

P2. Web i recursos multimèdia (enunciat complet)

- Data de lliurament Sense data de lliurament
- Punts Cap

Activitat avaluable

Individual

Inici

22/4/2024

Lliurament

26/5/2024

Solució

9/6/2024

Qualificació

9/6/2024

Dedicació

52,5h

En els primers mòduls, i en concret en el primer lliurament, hem creat un entorn modern per desenvolupar aplicacions web, i fins i tot l'hem utilitzat per crear un lloc web.

Així doncs, aquesta pràctica proposa el repte de continuar afegint funcionalitats sobre el codi desenvolupat en la primera PAC i el coneixement adquirit en el Mòdul 3. La pràctica té uns requisits mínims que s'especifiquen en l'apartat de Descripció. Tot el procés que segueixis haurà d'estar documentat, i caldrà lliurar exactament el que es demana en l'apartat de Format abans data de la data límit de lliurament per poder ser avaluat.

Recorda que el pes d'aquesta PAC és d'un 35% de la nota de l'avaluació contínua.

Objectius

- Afegir adequadament recursos multimèdia al nostre lloc web responsive.
 - Utilitzar l'inspector DOM, l'editor d'estils i les eines per a disseny responsive del navegador com a ajuda per al desenvolupament.
 - Implementar adequadament les tècniques de clipping, imatges responsive i animació web, i fer-ho de manera accessible.
-

Descripció

La PAC consta de dues parts: desenvolupament del lloc web i documentació. **Cal realitzar i lliurar les dues parts de la PAC perquè sigui avaluada.**


Part 1: Desenvolupament



En la part de desenvolupament, hauràs de seguir treballant en el projecte web de la PAC anterior, seguint les directrius marcades. El contingut del lloc web segueix sent un portal sobre un grup de música que t'agradi. Sigueu creatius!

El lloc web haurà de seguir les característiques que s'especifiquen a continuació:

- Cal partir del projecte desenvolupat en la PAC 1. No obstant això, pots fer les modificacions que creguis oportunes mentre mantinguis la mateixa estructura definida en la PAC1.
- La web ha de comptar amb una capçalera (header) que inclogui un títol i un petit logotip creat per tu. No és necessari que dediquis més temps del compte als detalls del logo en concret.
- La web ha de contenir un peu de pàgina (footer) amb enllaços a totes les pàgines. També ha de contenir un recurs gràfic (per exemple el logo) que quedi ben integrat en la pàgina.
- Totes les imatges de la web han de ser responsive i almenys ha d'haver-hi una imatge per cada tècnica d'imatges responsive.
- La web ha de ser **responsive** i s'ha de visualitzar correctament des de qualsevol dispositiu modern (telèfon, tauleta, ordinador, etc.). Tal i com hem vist en el Mòdul 3, això implica que els continguts multimèdia (especialment imatges) han d'adequar-se al dispositiu que consulta la web: és important que s'adaptin, com a mínim, a la grandària de la pantalla. De nou, i sabent que

habitualment volem un disseny tan net com sigui possible, intenteu desenvolupar una pàgina que permeti ensenyar el que s'ha après.

- La web ha de tenir alguns elements animats mitjançant transicions i animacions: siguin imatges, enllaços, textos o qualsevol altre recurs. L'animació ha d'estar feta en CSS. Sigueu creatius!
- La web ha de complir les regles bàsiques [WCAG 2.1](#) 

(<https://www.w3.org/WAI/WCAG21/quickref/>). A i AA d'accessibilitat. A internet existeixen moltes eines que validen que aquestes regles s'han tingut en compte, com [AChecker](#)  (<https://achecker.ca/checker/>). Trobaràs més enllaços en la pàgina del [W3C](#)  (<https://www.w3.org/WAI/ER/tools/?q=wcag-21-w3c-web-content-accessibility-guidelines-21>).

Portada

- Ha d'haver-hi almenys un recurs gràfic editat amb clip-path. Sigues creatiu! Talla alguna imatge i crea alguna forma relativament complexa que quedi ben integrada a la pàgina.

Pàgina de detall

- Cal afegir una imatge destacada representativa del contingut que explica la pàgina. La imatge ha de quedar correctament integrada en el disseny, tant en versions per a dispositius mòbils com en versions per a dispositius amb pantalles més grans.
- A més, cal afegir altres imatges (com a mínim 2 més sense comptar amb el header i el footer), a poder ser en diversos formats (justificats adequadament en la documentació de la pràctica).
- La imatge destacada ha d'incloure gestió de la direcció d'art. Penseu que no solament feu un lloc web, sinó que esteu construint una part del vostre portafoli per a ensenyar en les entrevistes de treball. Sigueu creatius i demostreu què és el que sabeu fer!

Pàgina de categoria

- La imatge destacada que hem triat per a la pàgina de detall ha de ser visible també en aquesta pàgina. Pensa, per exemple, en Amazon: en fer una cerca veus la imatge (en petit) del producte, i en entrar en el producte, la veus en gran.

Pàgina de presentació

- En aquesta pàgina ha d'haver-hi almenys un recurs gràfic fet amb SVG. Aquest SVG ha de tenir una petita animació mitjançant CSS.

Pàgina d'enllaços

- **Molt important (especialment de cara a aquest lliurament):** Tingues en compte l'ús de material protegit per drets d'autor, com s'especifica en l'últim apartat d'aquest document. Recorda quins són els límits i excepcions a l'hora d'utilitzar materials protegits per drets d'autor.

- Tots els recursos que requereixin reconeixement de drets han d'anar correctament reconeguts i enllaçats en aquesta pàgina

A més d'aquests requisits mínims, pots ampliar el teu projecte com ho creguis oportú. Per exemple: saps què és un Favicon i com s'afegeix a un projecte web?

Com sempre, la web ha d'estar publicada i ser accessible des d'internet.

Part 2: Documentació

Documentar el treball que fem és una pràctica habitual en els projectes de desenvolupament. És el document on qualsevol altre desenvolupador ha de mirar per a veure i entendre les decisions preses i l'estat actual del projecte. Si bé no té una estructura concreta i depèn del projecte en el qual estigui, en aquest curs tindrà l'estructura que us proposem a continuació.

1. Recursos gràfics: Justificació dels formats utilitats.
 - Llistat de les imatges optimitzades, millora assolida en el pes i breu comentari sobre els canvis observats.
2. Tècniques responsive utilitzades
3. Animació d'elements en CSS
4. Utilització de clip-path
5. Adequació a estàndards i qualitat del codi en general

Per cada punt, documenta pas a pas tot el procés de desenvolupament en cadascun dels passos:

- **Explica en què consisteix el pas i per què el duus a terme.** Centra't en els continguts que són rellevants per a aquesta assignatura.
- **Explica raonadament la decisió tècnica que has pres,** quines altres opcions has valorat i quines problemàtiques has trobat.
- **Explica els resultats que obtens en aplicar aquestes decisions.** Per exemple, si en instal·lar una eina aquesta farà canvis en el teu codi, compara'ls i explica'ls

És indispensable que la documentació inclogui un enllaç al repositori del codi i a l'URL públic de la web **a la primera pàgina.**

Recorda que la documentació ha de ser concisa, però completa i fàcilment intel·ligible.

Criteris d'avaluació

- Desenvolupament (70%)

- Utilització dels formats adequats dels diversos arxius multimèdia (15%).
 - Adequació d'aquests recursos a versions responsive (20%).
 - Animació d'elements en CSS (15%).
 - Ús de clip-path (10%).
 - Adequació a estàndards i qualitat del codi en general (10%).
 - Documentació (30%)
 - Documentació del procés de desenvolupament (15%)
 - Justificació de les decisions preses en el desenvolupament (10%)
 - Llistat de les imatges optimitzades i la millora obtinguda de pes (5%)
-

Format i data d'entrega

Cal entregar la documentació en un document de text en format estàndard, preferiblement .PDF, amb el teu nom i indicant que es tracta de la PAC 2. Evita, a poder ser, formats propietaris com .doc o .pages.

Assegura't que la documentació inclogui enllaços a la web pública i al repositori Git a la primera pàgina. És imprescindible que aquesta informació sigui present, perquè és des d'on podrem revisar tant el codi com la versió de producció de la web. NO FA FALTA PRESENTAR ELS FITXERS DE LA WEB COMPRIMITS, amb accés al repositori en tenim suficient.

La data límit de lliurament és el 26 de maig de 2024 a les 23.59h.

Propietat intel·lectual i plagi

Sovint és inevitable, en produir una obra multimèdia, fer ús de recursos creats per terceres persones. És, per tant, comprensible fer-ho en el marc d'una pràctica dels estudis d'aquest Màster, sempre i això es documenti clarament i no suposi plagi en la pràctica.

Per tant, en presentar una pràctica que faci ús de recursos aliens, s'ha de presentar juntament amb ella un document en què es detallin tots ells, especificant el nom de cada recurs, el seu autor, el lloc on es va obtenir i el seu estatus legal: si l'obra està protegida pel copyright o s'acull a alguna altra llicència d'ús (Creative Commons, llicència GNU, GPL ...). L'estudiant haurà d'assegurar-se que la llicència que sigui no impedeix específicament el seu ús en el marc de la pràctica. En cas de no trobar la informació corresponent haurà d'assumir que l'obra està protegida pel copyright.

S'hauran, a més, d'adjuntar els fitxers originals quan les obres utilitzades siguin digitals, i el seu codi font si correspon.

Plagi

Llevat que s'especifiqui de manera diferent en l'enunciat, les proves d'avaluació contínua i pràctiques s'han de fer de forma individual. En cas de detectar activitats plagiades, totes elles seran qualificades amb una nota de D.

Utilització d'eines basades en IA

Pel desenvolupament d'aquesta pràctica no es permet l'ús de tecnologies IA generatives (per l'obtenció del contingut de la web sí que s'accepta. En cas d'utilitzar-la per aquest objectiu, feu-ho constar a la pàgina d'enllaços).

Recordem que, segons el pla docent, en cas que no quedi clara l'autoria d'una prova, es permet demanar aclariments a l'alumne de forma oral sobre el contingut de la mateixa.

Apel·lem a l'ètica i responsabilitat dels estudiants, i al seu compromís amb la normativa acadèmica.