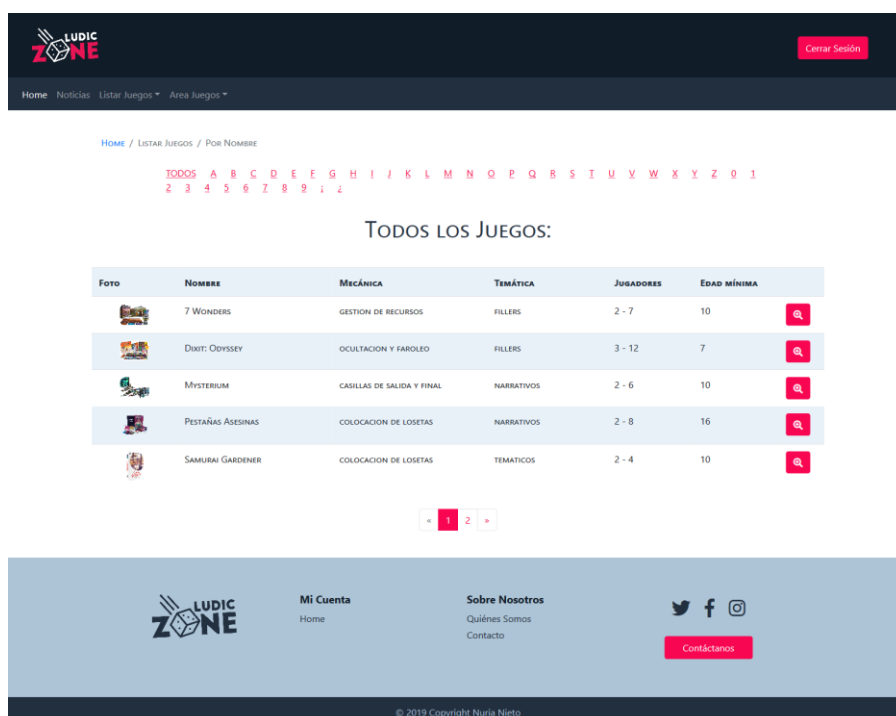
Podrán ver el listado de juegos y las últimas noticias.

El usuario podrá escoger estos filtros para listar los juegos:



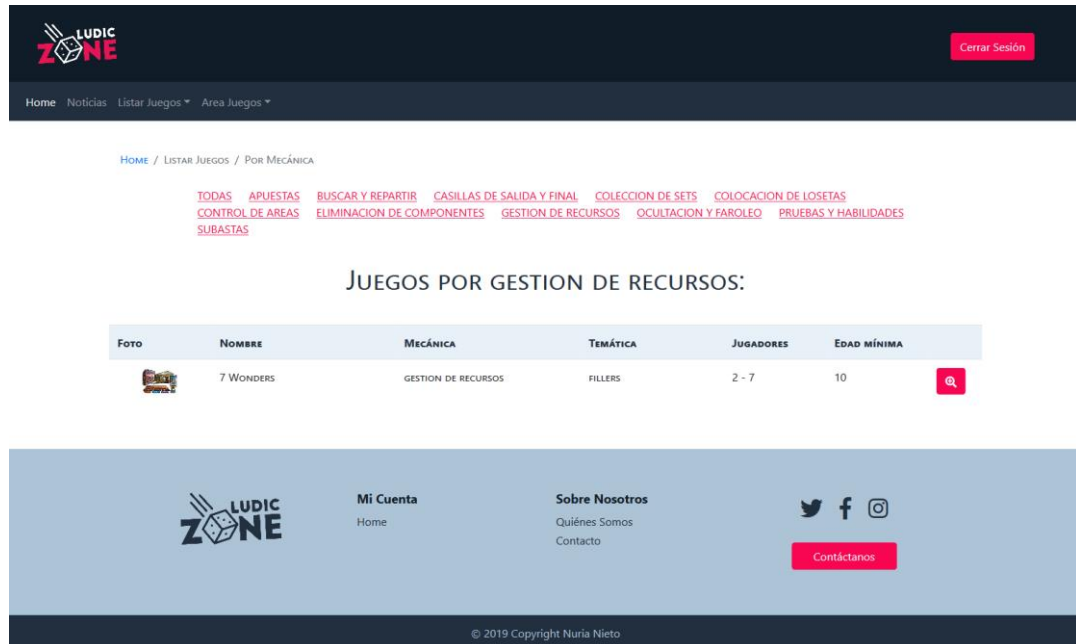
#### Listar por nombre:

En la lista por nombre el usuario podrá escoger por qué letra quiere que empiece el nombre de juego.



### Listar por mecánica.


El usuario podrá escoger un filtro de mecánica para listar los juegos:



HOME / LISTAR JUEGOS / Por Mecánica

[TODAS](#) [APUESTAS](#) [BUSCAR Y REPARTIR](#) [CASILLAS DE SALIDA Y FINAL](#) [COLECCION DE SETS](#) [COLOCACION DE LOSETAS](#)  
[CONTROL DE AREAS](#) [ELIMINACION DE COMPONENTES](#) [GESTION DE RECURSOS](#) [OCULTACION Y FAROLEO](#) [PRUEBAS Y HABILIDADES](#)  
[SUBASTAS](#)

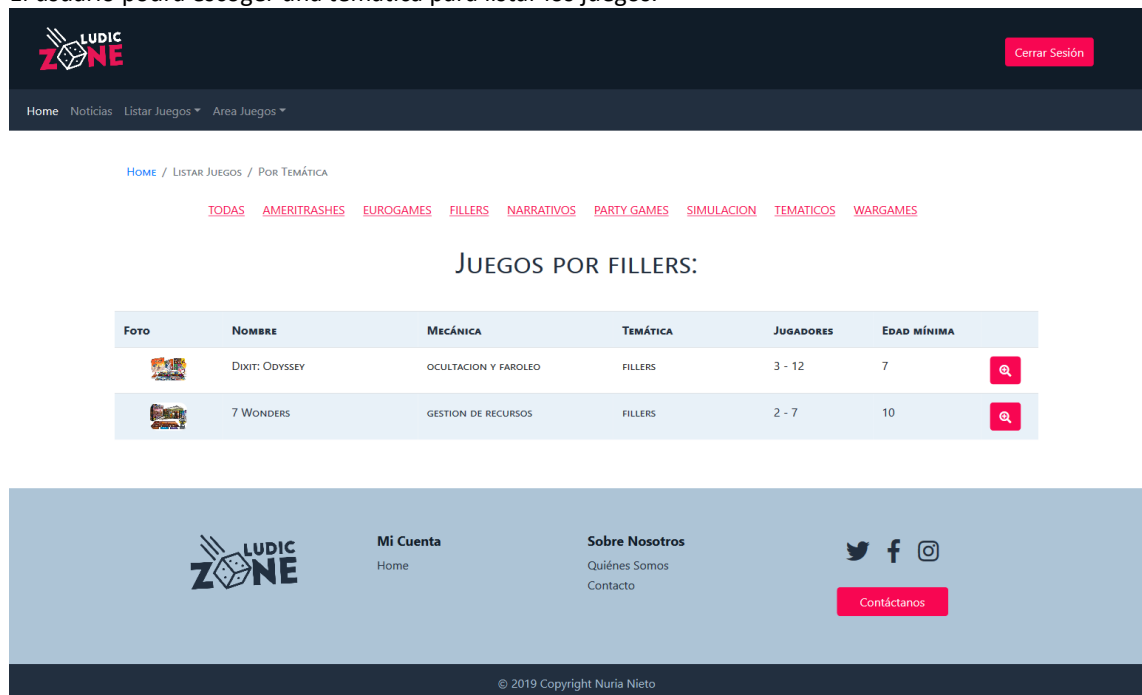
### JUEGOS POR GESTION DE RECURSOS:

FOTO	NOMBRE	Mecánica	Temática	JUGADORES	EDAD MÍNIMA
	7 WONDERS	GESTION DE RECURSOS	FILLERS	2 - 7	10

© 2019 Copyright Nuria Nieto

### Listar por temática:



El usuario podrá escoger una temática para listar los juegos.



HOME / LISTAR JUEGOS / Por Temática

[TODAS](#) [AMERITRASHES](#) [EUROGAMES](#) [FILLERS](#) [NARRATIVOS](#) [PARTY GAMES](#) [SIMULACION](#) [TEMATICOS](#) [WARGAMES](#)

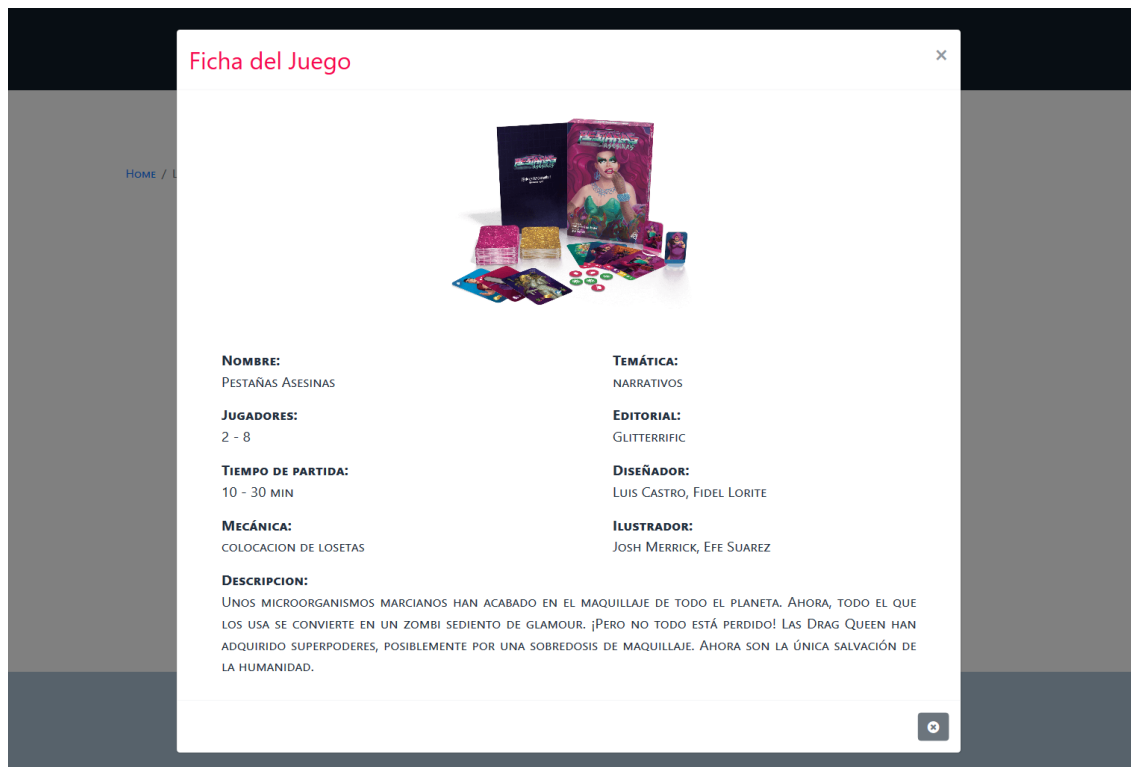
### JUEGOS POR FILLERS:

FOTO	NOMBRE	Mecánica	Temática	JUGADORES	EDAD MÍNIMA
	DIXIT: ODYSSEY	OCULTACION Y FAROLEO	FILLERS	3 - 12	7
	7 WONDERS	GESTION DE RECURSOS	FILLERS	2 - 7	10

© 2019 Copyright Nuria Nieto

### Ficha de Juego.

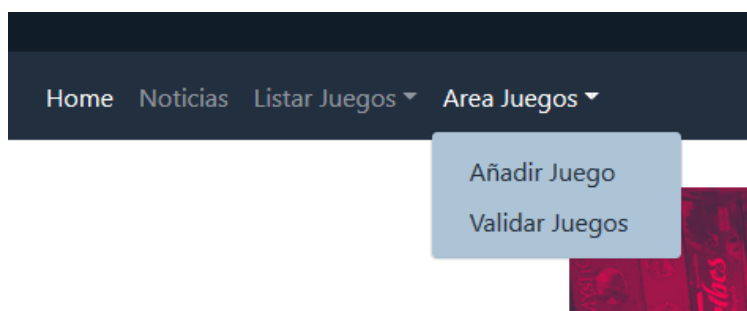
Ventana modal donde podemos ver los detalles del juego.



## 5.- Usuarios registrados.


Menú cuando estamos logueados:

Cuando los usuarios están logueados les aparecerá en el menú la opción de área de juegos, los usuarios normales podrán ver añadir juego, mientras que los administradores podrán ver las dos opciones que se ven en la imagen.



### Registro de Juegos.

Página en la que los usuarios pueden enviar todos los datos de un juego, que a posteriori será validado por los administradores.

Cerrar Sesión

Home Noticias Listar Juegos ▾ Area Juegos ▾

HOME / AREA JUEGOS / AÑADIR JUEGO

Nombre:

Editorial:

Mínimo de Jugadores:

Máximo de Jugadores:

Edad Mínima:

Tiempo de partida:

Diseñador:

Ilustrador:

Mecánica:

APUESTAS ▾

Temática:

AMERITRASHES ▾

Foto:

Examinar...

No se ha seleccionado ningún archivo.

Descripción:

Añadir Juego



Mi Cuenta

Home

Sobre Nosotros

Quiénes Somos

Contacto

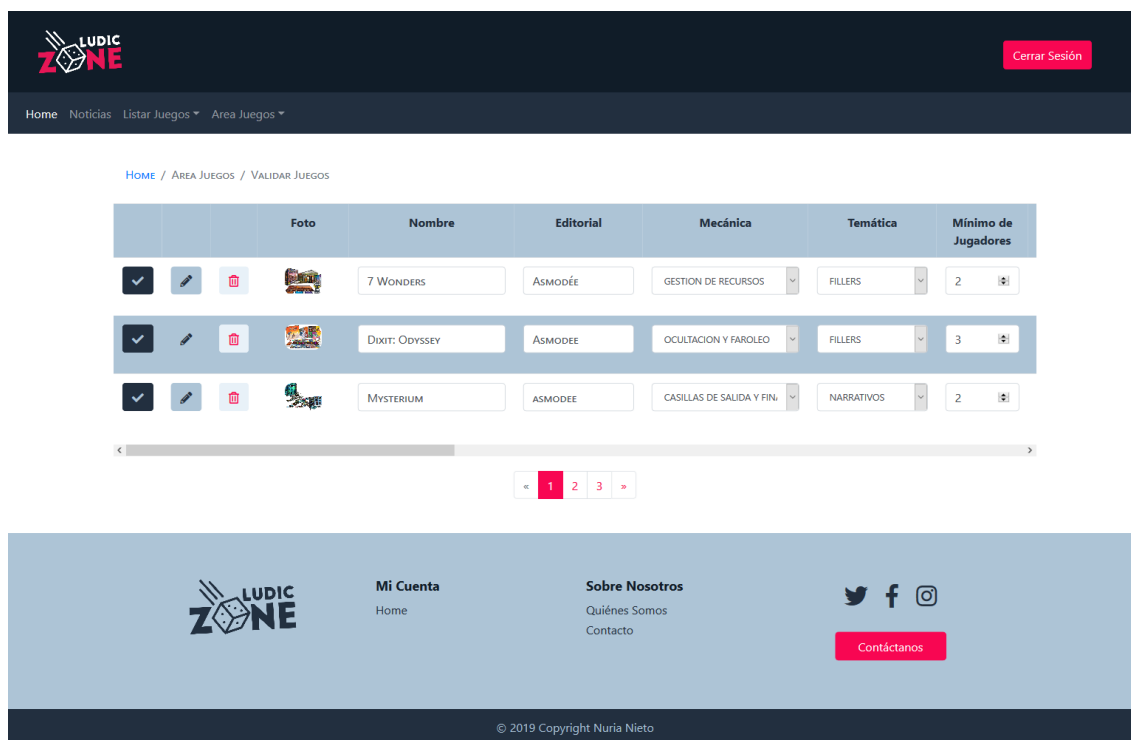


Contáctanos

© 2019 Copyright Nuria Nieto

### Validar juegos.

Aquí el usuario administrador podrá ver los juegos que añaden los usuarios y decidir si hace algún cambio, lo valida o lo elimina.



### CRUD de usuarios.

El administrador tendrá acceso a un CRUD de usuarios en el que se realizarán las clásicas tareas de gestión de usuarios: altas, bajas, modificaciones y cambios de rol. El diseño del mismo es de formato libre.

## 6.- Puntos a evaluar.

- Las capturas mostradas en el enunciado son sólo capturas de ejemplo para mostrar la información principal de cada pantalla. Deberás realizar la interfaz siguiendo los requisitos mostrados a continuación.
- Deberás realizar un **prototipo** de las distintas pantallas que tendrá tu interfaz.
- Deberás utilizar hojas de estilo **externas** ubicadas en las carpetas adecuadas dentro de tu proyecto.
- Deberás elegir un nombre y realizar un logotipo en **formato vectorial** y exportarlo para incorporarlo en la web.
- Deberás utilizar **Bootstrap** para la implementación de estilos.
- La aplicación deberá adaptarse a los distintos tipos de pantalla y orientación, siguiendo los distintos **breakpoints** vistos en **Bootstrap**.
- Para mejorar la experiencia de navegación, se incluirán **breadcrumbs**, **menú desplegable**, **encabezados** y **pie de página**.
- La aplicación deberá utilizar ventanas modales implementadas con clases de **Bootstrap** para mostrar la ficha del juego.



- Deberás aplicar los **fundamentos de usabilidad** aprendidos y adjuntar en tu documentación la evaluación de la usabilidad en la que incluyas:
  - **Análisis de usuarios.**
  - **Técnicas empleadas.**
  - **Herramientas empleadas.**
  - **Pruebas realizadas.**
- Deberás incluir como elementos multimedia en tu aplicación: **audio, vídeo (opcional ya que será evaluado de forma independiente a este desafío), animaciones y la imagen vectorial** diseñada como **logotipo** de tu aplicación.
- **Planificación del proyecto con sistema de desarrollo de software Scrum.** Esta planificación debe hacerse en la plataforma **Trello** invitando al profesor al tablero para que pueda comprobar la evolución del proyecto en cualquier momento. Recordando que las tareas planificadas deben tener una descripción precisa de lo que se realiza, una indicación de su nivel de dificultad y, si es el caso, indicar precedencias entre las mismas.
- Adecuación del ritmo de trabajo a lo planificado.
- **Meetings** diarios de seguimiento del proyecto. El profesor recabará información individualizada del estado del proyecto en ese día y del trabajo a desarrollar en esas sesiones.
- Se realizará un único **sprint intermedio** en el que varios alumnos expondrán el estado actual de su proyecto, su adecuación entre ritmo de trabajo y planificación, mejoras añadidas y dificultades encontradas.

**La entrega final contendrá:**

**Código del proyecto** que será entregado al profesor para su evaluación individual.

**Exposición y defensa del proyecto** por parte de una serie de alumnos elegidos al azar. En los siguientes desafíos saldrán otros alumnos con el objetivo de que al final de trimestre todos los alumnos hayan tenido que defender, al menos, un desafío.

**Manual de usuario.**

**Documentación de usabilidad.**

**Guía de estilos.**

Los trabajos serán individuales. Se entiende el trabajo colaborativo para solventar problemas comunes pero cualquier copia detectada hará que **ambos proyectos sean descalificados.**

**Todos los pantallazos sugeridos en este enunciado son orientativos, se valorará la originalidad y funcionalidad de las pantallas diseñadas.**

**También se valora cualquier extra añadido y justificado.**

**Spock:** El capitán Kirk es el único que pasó la prueba del Kobayashi Maru...

**Capitán Kirk:** Hice trampas señor Spock. Reprogramé la simulación.

**Saavik:** Entonces nunca te enfrentaste a esa situación... nunca te enfrentaste a la muerte.

**Capitán Kirk:** Yo no creo en escenarios invencibles.

**Star Trek II: La ira de Khan.**