

Práctica Evaluable I :

Diseño de un sitio web para un club deportivo

Fecha de última actualización: 18 de Marzo de 2025

Objetivo

El objetivo de este primer ejercicio evaluable es poner en práctica los conocimientos adquiridos sobre HTML5 y CSS3, así como probar la capacidad para **incorporar otros conceptos no estudiados** en las clases de prácticas y que sean susceptibles de ser introducidos como mejoras en este trabajo. El contexto general será un **sitio web de un club deportivo**, en el que se mostrarán el conjunto de **actividades deportivas** que se podrán realizar en el club en sus diferentes **pistas**. Los **usuarios** del club serán el **administrador** del sitio, que será el encargado de gestionar la web del club, y el **público general** que podrá **participar** en las **actividades** y hacer **comentarios**.

Requisitos

Los requisitos, expresados de forma informal, tanto a nivel de contenido como visualmente son los siguientes:

1. La web del club **mostrará las actividades** deportivas que podrán realizar los usuarios del mismo y los **eventos deportivos** a los que se podrán inscribir los usuarios (generalmente, **competiciones** deportivas con **fecha y lugar** fuera del club, como por ejemplo, una carrera a pie o una salida senderista en un determinado pueblo o ciudad).
2. El documento principal, **index.html**, contendrá en su **parte superior** el **nombre** del club deportivo, su **logotipo**, un **formulario** para que los **usuarios registrados** entren en la aplicación, y un enlace (alta de usuarios) que apuntará a un documento que contenga un formulario para darse de alta como usuario (**altausuarios.html**). Seguidamente, se mostrará un **menú** con las siguientes opciones: Inicio (enlace a **index.html**), *Actividades*, *Conoce Nuestro Club*, *Eventos Deportivos*, *Información general* del club y *Sugerencias*. Toda esta información irá en una **cabecera**.

En la **parte principal** del documento **index.html** se mostrará una **imagen icónica** del club que ocupará toda la **zona visible del documento**. Justo **debajo de la cabecera**, aparecerá el **nombre del club** y un breve **texto** dando **información** sobre el mismo, siguiendo como ejemplo la misma idea presentada en la página de inicio de este club.

Por último, albergará un **pie de página** con **enlaces** a un documento **contacto.html**, con los datos del **desarrollador**, y al **fichero pdf** con el informe de la práctica **como_se_hizo.pdf**.

Todos los documentos del sitio tendrán las mismas cabecera y pie de página.

3. La descripción de los diferentes documentos que se enlazarán desde el menú es la siguiente:
 - 3.1. Al hacer clic en *Actividades*, se mostrará un documento con todas las actividades del club (**actividades.html**);
 - 3.2. *Conoce Nuestro Club*, mostrará las diferentes pistas deportivas del club y el deporte que

- se puede practicar en esa pista, acompañado de un plano del club (*conoce_club.html*);
- 3.3. *Eventos*: todos los eventos deportivos que tendrán lugar próximamente (*eventos.html*);
 - 3.4. En *Información* se cargará un documento donde aparezca el horario de las pistas deportivas del club junto con un calendario, implementado en HTML5 como una tabla horizontal, donde aparecen los meses de Marzo a Junio (ambos inclusive) y señalados en diferente color los días de apertura completa, sólo apertura de mañanas y de cierre del club. También se mostrarán en esa página las precios de inscripción al club según diferentes opciones (un mes o tantos grupos de meses como se considere oportuno, teniendo en cuenta que cuanto más meses pague el usuario en el momento de la inscripción, menos le saldrá el precio por mes) los diferentes precios de las entradas, ubicación y cualquier información general sobre el centro deportivo (*informacion.html*).
 - 3.5. *Sugerencias* (*sugerencias.html*): aparecerán todas las experiencias, opiniones, sugerencias, etc. de los usuarios actuales o que hayan formado parte del club y un formulario para dejar una.
 - 3.6. Las actividades deportivas en el documento *actividades.html* quedarán representadas por el nombre de la actividad, la modalidad (individual o en equipo), los números de pista en los que se puede practicar la actividad y una imagen representativa de la misma. En la parte izquierda de la página habrá un menú donde se podrán acceder a todas las actividades según el nombre o modalidad (aparecerán listados todos los nombres y modalidades, al hacer clic en alguno de ellos se redirigirá a un documento con las actividades correspondientes. Estos ficheros se denominarán *actividades_futbol.html*, *actividades_tenis.html*, *actividades_grupo.html*, etc, es decir, el prefijo actividades unido a la categoría específica por un carácter '_'). Tanto el documento *actividades.html* como estos anteriores, en la parte principal, mostrarán tres actividades por fila, hasta un total de cinco filas. Debajo habrá enlaces para visualizar el siguiente grupo de 15 actividades (y anterior en su caso) y mantendrán el menú temático de la izquierda.
 - 3.7. Los eventos deportivos que tendrán lugar próximamente serán listados en el documento *eventos.html*, donde aparecerán todos ellos. De cada evento, al menos, se deberá indicar una imagen representativa del mismo (por ejemplo, una imagen de ediciones pasadas, o al menos, una imagen consistente con el deporte del evento), el/los nombre/s del organizador/es, el deporte del evento, la fecha, hora y lugar del mismo y un resumen con las bases del evento (número de jugadores, número de rondas, etc).
 - 3.8. Al hacer clic en una actividad en cualquier lugar, se redirigirá al usuario al documento de la actividad (*actividad_futbol7.html*, *actividad_tenis.html*,...), el cual contendrá los detalles de la misma: una imagen que cubre el ancho de la página, un bloque de texto con la información básica de la actividad descrita anteriormente, y a la derecha de este bloque de texto, ocupando un tercio del ancho, una relación de enlaces a actividades relacionadas.
 - 3.9. Los usuarios de tipo público se podrán registrar por medio de un formulario que solicitará los datos del mismo (*altausuarios.html*). Tendrá un botón enviar que, en este caso, redirigirá a un documento que informe al usuario que ha sido dado de alta con éxito. Por contra, el usuario administrador ya existirá creado en el sistema.

4. Todos los formularios requeridos solo estarán diseñados en HTML5. Todos los campos son obligatorios, por lo que se tendrán que realizar las comprobaciones oportunas. Además, deben ser variados y cubrir todos los tipos de elementos de formularios que se han visto en clase.
5. Se implementará esta funcionalidad simulada (no habrá programación ni en el cliente ni en el servidor).
6. El documento principal, el de cada actividad y el de cada evento se registrarán bajo el diseño ya indicado anteriormente. El resto de documentos web serán de libre diseño en cuanto al contenido principal. Se mantendrán la misma cabecera y pie de página en todos documentos web. Se recomienda un diseño de contenido y de visualización elaborados.
7. El aspecto visual de los elementos queda a la imaginación de cada uno, pero sí es condición necesaria que los documentos *index.html* y *actividades.html* sigan un diseño **web adaptable** (**responsive design**) y que pueda visualizarse correctamente en dispositivos de diferente tamaño (concretamente, en una pantalla de teléfono móvil y un monitor).

Evaluación

La evaluación de esta práctica dependerá de los siguientes elementos:

- Organización adecuada de los contenidos y uso correcto de las marcas **HTML5**.
- Diseño visual (seguimiento de recomendaciones generales y específicas de diseño web, colores, fondos, fuentes, ...).
- Diseño adaptable de los documentos *index.html* y *actividades.html*
- Inclusión de aspectos innovadores no vistos en clase.
- Documentación de la práctica.
- Cumplimiento de los estándares del W3C.
- Defensa.

Entrega

La práctica se podrá subir al servidor *bahia.ugr.es* hasta el próximo domingo **POR_DECIDIR de abril hasta las 23:59h**. Adicionalmente, se subirán los ficheros .html y css, así como el pdf con la (documentación *como_se_hizo.pdf*), todo ello en un .zip denominado **pe1.zip**, a la tarea dispuesta en Prado.

Se deberá crear un directorio dentro de vuestro **public_html** denominado **pe1** y un fichero **index.html**, dentro de él, que contenga la página de inicio. Los documentos se tendrán que llamar exactamente como se ha indicado anteriormente. Habrá en dicho directorio otro denominado **imagenes**, donde se incluirán todas las imágenes que se empleen (sólo se podrán emplear imágenes libres o con licencia Creative Commons). Dentro de **pe1** habrá un **css** (o más) para almacenar el fichero de estilos.

En los pies de documento, junto al enlace de contacto, aparecerá un enlace denominado “**Cómo se hizo**”, el cual apuntará a un fichero pdf, con el nombre **como_se_hizo.pdf** y

ubicado en el directorio **pe1**, que contendrá una descripción del trabajo realizado de forma general y la estructura de contenidos, las consideraciones de diseño tenidas en cuenta y los aspectos innovadores de la práctica, entre otras varias.

El no cumplimiento de estas normas de entrega implicará la no corrección de la práctica y su calificación como suspensa de forma directa.

Defensa

La práctica se deberá defender ante el profesor. Para tal fin, se sacará una lista de citas en una o dos fechas en la mañana. Las defensas se harán presenciales u online, según se estime, y si alguien no pudiera asistir a su cita correspondiente se tendrá que poner en contacto con el profesor correspondiente para buscar un hueco disponible.

Nota

Todos los trabajos serán pasados bajo el sistema de detección de plagios de la UGR. Una similitud entre prácticas de más del 15% supondrá un suspenso en las prácticas para los alumnos autores de las mismas.

Se recomienda aprovechar el momento y circunstancias para aprender HTML y CSS. Entendemos el apoyo en algunas situaciones de ChatGPT u otras IA generativas, pero es una oportunidad buena para que aprendáis, os esforcéis en entender los fundamentos de estos lenguajes y hagáis vosotros mismos la práctica. Ya tendréis tiempo en vuestra etapa profesional de usarlos para generar código y mejorar la eficiencia de vuestro trabajo. De cualquier forma, la práctica será presentada en un acto de defensa, en el cual se os preguntará detalladamente por cómo se ha hecho la práctica y por vuestro conocimiento profundo del código. Cualquier indicio de que no habéis hecho el código vosotros mismos o no lo sabéis explicar correctamente producirá una merma significativa en la nota de la práctica.

Aún así, si usáis cualquier chat de alguna IA generativa se deberá indicar en la memoria de la práctica, estableciendo para cada uso realizado:

- Descripción de la necesidad de su uso (¿Por qué se usa?)
- Indicación de la IA generativa usada.
- Descripción del prompt usado (e iteraciones)
- Solución final planteada por la IA y su explicación detallada.
- Evaluación de la misma (calidad, corrección, etc.)