

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR

DAW



PROYECTO WEB CORPORATIVA

MÓDULO LENGUAJE DE MARCAS Y SISTEMAS DE GESTIÓN



PROF. RAUL RODRIGUEZ MERCADO
UNIVERSIDAD EUROPEA DE MADRID

Actividad obligatoria
Lenguaje de Marcas y Sistemas de Gestión

| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DIRIGIDA | |
|---|--|
| DENOMINACIÓN DEL MÓDULO: | LENGUAJE DE MARCAS Y SISTEMAS DE GESTIÓN |
| NOMBRE DE LA TAREA / PROYECTO | DISEÑO DE WEB CORPORATIVA CON HTML Y CSS |
| UF Y UA A LAS QUE CORRESPONDE | UD1-UD4 |
| TIPO DE TAREA / ACTIVIDAD | PRÁCTICA |
| DURACIÓN ESTIMADA | - |
| OBJETIVOS | DISEÑO, CREACIÓN, IMPLEMENTACIÓN Y PUBLICACIÓN DE UN SERVICIO WEB CORPORATIVO |
| MATERIAL NECESARIO | <ul style="list-style-type: none"> - CONEXIÓN A INTERNET - EDITOR / IDE TIPO VISUAL STUDIO CODE, SUBLIME TEXT, ATOM, NOTEPAD ++ - CUENTA EN GITHUB - RECURSOS DIDÁCTICOS ESCRITOS Y VISUALES DISPONIBLES EN LA PLATAFORMA CANVAS |
| FECHA DE ENTREGA ESTIMADA / CARACTERÍSTICAS | <p>INDICADA EN LA PLATAFORMA EDUCATIVA CANVAS *****</p> <p>La calificación del trabajo se realizará a través de una serie de rúbricas facilitadas previamente al alumnado con el fin de poder evaluar sus competencias y conocimientos establecidos en el módulo de Lenguaje de Marcas.</p> <p>El trabajo se realizará de manera grupal, con grupos de máximo 4 integrantes en donde se deberá de crear una cuenta final corporativa para la publicación de la web en un repositorio web como Github Pages. Además, se deberá de realizar la entrega de un archivo comprimido con todo el proyecto realizado a modo de manual de usuario: documentando el diseño, planificación, diseño, implementación y funcionamiento del mismo, así como un documento PDF en el que se indique los integrantes del grupo y link al servidor web de Github Pages en el que se aloja el proyecto.</p> <p>En la medida de lo posible, se utilizará metodologías ágiles como SCRUM vistas en otras materias, en donde el grupo designará un responsable de proyecto (Scrum Master / PO), que será la persona que se ponga en contacto con el Cliente (Profesor) para poder preguntar y resolver dudas en los tiempos establecidos para ello. Si alguno de los componentes del trabajo tiene problemas internos con algún compañero/s, deberán de informar al profesor para poder solventarlo siempre y cuando entre ellos mismos no sepan.</p> <p>La participación es OBLIGATORIA para todos. Aquellos alumnos que no quieran participar en esta</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>tarea/actividad, deberán comunicar al profesor su decisión, con el fin de que no se vea mermado y perjudicado al resto del equipo.</p> <p>Recordar que es una tarea grupal, en donde la nota es de un grupo a parte de la individual que tengáis en otras evaluaciones.</p> <p>Fecha de entrega: 20 de Mayo a las 23:59h. Fuera de ese plazo y fecha, aquellos grupos que no hayan entregado el proyecto tanto en la plataforma como en el servidor web, tendrán la entrega suspensa, teniéndose que examinar en la Evaluación Ordinaria para poder recuperar esta parte.</p> <p>La presentación se realizará el día 22 de Mayo en el horario de clase.</p> |
|--|--|

Enunciado de la Actividad

La empresa multimedia Open System Gaming, dedicada al ámbito del desarrollo, consultoría, implementación y gestión de proyectos, se ha embarcado en un nuevo proyecto y está diseñando un nuevo videojuego que quiere sacar al mercado en los próximos meses.

Para este nuevo lanzamiento, está pensando en el lanzamiento de una página web en donde pueda promocionar las distintas partes del proyecto, con el fin de darse a conocer a sus más fieles seguidores, así como a nuevos jugadores.

El juego es del tipo RPG de mundo abierto, basado en la temática de los clásicos juegos de rol: Elden Ring, The Witcher, disco Elysium, Dark Souls, Fallout, etc.

Para ello, ha solicitado a la consultora G4 Technology, que le realice dicha operación, y han decidido que lo recomendable es poder realizar una web con los apartados y sugerencias que le posicionen como una de las primeras en la red.

Como trabajadores de dicha empresa, se os ha asignado el trabajo de realizar el proyecto de diseño, creación, implantación y despliegue de la nueva web.

Las herramientas de las que disponéis y conocéis para poder llevar a cabo este servicio son: conocimientos de lenguaje de marcado HTML5, lenguaje de diseño CSS3, y conocimientos de despliegue de páginas web estáticas a través de Github Pages. Se puede aplicar también pequeños scripts de JavaScript (JS), para su implementación.

1. Objetivo del Proyecto

El objetivo de esta licitación, por lo tanto, es realizar una página web institucional que se adapte a los nuevos tiempos y poder proporcionar a la empresa la posibilidad de tener una página web de calidad que siga una imagen corporative homogénea.

2. Oferta técnica.

Se debe presentar un proyecto en el que cada función debe estar perfectamente especificada e indicando su temporización.

Se deben de considerar entornos de producción y de pruebas que permitan comprobar el funcionamiento correcto del sistema sin afectar al servicio. (ajustarse a distintas pantallas y resoluciones, compatible con distintos navegadores web, etc.)

Condiciones básicas:

1. Debe utilizarse una herramienta que permita el gestionar y diseñar el proyecto de manera que los contenidos y estructura de la web siempre sea la misma, permitiéndose modificar cada página de forma directa una vez identificada.
2. Se deberá usar un sistema de gestión centralizado (github), para el diseño y creación del proyecto web entre los distintos colaboradores de esta.

3. Se debe especificar cuál es la herramienta de creación de sitios web sobre la que se va a desarrollar el gestor de contenidos, indicando las ventajas de su uso.
4. Debe garantizarse que se puedan incorporar aplicaciones posteriormente de forma sencilla y sin tener que contar con la empresa que gane la licitación. Para ello se debe justificar claramente cómo se garantiza y se debe incluir una estimación del número de empresas/programadores que realizan aplicaciones sobre esa herramienta.
5. La aplicación se implantará en un servidor facilitado por el cliente (profesor responsable)*.

*: Es una propuesta opcional, siendo la obligatoria su implementación y correcto uso en Github Pages.

6. El proyecto debe desarrollarse siguiendo los estándares de desarrollo de código abierto y tanto la aplicación como el código fuente deben estar documentados.
7. Se debe incluir un manual de usuario y un manual de programador para poder tener constancia de cómo se ha realizado el proyecto y cómo se va a utilizar.
8. Deben utilizarse contenido libre de derechos de autor.
9. Se deberá de incluir el precio estimado del proyecto, así como el sobre coste que se pudiera dar para poder tener en cuenta la oferta a la hora de seleccionar el proyecto.
10. Se debe garantizar la seguridad de los distintos elementos que se incluyan en el desarrollo, así como del resultado final.

Además, se deben incluir las siguientes características:

1. Plantillas que puedan ser definidas siguiendo un estándar abierto (que permita que se pueda cambiar el aspecto de las páginas webs sin depender de la empresa que gane la licitación). → Adjuntar todos los archivos creados, así como contenido adicional (HTML, CSS, JS, imágenes vídeos, etc.)
2. Todas las plantillas deben ser “responsive”, es decir, deben adaptarse a las características del dispositivo con el que se está accediendo. Se requiere que se adapten a los tamaños de 576px y 992px como mínimo. Se pueden añadir más puntos de breakpoints si se estima oportuno.
3. Debe cumplir con la normativa de Accesibilidad para información en la red aprobada en el 2016. Todas las páginas del portal web deberán cumplir con los requisitos de accesibilidad de Nivel AA de las directrices de accesibilidad para contenido web 1.0 del W3WAI, incorporadas en España como prioridades 1 y 2 en la norma UNE 139803:2004.
4. Gestión y estructura del proyecto. Se tienen que dar accesibilidad a todos los elementos y características de las webs creadas. Las distintas webs, deben tener una estructura

homogénea entre ellas como se ha comentado, y tienen que ser operativas y accesibles.

5. La plataforma web debe manejar información multimedia y los ficheros deben guardarse en disco. Esto no quita, que se puedan añadir elementos externos (Video de Youtube, fuentes de Google Fonts, etc.)
6. Gestión de Formularios.
 - Deben tener sistemas de seguridad que controlen su uso automatizado.
 - Debe poderse configurar para indicar distintos campos y debe permitir adjuntar ficheros de distintos tipos.
 - Deben poderse configurar métodos de seguridad que eviten posibles abusos o accesos a la información generada.
 - Además deben ser de al menos de los siguientes tipos:
 - Un formulario que permita ponerse en comunicación con distintas secciones/departamentos de la empresa, rellenando sus datos personales e indicando el motivo del contacto (comentarios). Una vez enviado, recibirán un aviso de que en breve se le procesará su solicitud.
 - Un formulario que permita a el usuario que así lo desee, poderse registrar con el fin de poder formar parte de la base de datos de clientes /usuarios registrados y acceder a zonas restringidas de la web. Una vez registrados, recibirán un aviso de que en breve se le procesará su solicitud.
 - Formulario de login para poder acceder aquellos usuarios que ya están dados de alta, y poder acceder así a webs y contenido exclusivo para usuarios.

Requisitos mínimos as tener en cuenta de la Web

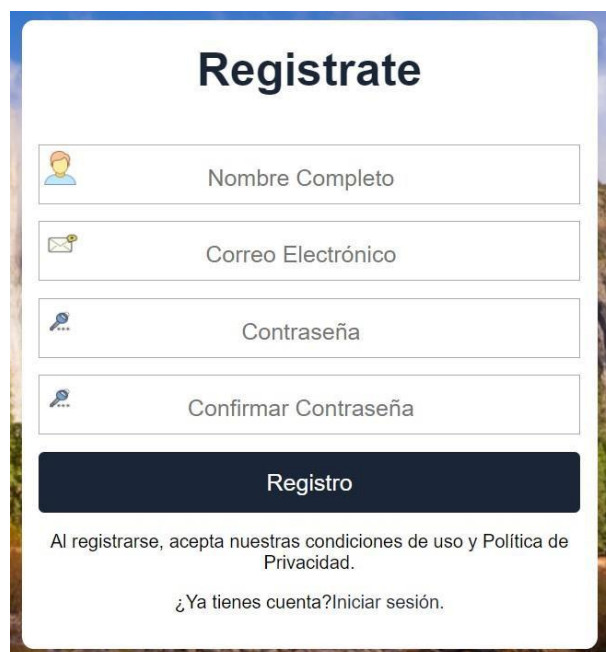
- Diseñar una página web que presente una página principal con el nombre de la empresa, con un menú con las siguientes opciones: **Quienes somos, Juegos / Expansiones, Productos, Personajes, Contacto o Área de clientes**. Esta opción puede ser modificada si se consensua con el cliente.
- Añadir un logo en la parte superior y un favicom de la empresa.
- En todas las webs, tiene que haber un redireccionamiento al resto de apartados del proyecto.
- En el apartado de **Contacto o Área de clientes**, como se ha comentado, se tendrá que diseñar dos opciones de registro / acceso como las que se muestran a continuación:



A login form titled "Login" with a white background and a blue border. It features two input fields: "Correo Electrónico" with an envelope icon and "Contraseña" with a key icon. Below these is a dark blue "Login" button. At the bottom, there is a line of text: "Al registrarse, acepta nuestras condiciones de uso y Política de Privacidad." and a link: "¿No tienes cuenta? Registro."

Acceso para usuarios que estén registrados previamente.

- Crear también, un apartado dentro del formulario de registro que permita que el usuario si no está registrado, pueda realizar el registro tal y como se muestra a continuación:



A registration form titled "Registrate" with a white background and a blue border. It features four input fields: "Nombre Completo" with a person icon, "Correo Electrónico" with an envelope icon, "Contraseña" with a key icon, and "Confirmar Contraseña" with a key icon. Below these is a dark blue "Registro" button. At the bottom, there is a line of text: "Al registrarse, acepta nuestras condiciones de uso y Política de Privacidad." and a link: "¿Ya tienes cuenta? Iniciar sesión."

- El diseño será libre, siguiendo y aplicando los conocimientos vistos en clase, así como las tecnologías anteriormente indicadas: HTML5, CSS3.
- El diseño tendrá que ser Responsive: adaptable a distintos dispositivos y pantallas. Utilizar los apuntes y ejemplos vistos en clase para poderlo realizar.

- Quienes somos: Explicación de la empresa y/o actividad a la que se dedica la misma. Ejemplo: Si se diseña una web sobre tecnología, hacer una web en donde indiquéis que sois una empresa de informática, con sus características principales, a qué os dedicáis exactamente, clientes con los que trabajáis, etc.
- Juegos: Indicar qué proyectos y actividades / otros videojuegos han realizado la empresa para la que vais a realizar el diseño.
- Expansiones /o Productos: Realizar una galería de productos que hacéis, vendéis, tenéis, etc. utilizando los conocimientos vistos en clase. Por ejemplo: galerías animadas en CSS, flip cards, etc.
- Personajes: Realizar una galería multimedia sobre los personajes que forman el videojuego, a través de fichas, galerías, etc. que muestren las capacidades y características de estos. Podéis usar JS si lo veis conveniente.
- Contacto: Formularios según lo indicado. Podéis revisar el recurso colgado en Canvas de cómo hacer formularios con CSS y Responsive.
- Blog de noticias: Hacer una web con imágenes, vídeos, características y curiosidades sobre los productos y cosas que hacéis en vuestra empresa o tenéis.
- Área de Cliente: Como no tenemos hecho la validación con JS para el formulario que lo veremos más adelante, hacer una web que ponga en progreso o en mantenimiento cuando metáis el nombre de usuario y contraseña en el formulario. Acordaros cómo hacíamos ese tipo de redireccionamiento...
- Si se utilizan elementos o tecnologías no indicadas/vistas en clase, se requerirá de una explicación clara, concisa y demostración de que se sabe manejar correctamente por TODOS los miembros del equipo.
- Toda la página web tiene que contener diseños CSS vistos en clase, y tiene que existir un único CSS para la web.
- Crear un documento CSS único, y utilizar identificadores como ID y CLASS para poder aplicar las características necesarias.

- La distribución del proyecto será el siguiente:
 - ✓ Archivo principal HTML → Llamarlo **index.html** para posteriormente poderlo subir a Github Pages y evitar problemas.
 - ✓ Los archivos HTML pueden ir todos junto al index.html siempre y cuando los organicéis y pongáis nombres coherentes y fáciles de entender.
 - ✓ El archivo CSS, tendrá que ir en una carpeta que ponga CSS y dentro el archivo con el nombre **style.css**
 - ✓ Todas las imágenes tendrán que estar ubicadas en la carpeta **img** y tendrán que ser tratadas con **CSS** para darles el mismo tamaño y formato. El formato de las fotos puede ser diferente, siendo recomendable utilizar **png** para logos y las imágenes en los menús, y **JPG** para el resto.
 - ✓ El favicon e iconos de la web, tendrán que estar situadas en una carpeta llamada **icon** y al igual que las imágenes, tendrán que ser tratadas con CSSs.
 - ✓ Si se contienen archivos multimedia, crear una carpeta **video y audio**, para guardar ahí los archivos correspondientes.
 - ✓ Utilizar imágenes e iconos de bancos de imágenes gratuitas. Os dejo unos links para que los podáis utilizar como referencias:

Recursos iconos gratis:

- <https://iconos8.es/>
- <https://www.iconfinder.com/>
- <https://findicons.com/>
- <https://iconarchive.com/>
- <https://icon-icons.com/es/>

Web imágenes gratuitas:

- <https://pixabay.com/es/>
- <https://www.freepik.es/>
- <https://www.pexels.com/es-es/>



RECORDAR: PODEIS AÑADIR DISTINTAS OPCIONES, FORMAS DE DISEÑO, CARACTERÍSTICAS, ETC. PARA REALIZAR EL PROYECTO, SIEMPRE Y CUANDO HAYÁIS PREVIAMENTE CONSENSUADO ESTAS CON EL CLIENTE Y OS LA HAYAN VALIDADO. DE NO SER ASÍ, NO SERÁN VÁLIDAS.

Seguimiento del Proyecto:

- 6 de Mayo: Entrega de Mockup web, y primera propuesta del MVP (Producto Mínimo Viable) de la web para poder revisar y dar feedback del mismo.
- 8 de Mayo: Entrega de la segunda revisión del MVP (Producto Mínimo Viable) de la web según las indicaciones facilitadas por el cliente.
- 13 de Mayo: Revisión de los últimos detalles de la web e indicaciones finales.
- 20 de Mayo: Revisión final del proyecto y entrega del proyecto en la plataforma antes de la hora indicada.

En cada revisión, entrega del proyecto, será necesario que TODOS los miembros estén presentes, y que sea el Scrum Master seleccionado por el resto del equipo, el que interactura con el cliente.

Además se deberá de mostrar el desarrollo de la propuesta, así como los commits y repositorio github con el que se está trabajando el proyecto para poderlo tener en cuenta.

Nota de la Actividad

- 70% Competencias técnicas
- 20% Habilidades para el trabajo en equipo
- 10% Actitud individual y participación en la tarea.

RUBRICA: DISEÑO DE PAGINA WEB

| DAM/DAW/ASIR | | | | |
|--|--|--|---|--|
| PROFESOR | | | | |
| ASIGNATURA | | | | |
| LENGUAJE DE MARCAS Y SISTEMAS DE GESTIÓN | | | | |
| 1º CURSO | | | | |
| ALUMNO | | | | |
| CATEGORIA | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Contenido | El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros y bien planteados y son consistentes en todo el sitio. | El sitio en la red tiene un propósito y un tema claros, pero tiene uno o dos elementos que no parecen estar relacionados. | El propósito y el tema del sitio en la red son de alguna forma confusos o imprecisos. | El sitio en la red carece de propósito y de tema. |
| Precisión del Contenido | Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos. | Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de la asignación han sido cumplidos. | Casi toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y casi todos los requisitos han sido cumplidos. | Hay varias inexactitudes en el contenido provisto por el estudiante o muchos de los requisitos no están cumplidos. |
| Presentación | El sitio en la red tiene un atractivo excepcional y una presentación Útil. Es fácil localizar todos los elementos importantes. El espacio en blanco, los elementos gráficos y/o el centrado son usados con efectividad para organizar el material. | Las páginas tienen un atractivo y una presentación Útil. Todos los elementos importantes son fáciles de localizar. | Las páginas tienen una presentación Útil, pero pueden parecer estar llenas de información o ser aburridas. La mayoría de los elementos son fáciles de localizar. | Las páginas se ven llenas de información o son confusas. Es a menudo difícil localizar elementos importantes. |
| Ortografía y Gramática | No hay errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web. | Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web. | Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web. | Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática en el borrador final del sitio web. |
| Fondo | El fondo es excepcionalmente atractivo, consistente a través de las páginas, añade al tema o propósito del sitio y no afecta la legibilidad. | El fondo es atractivo, consistente a través de las páginas, añade al tema o propósito del sitio y no afecta la legibilidad. | El fondo es consistente a través de las páginas y no afecta la legibilidad. | El fondo afecta la legibilidad del sitio. |
| Tipo de Letra | Los tipos de letra son consistentes, fáciles de leer y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto. El uso de diferentes tipos de letras (cursiva, negrita, subrayado) mejora la lectura. | Los tipos de letra son consistentes, fáciles de leer y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto. | Los tipos de letra son consistentes y de tamaños variados apropiados para los títulos y el texto. | Se usa una gran variedad de tipos de letras, estilos y tamaños. |
| Imágenes (accesibilidad) | Todas las imágenes, (especialmente aquellas que son usadas para la navegación) tienen una etiqueta ALT que describe la imagen y su enlace para que las personas que son discapacitadas visuales puedan usar bien el sitio. | Todas las imágenes usadas, para la navegación tienen una etiqueta ALT que describe la imagen y dónde está el enlace para que las personas que son discapacitadas visuales puedan usar bien el sitio. | La mayoría de las imágenes usadas para la navegación tienen una etiqueta ALT que describe la imagen y dónde está el enlace para que las personas que son discapacitadas visuales puedan usar bien el sitio. | La necesidad de los usuarios de Internet que son discapacitados visuales es ignorada. |

| CATEGORIA | 4 | 3 | 2 | 1 |
|-------------------------|---|--|---|--|
| Interés | El autor ha hecho un esfuerzo excepcional por hacer el contenido de este sitio interesante para las personas a quienes está dirigido. | El autor trató de hacer el contenido de este sitio interesante para las personas a quienes está dirigido. | El autor ha puesto mucha información en el sitio, pero hay muy poca evidencia de que la persona trató de presentar la información en una manera interesante. | El autor ha proporcionado sólo la cantidad mínima de información y no la ha transformado para hacerla más interesante para la audiencia (por ejemplo, sólo ha proporcionado una lista de enlaces al contenido presentado por otros). |
| Información de Contacto | Cada página del sitio contiene una declaración de autoría, nombre de la escuela y fecha de publicación/fecha de la última actualización. | Casi todas las páginas del sitio contienen una declaración de autoría, nombre de la escuela y fecha de publicación/fecha de la última actualización. | La mayoría (75-80%) de las páginas del sitio contienen una declaración de autoría, nombre de la escuela y fecha de publicación/fecha de la última actualización. | Varias páginas del sitio contienen la declaración de autor, nombre de la escuela y/o fecha de publicación/fecha de la última actualización. |
| Enlaces (Contenido) | Todos los enlaces apuntan a sitios fidedignos, actualizados y de alta calidad. | Casi todos los enlaces apuntan a sitios fidedignos, actualizados y de alta calidad. | La mayoría de los enlaces apunta a sitios fidedignos, actualizados y de alta calidad. | Menos del 3/4 de los enlaces apunta a sitios actualizados y de alta calidad. |
| Navegación | Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, permiten al lector moverse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y llevan al lector donde Él o ella espera ir. El usuario no se pierde. | Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, permiten al lector moverse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y los enlaces internos llevan al lector donde Él o ella espera ir. El usuario rara vez se pierde. | Los enlaces de navegación llevan al lector donde Él o ella espera ir, pero algunos enlaces necesarios parecen no estar presentes. El usuario algunas veces se pierde. | Algunos enlaces no llevan al lector a los sitios descritos. El usuario se siente perdido. |

PUNTUACIÓN FINAL: