



Escola Universitària
Politécnica de Mataró

Graduat en Mitjans Audiovisuals

Redisseny de la web EUPMT, cap a la multimèdia

**Carol Gimeno Quiles
Joan Jou Majó**

Primavera 2009

Resum del treball

Aquest projecte té com a objectiu la creació de la web del Grau en Mitjans audiovisuals de l'Escola Universitària Politècnica de Mataró.

És important tenir en compte que la web constitueix una eina dinàmica per al centre.

La Web proporcionarà informació bàsica sobre la universitat, facilitarà la comunicació i contribuirà a la difusió externa de les seves activitats.

La nova web pretén ser un mirall de la imatge del centre, tenir informació actualitzada i nova, també informació pràctica d'administració i serveis i, sobretot, tenir un caràcter interactiu. La usabilitat és un altre aspecte important a assolir.

Disposarà de recursos multimèdia com ara fotografies, animacions amb Flash i vídeos que la faran més dinàmica, a més d'una secció destinada a exposar els treballs dels alumnes.

Tot aquest seguit de recursos ajudaran a fer de la web un sistema òptim per a la difusió i promourà així els estudis del Grau en mitjans audiovisuals.

Per a realitzar aquesta web s'han utilitzat programes com el Dreamweaver, per crear la maquetació de la web, el Flash, per crear la capçalera i el reproductor d'àudio, el Fireworks per a crear els menús de navegació verticals i el Première per editar els vídeos.

Resumen del trabajo

Este trabajo tiene como objetivo la creación de la web del Grado en Medios Audiovisuales de la Escuela Universitaria Politécnica de Mataró.

Es importante tener en cuenta que la web constituye una herramienta dinámica para el centro. La web proporcionará información básica sobre la universidad, facilitará la comunicación y contribuirá a la difusión externa de sus actividades.

La nueva web pretende ser un espejo de la imagen del centro, tener información actualizada y nueva, también información práctica de administración y servicios y, sobre todo, tener un carácter interactivo. La usabilidad es un aspecto muy importante a alcanzar.

Dispondrá de recursos multimedia como fotografías, animaciones con Flash y vídeos que la harán más dinámica, además de una sección destinada a exponer los trabajos de los alumnos.

Todo este conjunto de recursos ayudarán a hacer de la web un sistema óptimo para la difusión i promoverá así los estudios del Grado en Medios Audiovisuales.

Para realizar esta web se han utilizado programas como Dreamweaver, para crear la maquetación de la web, Flash, para crear la cabecera i el reproductor de audio, Fireworks para crear los menús de navegación verticales y Première para editar los vídeos.

Project's abstract

The main aim of this project is to create the web of the Degree in Audiovisual at the Polytechnic University School of Mataró.

It is important to emphasize that the Web is a dynamic tool for the center. The site will provide basic information about the university, facilitate communication and contribute to the diffusion of its external activities.

The new website it's going to be a mirror image of the center, having new and updated information, including useful information on administration and services and, especially, having an interactive character. Moreover, achieve a good usability is a very important goal.

Multimedia resources such as photographs, videos and Flash animations, that will make it more dynamic, plus a section to show the students projects, will be available.

All these resources will help to make the Web an optimal system to promote the difussion of the Audiovisual Media degree studies.

This website has been built using programs as Dreamweaver to create the layout of the web, Flash, to create the header and audio player, Fireworks to create vertical navigation menus and Premiere to edit videos.

Índex

1. Introducció	1
1.1 <i>Motivació del projecte</i>	<i>1</i>
1.2 <i>Comparativa portals web similars</i>	<i>2</i>
1.3 <i>Necessitat d'una pàgina web nova</i>	<i>4</i>
2. Objectius.....	5
2.1 <i>Objectius generals del projecte</i>	<i>5</i>
2.2 <i>Objectius personals</i>	<i>6</i>
3. Metodologia i tecnologia	7
4. Planificació i pressupost.....	9
5. Anàlisi	15
5.1 <i>Anàlisi de requeriments.....</i>	<i>15</i>
5.2 <i>Arquitectura de la informació</i>	<i>16</i>
5.3 <i>Menús de navegació</i>	<i>18</i>
6. Disseny GUI	23
6.1 <i>Maquetació del portal</i>	<i>23</i>
6.2 <i>Estructura de navegació.....</i>	<i>27</i>
6.3 <i>Estils CSS aplicats.....</i>	<i>28</i>
6.4 <i>Disseny de les diferents seccions.....</i>	<i>30</i>
6.5 <i>Disseny dels interactius.....</i>	<i>37</i>
7. Desenvolupament.....	45
7.1 <i>Administració del lloc web</i>	<i>45</i>
7.2 <i>Problemes i solucions.....</i>	<i>46</i>
7.3 <i>Publicació del lloc i proves d'usabilitat</i>	<i>47</i>
8. Conclusions i treball futur	49
9. Bibliografia i referències	51
Annexes	
10. Article	55
10. Contingut del DVD	59

1. Introducció

1.1 Motivació del projecte

La motivació principal rau del fet de cercar un treball interessant, no només perquè la millor manera de gaudir, treballant i aprenent al mateix temps, és trobar un tema d'interès sinó, també, per la possibilitat d'aconseguir que aquest treball sigui reconegut i se li atorgui un servei, en aquest cas, que serveixi com a nova web del Grau en mitjans audiovisuals.

La creació de la web del nou Grau en Mitjans audiovisuals sorgeix de la necessitat de disposar d'una web adient que representi els estudis d'una manera creativa utilitzant recursos multimèdia que aportin dinamisme i amb una navegabilitat fàcil i que promogui la multidisciplinarietat que s'imparteix en el centre.

Aquesta web també pretén ser un mitjà per donar a conèixer els treballs que duen a terme els estudiants durant els seus anys acadèmics.

El projecte multimèdia brinda l'oportunitat d'abraçar diferents mitjans, la qual cosa el fa més atractiu per la varietat de continguts que es poden dur a terme. Això significa que no ens limitem només a l'ús d'una tecnologia sinó a varies, per tant, cal realçar la complexitat de les tasques que alhora donen un aire purament audiovisual.

És important tenir en compte que aquest projecte serveix també per posar a prova tots aquells coneixements que s'han anat adquirint durant els darrers anys, plasmar els coneixements i posar-los en pràctica amb esforç i temps de dedicació.

El resultat final serà doncs, la visualització de l'aprenentatge d'aquests anys com a estudiant.

1.2 Comparativa portals web similars

Abans de realitzar la web s'ha fet un anàlisi de tres webs de centres d'estudis audiovisuals i multimèdia per a extreure tots aquelles característiques que ajudi a millorar la nova web del Grau. Així, primerament s'han valorat de l'1 al 5 els aspectes a tenir en compte per a que una web sigui òptima. L'1 és la mínima puntuació i correspondria a "escàs" i el 5 la màxima i correspondria a "òptim".

	ERAM					EMAV					EUPMT (actual)				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Disseny					X			X			X				
Navegació			X					X				X			
Interactivitat				X			X				X				
Animacions					X		X				X				
Contingut				X			X					X			
Usabilitat				X				X					X		
Accessibilitat				X			X						X		

Figura 1. Comparativa web

L'ERAM (Escola de Realització Audiovisuals i Multimèdia, www.eram.cat) és la web més complerta en quant a disseny, animacions i contingut audiovisual.

El lloc està maquetat molt correctament, totes les pàgines segueixen la mateixa estructura, les fotografies i els vídeos tenen les mateixes mides, els colors són suaus i la tipografia adequada. Els recursos que utilitzen també són adequats.

És un lloc molt dinàmic. Disposa d'una secció de treballs realitzats pels alumnes molt ben desenvolupada i definida per temes.

La usabilitat ve determinada per la facilitat que tenen els usuaris per trobar la informació i un dels seus punts forts és col·locar en tot moment la ruta en la qual et trobes.

En quant a l'accessibilitat, totes les fotografies estan etiquetades de manera que els rastrejadors troben les paraules claus i les mostren, això serviria, per exemple, per a un sistema de traducció per a cecs.

D'aquesta web sobretot s'ha extret com a aspectes rellevants que ajuden a fer una possible visió de la nova web del Grau l'apartat dels treballs del alumnes, l'indicador de ruta i la capçalera amb fotografies animades. També s'ha tingut en compte la disposició de la informació i la maquetació. És un bon exemple de pàgina web de centre d'estudis multimèdia.

L'EMAV (Escola de Mitjans Audiovisuals, www.emav.com) és una web amb una maquetació senzilla, només té una petita animació de capçalera i no té gaires continguts, el graf de navegació és limitat. Manquen les aplicacions multimèdia i treballs que donin una mostra del que es realitza.

L'EUPMT (Escola Universitària Politècnica de Mataró, audiovisual.politecnica-mataro.com), actualment no és una bona representació dels estudis del Grau en mitjans audiovisuals.

No es presenta ben maquetat, els colors no són harmònics i els textos no estan justificats.

És una web amb poca usabilitat, els menús no estan organitzats correctament.

No disposa de cap animació, és escassa en quant a contingut, la secció dels treballs dels alumnes no està dividida en apartats i a penes hi han.

És per això que cal renovar-la ja que no compleix amb els requisits mínims que ha de tenir un lloc web.



Figura 2. Web actual Mitjans audiovisuals

1.3 Necessitat d'una pàgina web nova

La creació d'una pàgina web nova per al Grau en mitjans audiovisuals és una necessitat imminent.

Actualment la web del Graduat es considera poc valorada, el contingut és pobre, el disseny no és adequat per a representar els estudis i no hi ha recursos multimèdia que la dotin d'interactivitat i dinamisme.

És important tenir en compte que la web constitueix una eina dinàmica per al centre.

La Web proporcionarà informació bàsica sobre la universitat, facilitarà la comunicació i contribuirà a la difusió externa de les seves activitats.

La nova web pretén ser un mirall de la imatge del centre, tenir informació actualitzada i nova, també informació pràctica d'administració i serveis i, sobretot, tenir un caràcter interactiu. La usabilitat és un altre aspecte important a assolir.

També disposarà de recursos multimèdia com ara fotografies, animacions amb flash i vídeos que la fan més dinàmica.

Es millorarà un apartat, considerat el més important, on es mostren els treballs dels alumnes. Aquest és un punt clau de la web ja que reflexa la creativitat, la qualitat i l'aprenentatge adquirit dels estudiants que realitzen aquests estudis.

Tot aquest seguit de recursos ajudaran a fer de la web un sistema òptim per a la difusió i promourà així els estudis del Grau en mitjans audiovisuals.

2. Objectius

2.1 Objectius generals del projecte

El principal objectiu del projecte és crear una nova pàgina web per al Grau en mitjans audiovisuals.

Cal redissenyar-la per adaptar-la a la imatge del centre, renovar els continguts, estructurar la informació i afegir interactius.

Prèviament cal fer un anàlisi de les diverses webs de característiques similars que hi trobem.

Un cop analitzades es seleccionarà la informació que cal contenir i els menús de navegació per tal de ser accessible per a tothom i, més tard, es desenvolupar les seccions.

Tot això amb un disseny homogeni d'acord amb la imatge corporativa.

És important que tot el procés es compleixi pas per pas per garantir la qualitat tant en contingut com en estètica ja que un dels objectius principals recau en el fet de promoure els estudis mitjançant el lloc web i perquè això succeeixi cal impactar als usuaris.

Dins la web es vol incorporar o redissenyar l'apartat de treballs dels alumnes per donar èmfasi a la creativitat, és una eina per mostrar les capacitats dels alumnes amb la base d'un bon aprenentatge.

2.2 Objectius personals

El principal objectiu és el desenvolupament d'una aplicació web dirigida al Grau en mitjans audiovisuals.

A aquesta web també s'hi inclouran aplicacions flash, fotografies i vídeos per tal d'abraçar més àrees.

La realització de la web consolidarà els coneixements adquirits al llarg dels tres cursos acadèmics i ha reforçat l'aprenentatge.

Servirà en gran mesura per a posar a prova les pròpies aptituds.

Un dels objectius principals a nivell personal és l'opció de poder mostrar les meves qualitats entorn a la creativitat i disseny d'interactius.

Però, possiblement, el propòsit inicial és la publicació d'aquesta web com a web oficial del Grau en mitjans audiovisuals.

L'èxit d'un projecte esdevé sobretot en el reconeixement de la feina.

Aquest fet pot originar ofertes de treball en el sector incentivades per l'exposició pública de les meves habilitats.

En definitiva, superar el repte de posar en pràctica els coneixements, aconseguir uns bons resultats i, sobre tot, la satisfacció personal.

3. Metodologia i tecnologia

La metodologia fa referència a la gestió o organització del projecte, les fases de les quals es componen. Per assegurar que el treball realitzat compleixi amb les expectatives en quant a temps d'entrega i resultat final.

El primer pas serà fer un “briefing” per definir la idea segons les necessitats i el públic a qui va dirigit.

Seguidament un estudi de les webs existents que es dirigeixin al mateix tipus de públic, ja que això és una font d'idees i millores.

Un cop definits els termes anteriors es farà un recull del material que permeti respectar les característiques de la institució com ara els logotips i determinar la línia cromàtica (colors de referència, principals i predominants en el disseny).

Es determinarà la informació que contindrà i l'organització d'aquesta. És a dir, la informació del menú i el graf de navegació que segueixi.

Un pas més serà el de la creació d'esbossos o l'estructura web amb els components i enllaços que ha de contenir.

L'estructura es defineix en funció del tipus de components que hi ha d'aparèixer.

La manera de dissenyar i organitzar la informació no només està condicionada pel tipus de contingut sinó també per el tipus d'usuari al que va destinat.

Entrant més en la part de contingut s'han de tenir clar aspectes com no abusar del text o continguts gràfics en accés ja que pot causar fatiga visual i sempre s'ha de generar l'interés de l'usuari.

Seguidament definirem les imatges i fotografies claus que ajudin a orientar el disseny.

En aquest cas s'utilitzarà reproductor de vídeo i galeria d'imatges en forma de “pop-up”.

També caldrà triar la resolució de la pantalla per adaptar-se a qualsevol monitor.

Per acabar es crearan animacions en Flash com a capçalera i com a pase dinàmic de fotografies.

Com a tecnologia usada per a la realització de la web s' utilitzaran els següents programes:

Dreamweaver

El software més important per al desenvolupament de la web és el Dreamweaver, editor de pàgines web que compleix amb l'objectiu de dissenyar pàgines amb un aspecte més professional.

Aquest programa suporta una gran quantitat de tecnologies, a més, fàcils d'usar, com ara els fulls d'estil o CSS, la inserció d'arxius multimèdia, el llenguatge de programació JavaScript per crear interactivitat...

Flash

Amb Flash es crearan les animacions o continguts interactius que donen dinamisme a la web. En aquest cas les trobarem a la capçalera, en les galeries de fotografies dels espais i equipaments i en l'apartat treballs dels alumnes.

Fireworks

Fireworks és una aplicació destinada a la creació de la interfaç d'usuari, a la optimització d'imatges i als dissenys gràfic vectorials orientats a la web.

Photoshop

Aquesta eina ha servirà principalment per a fer retocs en la imatge de les fotografies donant efectes com el blanc i negre, l'edició de les mides i el format i canvis en la llum.

Première

Programa que ens ajudarà a editar els vídeos que penjarem i convertir-los a format FLV.

4. Planificació i pressupost

El treball de construcció d'una web exigeix una bona planificació i un bon programa per a la seva creació i per estructurar bé tot el contingut. Posteriorment, serà necessari que la web es pugui actualitzar, ampliar i modificar de la forma més fàcil possible.

Serà primordial definir aquests aspectes de forma clara per després utilitzar tots els recursos i forces disponibles per a fer el que ens vam proposar, el més aviat possible, sense donar gaires voltes, i d'aquesta manera estalviar esforços, recursos i assegurar bons resultats.

Caldrà determinar com es dividirà el treball i en quin temps es realitzarà cada etapa.

1. Briefing

En aquesta etapa s'identifiquen els objectius del lloc, així com les necessitats, requeriments i objectius de l'audiència potencial.

Tasques:

Briefing creatiu / corporatiu : esbòs del disseny gràfic

Briefing tècnic: definir les seccions i crear un esbòs del sistema de navegació.

Es defineixen:

Objectius del projecte: a on volem arribar, els propòsits inicials.

2. Anàlisi

Documentació sobre les possibles solucions a aplicar. Disseny de la web, diagrama de seccions i prototip per a la interfície gràfica.

Accions:

Comparativa web: s'analitzen diverses webs amb característiques similars a la que volem desenvolupar, en aquest cas de centres d'estudis audiovisuals.

Anàlisi i requeriments funcionals de la web: tot allò que necessitem per a la posta en marxa com el software necessari per a construir-la.

Anàlisi de tasques : planificació de les tasques que haurem de dur a terme.

Recerca contextual: recull de continguts.

Especificacions de les interfícies d'usuari : menú de navegació, graf general.

3. Pressupost

Estimació d'hores i cronograma per a cadascuna de les diferents fases a desenvolupar.

4. Elaboració de continguts

Elaboració dels diferents continguts, recopilació del material necessari (imatges, vídeos ...)

5. Disseny

En aquesta fase s'especifica l'aspecte visual del lloc web: composició de cada tipus de pàgina, aspecte i comportament dels elements de interacció i presentació d'elements multimèdia.

Tasques:

Disseny visual i definició d'estil CSS.

Disseny de continguts de les diferents seccions.

Prototip: plantilla inicial.

Accions:

Especificacions del contingut que hi apareixerà

Arquitectura de la informació: anàlisi, organització, disposició i estructuració de la informació.

6. Desenvolupament

Implementació definida en l'anàlisi. Desenvolupament del web.

Tasques:

Maquetació.

Desenvolupament de codi HTML, JavaScript i ActionScript inicial.

Accions:

Proves d'usabilitat

Avaluació i correccions de possibles errors.

7. Integració

Integrar a nivell tècnic amb les maquetes creades, en un entorn de preproducció. És a dir, unir els elements per a crear l'aplicació.

Tasques:

Introducció del codi final.

Accions:

Proves d'usabilitat

Avaluació i correccions .

8. Inserció de continguts

Inserció de tots els continguts necessaris per a la posta en marxa.

9. Proves i correccions

Primera versió resultant.

Accions:

Organització del lloc web, carpetes on es guarden els arxius de la web.

10. Presentació final

Publicació real de la pàgina.

Anàlisi detallat de la planificació:

La planificació està dividida en setze setmanes de treball des del febrer fins al juny.

Cód.	Activitat	Hores	Dies	h / dia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Anàlisi de requeriments	28	7	4 h/dia	█															
2	Arquitectura de la informació	56	14	4 h/dia		█	█													
3	Menús de navegació	81	21	4 h/dia				█	█	█										
4	Maquetació	81	21	4 h/dia					█	█	█									
5	Estils CSS	56	14	4 h/dia							█	█								
6	Disseny de les seccions	81	21	4 h/dia									█	█	█					
7	Disseny dels interactius	81	21	4 h/dia												█	█	█		
8	Organització dels arxius	28	7	4 h/dia															█	
9	Problemes i solucions	28	7	4 h/dia																█
10	Publicació i proves on-line	12	3	4 h/dia																█
11	Documentación técnica	168	42	4 h/dia												█	█	█	█	█

Pressupost

Servei	Descripció	Preu total
Disseny	Estils CSS	400€
	Maquetació	
	Estructura de navegació	
	Total	
Creació d'interactius	Animació Flash	300€
	Retoc d'imatge	
	Total	
Programació	Menú de navegació JavaScript	100€
	Inserció de l'aplicatiu JavaScript de reproducció de vídeo	
	Inserció de l'aplicatiu JavaScript de visualització de fotografies	
	Total	
Software	Dreamweaver CS4	1000€
	Flash CS4	
	Fireworks CS4	
	Photoshop CS4	
	Total	
Hardware	PC Processador Intel Dual Core Disc Duro 120 GB SATA 1GB RAM Monitor LCD 16"	800€
	TOTAL	2600€

5. Anàlisi

5.1 Anàlisi de requeriments

El redisseny de la web comporta la renovació de la imatge del Grau en mitjans audiovisuals.

Es cerca una web dinàmica, amb continguts multimèdia. Amb un disseny més modern que aporti una imatge contemporània, creativa i interessant.

És important que mantingui una clara organització de la informació amb un graf de navegació òptim per evitar confondre l'usuari, és a dir, amb una bona usabilitat i navegabilitat. En tot moment l'usuari ha de tenir el control i ha de saber on es troba i les accions pertinents per navegar sense problemes.

La disposició del contingut es trobarà en sis apartats, el primer representa l'Escola Universitària Politècnica de Mataró, el segon entra en matèria del Grau en Mitjans audiovisuals, el tercer mostra els treballs realitzats pels alumnes, tot seguit es disposa dels serveis dels alumnes i els serveis de les empreses relatius a la borsa de treball que s'ofereixen i per últim informació de contacte.

L'apartat de treballs del alumnes serà la clau principal. Es vol representar un espai com a mostra de talent dels alumnes. Un espai on l'usuari pugui veure curtmétratges, animacions, fotografies, dissenys... que s'han dut a terme a la universitat i fins i tot aquells treballs que s'han presentat a concursos.

És important el fet de donar a veure la capacitació que aporten els estudis en quant a coneixements en creació, gestió i realització de productes audiovisuals i interactius.

5.2 Arquitectura de la informació

L'objecte o propòsit de la web és el de donar servei als usuaris que vulguin obtenir informació de la universitat, o en aquest cas del Grau en mitjans audiovisuals.

L'organització de la informació té com a objectiu permetre a l'usuari trobar la via de navegació cap al coneixement i comprensió de la informació. És per això que cal estructurar i classificar la web per ajudar a l'usuari a trobar la informació i manipular l'aplicació sense problemes.

El disseny de la interacció té molt a veure amb la accessibilitat i la usabilitat per part de l'usuari.

Les seccions han d'estar ben definides i han de ser accessibles per tal de ser trobades fàcilment.

En el projecte es crearà una ruta per saber en cada moment dins de quina secció es troba l'usuari i poder tornar enrere sense problemes.



HOME > GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS > PLA D'ESTUDIS

Figura 3. Indicador

També disposarà d'un títol de pàgina per identificar la secció. Així, si estem en l'apartat "Pla d'estudis", s'hi mostrarà a sobre del contingut i alineat a l'esquerra amb un subratllat en taronja, el nom de la secció.

La distribució de la informació es realitzarà de forma jeràrquica, els continguts s'organitzaran en seccions a la vegada en subseccions

Un aspecte fonamental de l'anàlisi de la informació és determinar la jerarquia de les idees que es contenen en el text. No tots els temes ni les idees que es desenvolupen en un text tenen la mateixa importància. Per això diem que la informació d'un text està jerarquitzada: hi haurà un tema principal i uns temes secundaris, així com idees principals i idees secundàries.

És per això que utilitzarem diferents mides de lletres i colors, per a títols serà més gran i en negreta.

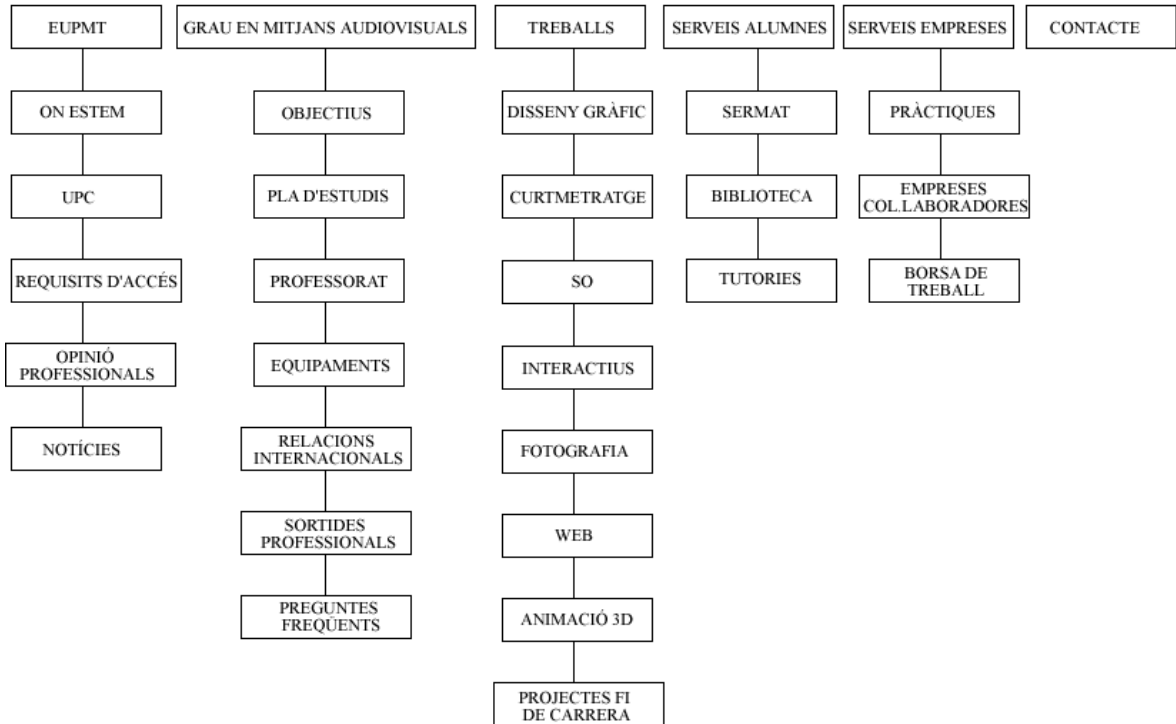


Figura 4. Graf menú

La posició que ocupa un element a la pàgina també és important. En la cultura occidental es llegeix d'esquerra a dreta i de dalt cap a baix, el que cal tenir en compte a l'hora d'ordenar els elements en una pàgina segons la importància. Les categories o seccions principals han d'aparèixer més amunt a la pàgina perquè els usuaris les vegin abans.

El mateix menú sempre apareixerà en totes les pàgines, així no hi haurà cap pàgina amb la qual es necessiti un retorn cap a una altra per sortir. Així mateix totes les pàgines tornen a l'índex, que és la pàgina principal o "home".

Les conclusions a les que s'han arribat després de l'anàlisi de l'arquitectura de la informació són aquests:

L'Arquitectura d'informació creada permet que els usuaris entenguin grans quantitats d'informació, busquin i trobin la informació que necessiten de manera simple i realitzin accions mitjançant l'ordinador.

També permet als creadors d'un lloc web aclarir la missió i la visió del lloc, centrant-se en les necessitats de les seves audiències, generar estructures que suportin el canvi i el

creixement en el temps, determinar quins continguts i funcionalitats haurà de contenir el lloc, posar noms comprensibles a les àrees d'informació i crear sistemes de navegació intuïtius.

Totes aquestes característiques es tindran en compte a l'hora de crear la web.

5.3 Menús de navegació

Després de realitzar un anàlisi dels requeriments per a cercar la manera més òptima de mostrar la informació, s'ha dividit el menú com a seccions principals en: EUPMT, Grau en Mitjans Audiovisuals, treballs, serveis alumnes, serveis empreses i contacte.

Seguidament s'analitzaran en profunditat els continguts de cada secció.

La primera caixa "EUPMT" conté en el desplegable les seccions següents:

On estem: Trobem la ubicació de la universitat mitjançant Google maps, telèfons de contacte i direcció de correu electrònic, fax i una indicació de com arribar-hi.

UPC: El vincle ens conduirà cap a la pàgina web de la UPC.

Requisits d'accés: Dins aquest apartat hi haurà un altre menú amb el qual es podrà seleccionar el tema en qüestió segons siguin tràmits, preinscripció, matrícula, preus i finançament, convalidacions, adaptacions i reconeixements i informació relativa a les beques.

Opinió professionals: Disposarem d'un seguit de vídeos de personalitats del món de l'audiovisual que faran una valoració dels estudis del Grau en mitjans audiovisuals.

Notícies: Les notícies d'actualitat d'esdeveniments audiovisuals, concursos i mostres de cinema, fires referents a les noves tecnologies...

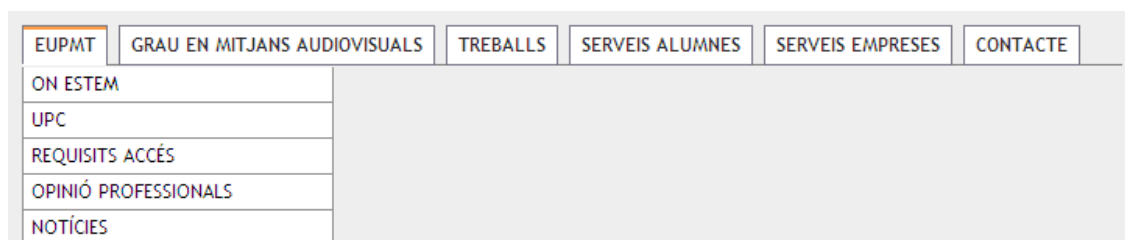


Figura 5. Apartat EUPMT

El següent apartat farà referència a totes aquelles qüestions relacionades amb el Grau en Mitjans audiovisuals i en el desplegable hi apareixeran les següents subseccions:

Objectius: Breu resum de la capacitació multidisciplinària que s'imparteix en el centre i les competències adquirides durant els estudis.

Pla d'estudis: Taula del programa organitzatiu dels estudis per quadrimestres i valor en crèdits de les assignatures.

Professorat: Presentació dels professors que imparteixen classes en el Grau, conté una petita fotografia de cada un d'ells amb el nom, matèria que realitzen, titulació i un breu resum.

Equipaments: Contindrà un flash amb fotografies dinàmiques dels espais del centre i els materials tals com càmeres de vídeo, focus, micros, taules de so...

Relacions internacionals: Hi trobarem un menú amb les diferents relacions amb altres centres universitaris estrangers, amb programes com IAESTE, ERASMUS, beques FARO...

Sortides professionals: S'esmentaran un seguit de tasques en matèria de treball que l'estudiant podrà dur a terme un cop finalitzats els seus estudis.

Preguntes freqüents: Recull de Preguntes i dubtes més freqüents sobre la matrícula, els exàmens, la normativa de permanència...

EUPMT	GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS	TREBALLS	SERVEIS ALUMNES	SERVEIS EMPRESES	CONTACTE
	OBJECTIUS				
	PLA D'ESTUDIS				
	PROFESSORAT				
	EQUIPAMENTS				
	RELACIONS INTERNACIONALS				
	SORTIDES PROFESSIONALS				
	PREGUNTES FREQUENTS				

Figura 6. Apartat Grau en Mitjans Audiovisuals

L'apartat de treballs recull tasques realitzades pels alumnes en les diverses assignatures que es desenvolupen durant els cursos acadèmics, aquestes tasques s'organitzen en:

Disseny gràfic: Logotips, chyrons, disseny de maquetacions, portades, flyers...

Curtmetratges: Filmacions curtes d'uns 15 minuts de diferents temàtiques.

So: Creacions o peces musicals realitzades amb programes de sintetitzadors principalment.

Interactius: Productes realitzats en flash com ara animacions, jocs, capçaleres...

Fotografies: Fotografies artístiques, retocades amb programes d'edició d'imatge vectorial...

Web: Pàgines webs personals, de creació, amb continguts audiovisuals...

Animació 3D: Animacions realitzades amb programes virtuals de tres dimensions.

Projectes fi carrera: Treballs presentats com a projectes finals de carrera.

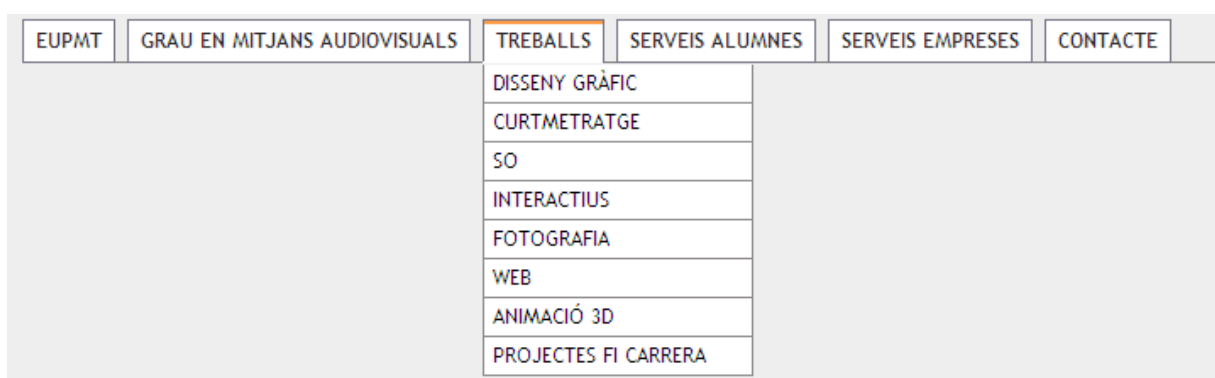


Figura 7. Apartat treballs

Dins de serveis alumnes es trobaran les subseccions:

Sermat: Reserva d'equips i espais.

Biblioteca: Horari de la biblioteca, informació de contacte i flash amb fotos dinàmiques dels espais de la biblioteca.

Tutories: Breu explicació de les tutories personalitzades que donen suport a l'estudiant.



Figura 8. Apartat serveis alumnes

Dins de serveis d'empreses es trobaran els apartats de:

Pràctiques: Ofertes de convenis de pràctiques per als estudiants.

Empreses col·laboradores: Institucions que participen o col·laboren amb la universitat.

Borsa de treball: Ofertes de treball per als estudiants.

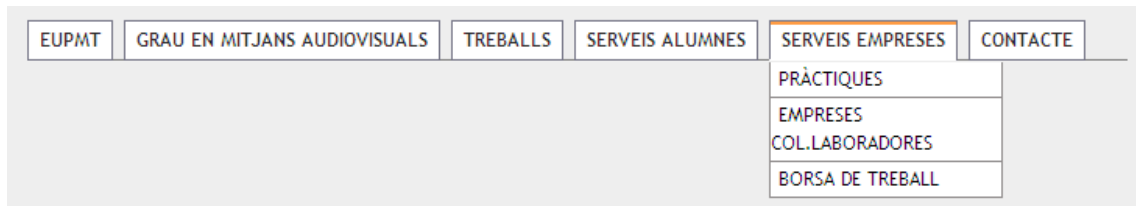


Figura 9. Apartat serveis empreses

L'últim apartat és el de contacte i hi trobarem la direcció, telèfon, fax i un mail de contacte.

6. Disseny GUI

6.1 Maquetació del portal

La pàgina web tindrà unes dimensions de 820 px d'ample realitzada mitjançant una taula alineada al centre absolut.

Les taules estan pensades per presentar informació tabulada, és a dir, usant files i columnes. Tanmateix, aquest ús el podem estendre a tota la pàgina web i crear una macrotaula que englobi tots els continguts que es van a mostrar a la pàgina sencera.

Per crear la capçalera i el cos s'utilitzen taules independents.

La primera taula contindrà els logotips, la capçalera flash i el menú i a la segona taula hi trobarem el contingut i el peu de pàgina.

Aquesta segona taula estarà englobada per un cel·la que ho engloba tot, i a dins, hi trobem una cel·la per al títol i una altra per al contingut.

Els amples de cada cel·la, definits per l'atribut *width*, són bastant típics en aquest tipus d'estructures de columnes. A més, totes les cel·les tenen l'atribut *valign* = "top" perquè els continguts se situïn en la part de dalt de la taula.

Per exemple la segona taula començarà així:

```
<table width="820" height="618" border="0" align="center"
  cellpadding="5" cellspacing="0" bgcolor="eeeeee">
<tr>
  <td height="567" valign="top">
    <table width="93%" height="978" align="center">
      <tr>
        <td height="972" align="right" valign="top">
          <table width="98%" height="43" align="right">
            <tr class="plain_text">
              <td height="32" align="right" valign="top">
                <table width="338" align="left">
                  <tr>
                    <th width="330" align="left" valign="bottom" scope="col">
                      GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS </th>
                  </tr>
                </table>
              </td>
            </tr>
          </table>
        </td>
      </tr>
      <tr class="plain_text">
        <td height="2" valign="top" bgcolor="#FF6600"> </td>
      </tr>
    </table>
  </td>
</tr>
```

El contingut d'una taula es desenvolupa entre els tags `<table></ table>`.

Cada fila de la taula s'indica mitjançant els tags `<tr></ tr>`.

Els tags `<th></ th>` indiquen que es tracta de cel·les que serveixen com a capçalera de taula i estan en negreta.

Constarà de cinc elements ben definits: Identificació del lloc, capçalera, menú de navegació horitzontal, ruta de localització, àrea de contingut i peu de pàgina.

El fet de tenir la pàgina segmentada en aquests cinc elements aporta claredat en la visualització dels continguts. [1]

Totes les pàgines han d'informar als visitants d'on es troben. La pàgina principal és particularment important en aquest sentit, és per això que s'ha inclòs el logotip del centre educatiu, de L'Escola Universitària Politècnica de Mataró i el de la UPC.

La capçalera consistirà en una pel·lícula flash que reproduïx fotografies relacionades amb el món audiovisual.

Les imatges pretenen donar el dinamisme anteriorment esmentat.

S'alinearà al centre del marc principal.

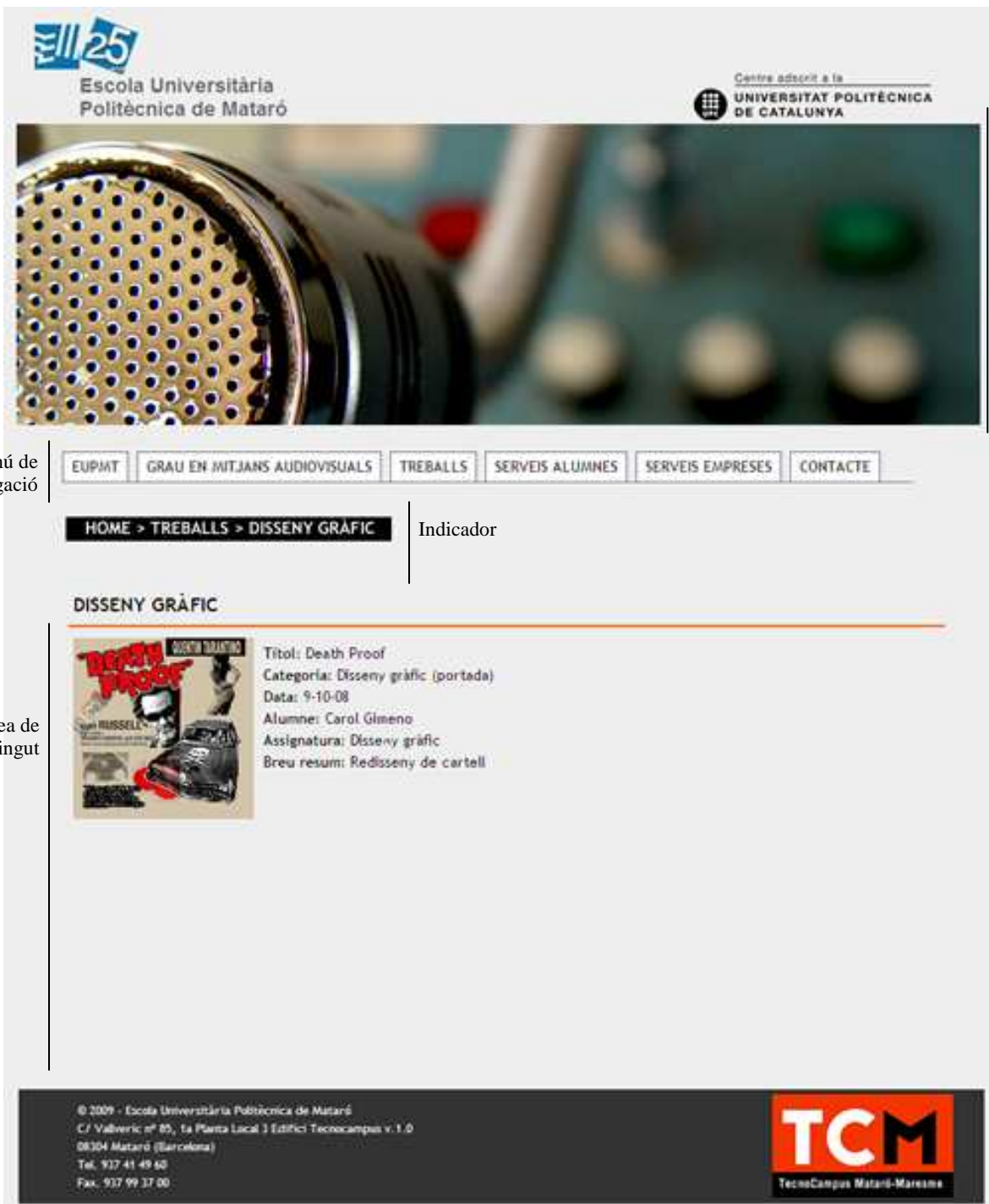
El menú es disposarà de manera horitzontal per tal de ser visible amb facilitat i per deixar lliure tot l'ample de la pàgina per a afegir el contingut.

Tot i que en algunes pàgines caldrà un menú vertical per a afegir subapartats.

La ruta de localització no és més que un localitzador per a saber en tot moment quina ruta estem seguint en la navegació i no desorientar als usuaris.

L'àrea de contingut estarà delimitada per taules per tal de no ocupar tot l'ample de la pàgina ja que els dos aspectes fonamentals del contingut són la llegibilitat i la flexibilitat. La llegibilitat és òptima quan l'ample de qualsevol columna de contingut és d'entre 100 i 600 píxels.

I per últim el peu de pàgina aportarà informació de contacte, així en qualsevol pàgina es pot visualitzar i no cal anar-la a cercar.



Capçalera

Menú de navegació

Indicador


Àrea de contingut

Peu de pàgina

EUPMT | **GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS** | **TREBALLS** | **SERVEIS ALUMNES** | **SERVEIS EMPRESES** | **CONTACTE**

HOME > TREBALLS > DISSENY GRÀFIC

DISSENY GRÀFIC

 **Death Proof**

Títol: Death Proof
Categoria: Disseny gràfic (portada)
Data: 9-10-08
Alumne: Carol Gimeno
Assignatura: Disseny gràfic
Breu resum: Redisseny de cartell

© 2009 - Escola Universitària Politècnica de Mataró
C/ Valerià nº 85, 1a Planta Local 3 Edifici TecnoCampus v.1.0
08304 Mataró (Barcelona)
Tel. 937 41 49 60
Fax. 937 99 37 00

TCM
TecnoCampus Mataró-Maresme

Figura 10. Maquetació

Tota la part de contingut estarà realitzada amb tables i marcs, la tipologia, color i tamany de les lletres venen definits en els fulls d'estil CSS.

Per exemple, en la secció de treballs dels alumnes, tots els continguts estaran maquetats dins de taules, així és pot manipular la forma amb la que volem que es mostri el text, la alineació, l'espai... És una manera més còmoda i senzilla de treballar.

En quant als comportaments, s'introduiran a més de l'HTML, llenguatge de programació JavaScript per a realitzar el menú horitzontal, el reproductor de vídeo i el visionat de fotografies "pop up", capes dinàmiques per als menús verticals dissenyats amb el Fireworks i animacions flash a la capçalera i a varies seccions amb fotografies dinàmiques.

En relació al disseny de la maquetació s'opta per triar colors neutres com el gris clar, el blanc i el negre i un toc de taronja que identifica el Tecnocampus Mataró. [3]

Paleta de colors:

Col. Fondo Color de fons del quadre de la pàgina web

Fnd Color de roll-over del menú i subratllat de títols.

Color de fondo: Color de fons de la pàgina

El que es busca és trobar un disseny senzill, clar i entenedor per a l'usuari.

6.2 Estructura de navegació

L'estructura de navegació [4] serà lineal però alhora jeràrquica.

És una barreja de les dues, els temes i subtemes estan organitzats d'una forma jeràrquica, però es pot llegir tot el contingut d'una forma lineal, si es vol.

Això permet tenir el contingut organitzat jeràrquicament i simultàniament poder accedir a tota la informació d'una manera lineal com si estiguéssim llegint un llibre.

Aquest tipus d'organització permet a l'usuari conèixer en quin lloc de l'estructura es troba, a més de saber que, conforme s'endinsa en l'estructura obté informació més específica i que la informació més general es troba en els nivells superiors. Això passa en alguna apartats que tenen un altre menú dins amb subseccions més detallades en relació a la informació que es vol.

Per a la web d'un centre educatiu sembla més convenient una estructura en arbre o jeràrquica, amb una presentació i unes seccions. Aquesta organització facilitarà la navegació en l'estructura d'arbre per canviar entre seccions.

L'elecció del tipus d'estructura determinarà també l'emplaçament dels arxius i directoris. Això permetrà organitzar la web d'una forma lògica facilitant molt el treball, però també és una cosa que afecta a l'usuari ja que només per la direcció de la pàgina que visita pot fer-se una idea d'on està. Tot i així sempre hi haurà present un indicador de localització.

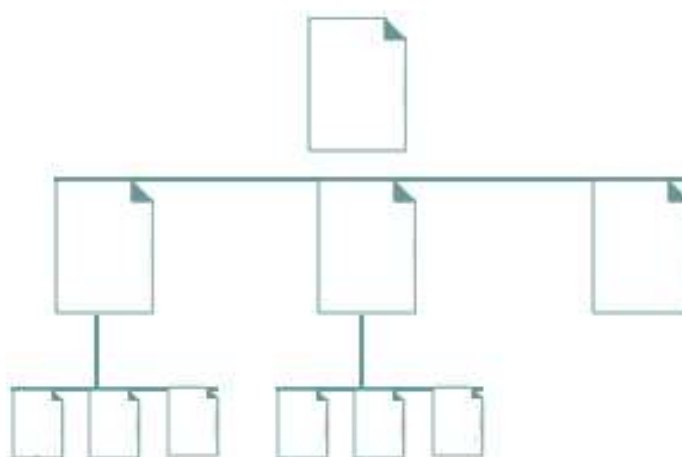


Figura 11. Tipus d'estructura jeràrquica o forma d'arbre

6.3 Estils CSS aplicats

Els fulls d'estil CSS (Cascading Style Sheets), són documents en un llenguatge usat per definir la presentació d'un document estructurat en HTML.

[2] Amb els estils es poden definir propietats en quant al format de lletra, color, tipografia, mida, tabulats, distància entre línies...

És a dir, consisteix en definir mitjançant una sintaxi la forma en que aplicarem el mateix a tota la web d'un sol cop.

Estils aplicats en la web en relació a la tipologia de lletra:

```
<style type="text/css">
.menu {
    font-family: "Trebuchet MS";
    font-size: 12px;
}
.lletra {font-size: 12px; font-family: "Trebuchet MS"; }
.titol { size: 14px; font-family: "Trebuchet MS";
        font-weight: bold;
}
body {
    background-color: #333333;
}
a:link {
    color: #000000;
    text-decoration: underline;
}
a:visited {
    text-decoration: none;
    color: #000000;
}
a:hover {
    text-decoration: none;
    color: #000000;
}
a:active {
    text-decoration: none;
    color: #000000;
}
.peu_pagina {
    font-size: 12px;
    color: #FFFFFF;
    font-family: "Trebuchet MS";
}
</style>
```

S'han creat estils per als títols, la lletra del "body", els colors dels links i el peu de pàgina.

La lletra aplicada serà la Trebuchet MS amb una mida de 12 punts i els títols amb 16 i negreta i el peu de pàgina 10 punts en color blanc.

Tipografies com la Verdana, Georgia, Trebuchet, han estat concebudes per a l'ús en pantalla i, per tant, coincideixen amb la graella de píxels. La seva forma, en diferents cossos, així com la seva distància entre lletres, estan optimitzades per aquest mitjà fent summament llegibles i recomanables.

El color predeterminat el negre sota un fons clar per aconseguir una perfecta lectura per part de l'usuari.

Les alineacions també estaran definides a l'horitzontal esquerra i vertical superior. Per tal de ser més fàcilment llegibles.

Els links estaran subratllats i no tenen "text decoration", és a dir, no els hi canvia el color amb els roll-over ni un cop visitats però són perfectament visibles, a més els més importants estan en negreta.

El menú de navegació horitzontal dissenyat amb Javascript també té estils CSS aplicats:

```
<!-- CSS for Drop Down Tabs Menu #1 -->
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="dropdownfiles/ddcolortabs.css" />

<!-- CSS for Drop Down Tabs Menu #2 -->
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="dropdownfiles/bluetabs.css" />

<!-- CSS for Drop Down Tabs Menu #3 -->
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="dropdownfiles/slidingdoors.css"
/>

<!-- CSS for Drop Down Tabs Menu #4 -->
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="dropdownfiles/glowtabs.css" />

<!-- CSS for Drop Down Tabs Menu #5 -->
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="dropdownfiles/halfmoontabs.css"
/>
```

En aquest cas són fitxers d'estils CSS externs.

En els estils recollits al document mateix, utilitzant el 'tag' "STYLE" d'HTML s'inclou dins del HEAD del document i conté la informació d'aquestes regles d'estil per a aquesta pàgina. Per això en els estils de lletres ha estat preferibles col·locar-los en el document, així es pot modificar pàgina per pàgina i poder variar algun format per qüestions de llegibilitat.

Però, en el cas del menú, al estar vinculat a documents separats, que conté tota la informació d'estils, pot ser utilitzat totes les vegades que sigui necessari. És un document de text, generalment amb l'extensió "css". Es pot incloure en totes les pàgines per igual.

En quant a la legibilitat també cal afegir que les pàgines en la web són més efectives quan tenen el contingut organitzat amb llistes d'ítems, amb una idea per paràgraf i amb els títols ben definits.

6.4 Disseny de les diferents seccions

Quasi bé totes les pàgines mantindran el mateix disseny, però aprofundirem més en l'apartat de treballs dels alumnes i explicarem una mica com es dissenyarà.

Com s'ha esmentat abans tot el contingut anirà dins de taules. Es faran quatre columnes en les que s'incorporaran dos imatges i dos textos intercalats.

Volem aconseguir l'alineació tant dels textos com de les imatges. Farem servir l'alineació a l'esquerra encara que és possible la justificació mitjançant fulls d'estil, però poden existir casos en què no funcioni correctament.

Deixarem la primera fila buida per a determinar-la com a marge de separació per a que l'usuari assimili millor els continguts, sense atapeir l'espai.



Figura 12. Disseny secció interactius

Totes les imatges tindran la mateixa mida, tant en aquesta secció com en les demés dins l'apartat de treballs dels alumnes. La mida serà 150 x 150 píxels.

S'ha triat aquesta mida perquè és ideal per a visualitzar-les sense problemes i amb qualitat.

Aquestes imatges seran la representació dels treballs que podran veure els usuaris en clicar a sobre.

A la dreta de les imatges trobarem informació del tipus de treball de que es tracta, un títol, la seva data de realització, el nom de l'alumne que l'ha creat, en quina assignatura s'ha dut a terme i un breu resum explicatiu.

Els temes dels treballs aniran amb un color de lletra més clar #999999 per tal de ser més visible i poder classificar els treballs.

Totes les fotografies tindran la funció “Alt” per a que l’usuari quan passi el ratolí per sobre pugui veure el nom. I així també serà identificable per als rastreadors.

La tipografia de lletra és la mateixa que en totes les pàgines, “Trebuchet” mida 12, una mida estàndard llegible i òptima per a text a la web.

En el cas de la secció “On estem” introduïrem un mapa “Google maps” per a que sigui més fàcil per als usuaris la ubicació de la universitat.

Així, en aquest cas dividirem el contingut amb una taula que contingui dues columnes, a la part dreta introduïrem el text referent a la direcció i a la part esquerra el mapa de Google.

Intentarem que l’alçada del mapa coincideixi amb l’alçada del text. Perquè així queda una estètica més agradable.

El mapa a més tindrà unes mides adequades per a una perfecta visualització.

Tant en l’apartat de Biblioteca com en l’apartat d’Equipaments hi trobarem dos vídeos amb fotografies dinàmiques del material i les instal·lacions. Per a una perfecta alineació també s’introduïran taules amb dues columnes i una fila i col·locarem el text en una d’elles i el vídeo en l’altre, de forma que quedin totalment alineats.

Si necessites informació per estudiar, per fer treballs i/o projectes, o per la teva formació continuada, no dubtis en fer servir els recursos que posem a la teva disposició.

T’oferim informació pràctica per al teu desenvolupament acadèmic i per a la recerca, i assessorament personalitzat sobre on trobar el que necessites i com utilitzar-ho.

Adreçat al personal de la biblioteca per a més informació!

Horari

- De dilluns a divendres de 8 a 21h.
- Per a consultes i/o més informació adreceu-vos a: biblioteca@eupmt.cat



Figura 13. Disseny secció Biblioteca

En l'apartat de Pla d'estudis trobarem una taula [5] de les assignatures que es duran a terme durant els quatre anys acadèmics.

Aquesta taula estarà dividida en sis files i vuit columnes, per tal de que cada assignatura es trobi en un quadre.

Els quadres tindran un color diferent segons el tipus d'àrea que representin, així doncs, totes les assignatures relacionades amb la matèria d'àudio aniran de color morat.

Aquesta opció la trobem a "Relleno de celda" que es troba a la barra de propietats, a més li donarem un "Espaciado de celda" per no tenir la informació aglomerada, aquesta opció també es troba en la mateixa barra d'eines. [10]

1 A	Sistemes Multimèdia (6)	Sistemes Audiovisuals (6)	Llenguatge, Expressió i Com. Audiovisual (6)	Història dels Mitjans Audiovisuals (6)	Anglès (6)
1 B	Disseny gràfic (6)	Il·luminació (6)	Guionatge Audiovisual (6)	Models socials i publicitat (6)	Economia i Administració d'Empreses (6)
2 A	Guionatge Multimèdia (6)	Fotografia (6)	Àudio i sonorització (6)	Creació musical (6)	Emprenedoria i innovació (6)
2 B	Publicació Web (6)	Animació per ordinador (6)	Televisió (6)	Ràdio (6)	Emprenedoria corporativa (6)
3 A	Periodisme Digital (6)	Animació i realitat virtual (6)	Tècniques de Càmera (6)	Enregistrament i postproducció d'àudio (6)	Espais acústics (6)
3 B	Disseny i Producció d'Interactius (6)	Postproducció de Video i Televisió (6)	Producció Comercial (6)	Música electrònica (6)	Gestió i direcció d'empreses (6)
4 A	Assignatures Optatives (30)				
4 B	Projecte (6)	Treball Fi de Grau (24)			

Propiedades						
Id de tabla	Filas	An	px.	Rell. celda	Alinear	Clase
	6	653	538	<input type="checkbox"/>	Predet.	Ninguno
				Esp. celda	Borde	

Figura 14. Maquetació de la taula de planificació dels estudis

Tant en l'apartat de requisits d'accés com en el de relacions internacionals trobarem dos menús verticals que ens donaran una informació més específica respecte el que estem buscant.

El menú, com més endavant s'explicarà està creat mitjançant el programa Fireworks i es compona de divisions.

Aquestes divisions s'exporten en format GIF i també com a HTML, dins el dreamweaver obrirem l'HTML i el copiarem dins la teula on volem que vagi situat.

Aleshores si volem linciar-ho seleccionem la divisió i a propietats afegirem el vincle.

Per a col·locar el menú i el text disposarem de dues taules. Tant un com l'altre aniran alineats a l'esquerra.

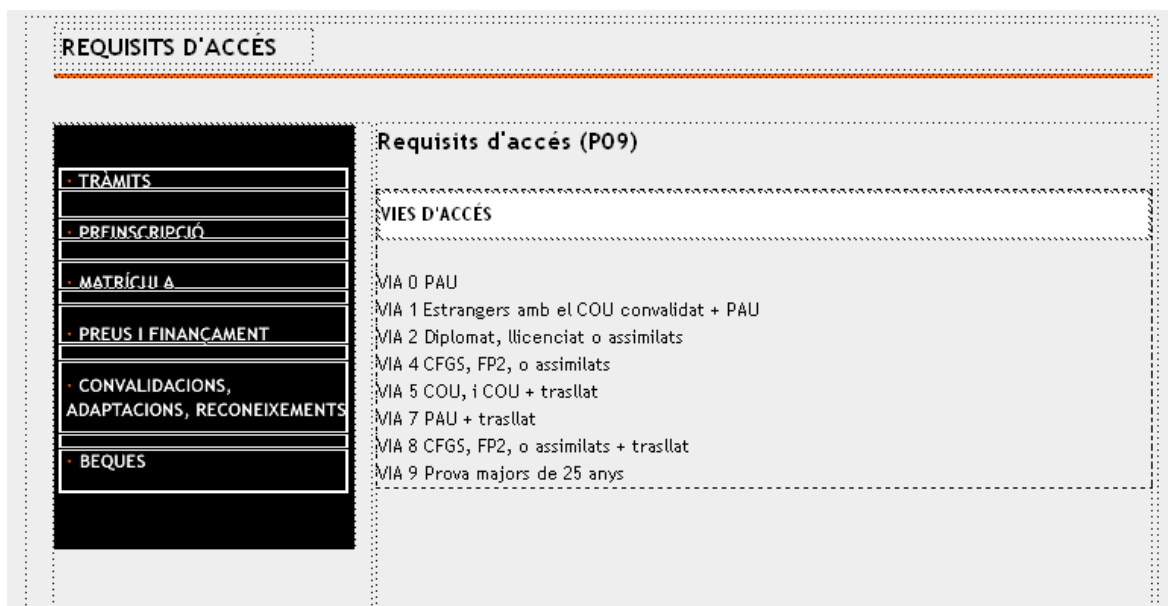


Figura 15. Disseny secció requisits d'accés

En l'apartat d'empreses col·laboradores farem servir més files i columnes per a una perfecta maquetació.

En aquesta secció ens trobarem totes les empreses que col·laboren amb l'Escola Universitària Politècnica de Mataró.

Afegirem un breu resum de l'empresa i el seu logotip identificatiu.

Institucions que participen o col·laboren :		
<p>COMRàdio, la ràdio pública, és una proposta radiofònica rigorosa i plural impulsada pel Consorci de Comunicació Local. COMRàdio vol ser una ràdio de proximitat i de participació amb una visió pròpia de les coses, una ràdio del segle XXI amb un parlar entenedor.</p>	<p>La Malla.net és el portal en català que ofereix una gran quantitat d'informació i notícies, especialment locals, no solament en format text, sinó també en àudio i vídeo. Canals especials, serveis, notícies, correu electrònic, etc.</p>	<p>Punto Radio es el proyecto radiofónico de Vocento. Inició sus emisiones en cadena el 6 de septiembre de 2004, y reúne a algunos de los más importantes comunicadores de la radio en España como Luis del Olmo, Concha García Campoy, Manel Fuentes, Consuelo Berlanga, Ana García Lozano, Ramón García y Agustín Arranz.</p>
		
<p>La xarxa de Televisions Locals agrupa un total de 69 televisions locals d'arreu de Catalunya, les Illes Balears i el País Valencià amb l'objectiu de : coordinar, gestionar els recursos disponibles, produir i coproduir continguts, fomentar la contribució de diferents fonts, distribuir continguts, proporcionar assessorament jurídic, financer i tècnic al servei de les televisions que en</p>	<p>Emissora associada a Punto Radio. L'emissora ofereix 8 hores de programació en català i informació local. Els grups de periodistes que componen l'equip està format, entre d'altres, per Luis del Olmo, Concha García Campoy, Manel Fuentes, Albert Castellón, Ramón García, Ricardo Aparicio, Juan García y Josep Lluís Merlos.</p>	<p>Es un grup d'empreses de noves tecnologies amb l'objectiu de fomentar el desenvolupament i els estudis que promouen l'estabilitat i la consolidació d'empreses creades en l'àmbit de les noves tecnologies al Maresme i promoure la relació i el desenvolupament d'actuacions conjuntes d'innovació entre GENTIC i les universitats de la comarca.</p>

Figura 16. Disseny secció empreses col·laboradores

Per a que els logotips quedin alineats abaix i els textos adalt caldrà fer dues files, així li donarem el format clicant a dins la cel·la i a propietats li fem alineació esquerra i si volem que estigui adalt o abaix respectivament.

En el cas de les imatges cliquem al damunt.

També ho podem fer mitjançant codi, en el cas dels textos escriurem:

```
align="left" valign="top"
```

I en el cas de les imatges:

```
align="left" valign="bottom"
```

Tota la taula que contindrà les imatges i el text farà d'ample uns 795 píxels i l'alinearem al centre.

En els apartats de so dins de treballs dels alumnes s'incorporarà un Flash per reproduir el so de les peces musicals realitzades. Aquest Flash serà de creació pròpia.

Per a introduir-lo anirem a la pestanya “Insertar”> “Media” > “Flash ”

Allà sortirà una finestra per poder buscar l’arxiu de pel·lícula SWF.



Figura 17. Insertar Flash

Aquest procediment es seguirà també en les seccions Opinió dels professionals, que disposarà de vídeos en format FLV i es reproduiran pel mateix reproductor del qual disposa el Dreamweaver.

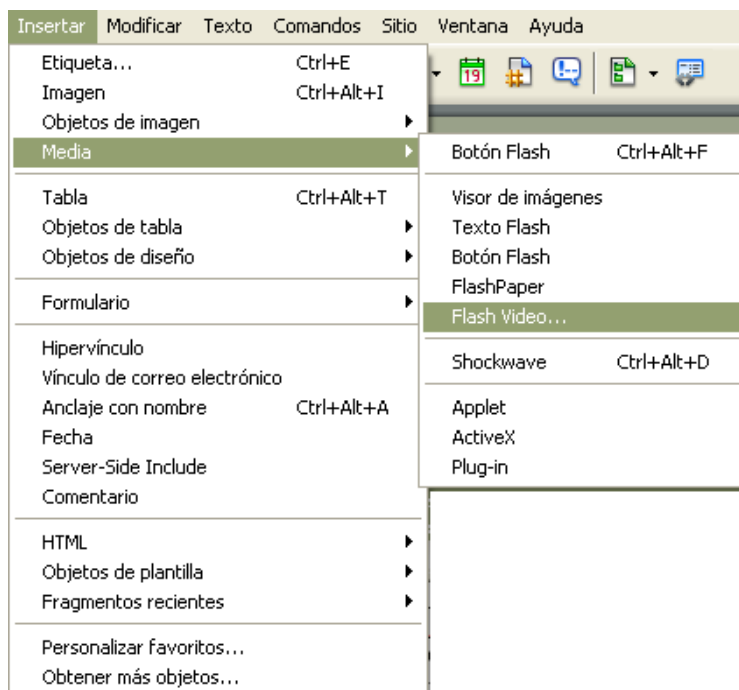


Figura 18. Insertar vídeo Flash



Figura 19. Reproductor de vídeo Flash

A l'apartat notícies hi trobarem els links amb el títol de les notícies que ens conduiran a una altra pàgina amb la notícia sencera. En aquestes hi hauran links segons les referències que s'hi facin.

Les notícies que hi afegirem estaran relacionades amb el món audiovisual i en gran mesura tindran a veure amb la Universitat.

Per exemple, concursos on hi participen alumnes, fires, pases de curtmetratges...

6.5 Disseny dels interactius

La pàgina web constarà de varies aplicacions multimèdia.

En primer lloc es crearà una animació mitjançant el mètode “stop-motion”, tècnica basada en la simulació de moviment d’objectes estàtics amb la captura d’imatges.

Es crearan dibuixos d’un personatge, moviment a moviment, i es capturaran amb la càmera fotogràfica. Fet això s’importaran els arxius al PC dins el programa Flash i es col·loca cada dibuix en un fotograma, de manera que quan es reproduïx es veu l’acció que realitza el personatge.

El fons de l’escenari en el Flash es crearà mitjançant PhotoShop.

Aquesta animació es col·locarà com a capçalera de l’índex i tindrà unes dimensions de 800x250 píxels.



Figura 20. Animació stop-motion

També es crearà una altra animació en Flash i es triarà la més adient segons la maquetació, aquesta altra serà dibuixada totalment en Flash, es realitzarà en tons de grisos també però a diferència de l’altre hi col·locarem el color taronja en petits detalls per a representar el Tecnocampus Mataró. L’animació consistirà en un personatge d’edat jove, un estudiant que durà a l’escenari les lletres del Grau en Mitjans Audiovisuals.

Estarà feta amb diverses capes que contindran l’escenari i el personatge i el moviment es crearà amb interpolacions.



Figura 21. Animació Flash de la capçalera índex

En els altres apartats, la capçalera, també en Flash, contindrà sis fotografies dinàmiques. Les imatges es trobaran en una carpeta des de la qual mitjançant codi actionscrip són reproduïdes a la capçalera.

```
_root.path = "../flash/";
```

El flash, per carregar les fotografies a la pel·lícula necessita tenir-les en un “icontenedor”

```
loadMovie(_root.path+"01.jpg", "_root.iclipfotos.icontenedor");
```



Figura 22. Capçalera Flash

També es crearà un petit clip de vídeo amb Flash per a reproduir les fotografies dels equips i els espais que ofereix l'Escola Universitària Politècnica de Mataró.

En aquest cas no caldrà programació, es disposen les fotografies a la línia de temps en fotogrames claus.

S'incorporarà una aplicació Javascript per visualitzar fotografies a tamany gran mitjançant "pop-ups". [7]

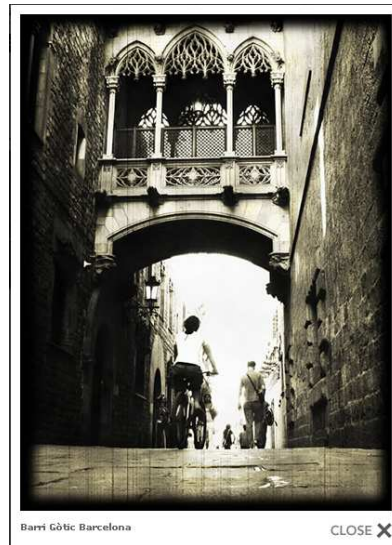


Figura 23. Visualitzador de fotografies

Per a la incorporació caldrà descarregar uns arxius Javascript [2] i incorporar-los al codi a l'Html de la web en la part del "head".

```
<script type="text/javascript" src="js/prototype.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="js/scriptaculous.js?load=effects,builder"></script>
<script type="text/javascript" src="js/lightbox.js"></script>
```

També incorporarem l'estil CSS per a donar-li format.

```
<link rel="stylesheet" href="css/lightbox.css" type="text/css" media="screen" />
```

I per últim creem un vincle perquè mostri la imatge.

```
<a href="images/image-1.jpg" rel="lightbox" title="my caption">image #1</a>
```

Un altre element Javascript utilitzat serà el “Flowplayer”, reproductor de vídeos on-line per poder visualitzar els curtmetratges, animacions... [8]



Figura 24. Reproductor Flowplayer

Per a la instal·lació comencem introduint el fitxer JavaScript al codi HTML.

```
<script src="path/to/the/flowplayer-3.1.1.min.js"></script>
```

El següent pas serà col·locar un element HTML a la web que contingui el reproductor de vídeo. Es pot col·locar aquest element en qualsevol lloc de la web i aquest element pot ser qualsevol etiqueta HTML. Els més comunament utilitzats són les etiquetes d'ancoratge (A) i DIV.

```
a href="http://elpl.simplecdn.net/flowplayer/flowplayer-700.flv"
  style="display:block;width:425px;height:300px;" id="player"> </a>
```

L'últim pas serà instal·lar el reproductor dins del contenidor. Caldrà incorporar el següent codi de JavaScript a la pàgina HTML.

```
<script language="JavaScript"> flowplayer("player", "path/to/the/flowplayer-
3.1.1.swf"); </script>
```

A “path” hi afegirem la ruta de localització del fitxer SWF, segons la carpeta on es troba ubicat.

El menú horitzontal consistirà en una aplicació JavaScript.
Disposarà de tres fitxers:

dropdowntabsdemo.htm (demostració del menú).

dropdowntabs.js (codi JavaScript que desplega una seqüència de pestanyes)

ddcolortabs.css (estils CSS)

Els estils CSS i les imatges es modificaran per tal de canviar la imatge segons el que més convingui.

Primerament introduïrem el codi HTML:

```
<div id="bluemenu" class="bluetabs">
<ul>
<li><a href="http://www.dynamicdrive.com">Home</a></li>
<li><a href="http://www.dynamicdrive.com/style/" rel="dropmenu1">CSS</a></li>
<li><a href="http://www.dynamicdrive.com/resources/"
rel="dropmenu2">Partners</a></li>
<li><a href="http://tools.dynamicdrive.com">Tools</a></li>
</ul>
</div>
```

Les opcions de menú seran una llista HTML dins un DIV. DIV dona un número d'identificació exclusiu que s'utilitzarà per a identificar a la pàgina. La classe arbitrària atribut aporta l'estil de les pestanyes.

```
<!--1st drop down menu -->
<div id="dropmenu1" class="dropmenudiv">
<a href="http://www.cssdrive.com">CSS Drive</a>
<a href="http://www.javascriptkit.com">JavaScript Kit</a>
<a href="http://www.codingforums.com">Coding Forums</a>
<a href="http://www.javascriptkit.com/jsref/">JavaScript Reference</a>
</div>
```

Per últim, caldrà trucar a la següent seqüència de comandaments per inicialitzar a la pàgina.

```
<script type="text/javascript">
//SYNTAX: tabdropdown.init("menu_id", [integer OR "auto"])
tabdropdown.init("bluemenu", 0)
</script>
```

El reproductor de so també es dissenyarà en Flash.

Constarà de dos botons de “play” i “stop” i dins el botó “play” hi trobarem una animació simulant la freqüència del so.

A l’escenari hi hauran tres capes: accions, botons i el so a afegir.

L’animació estarà creada mitjançant tres clips de pel·lícula que donaran l’efecte de freqüència i els gràfics dels textos.

Dins els clips de pel·lícula trobarem interpolacions de moviment.



Figura 25. Reproductor de so a Flash



Figura 26. Reproductor de so

Com a disseny d’interactius també es poden afegir els menús de navegació verticals que es trobaran en dues pàgines de la web, com en el cas de “Requisits d’accés”, que es dissenyaran amb Fireworks.

Per a la seva creació el primer pas és crear 2 capes, en la primera posarem el text que volem que surti com a apartats i en la segona el mateix text però amb un altre color perquè quan passem per sobre es manifesti el comportament roll-over.

Però perquè aquest comportament tingui lloc s'han de crear divisions allà on vulguem que es produeixi. Les divisions es faran en les 2 capes per igual.

Això es fa clicant amb el botó dret i seleccionant “Añadir division”, aquesta divisió pot prendre les mides que es vulguin, seguidament tornarem a clicar el botó dret i afegim el comportament “Añadir comportamiento de rollover simple”.

Aquesta acció s'ha de realitzar amb totes les divisions.

Alhora d'exportar haurem d'exportar totes les divisions i l'HTML.

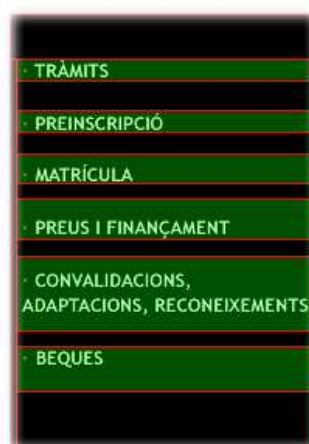


Figura 27. Menú Fireworks

7. Desenvolupament

7.1 Administració del lloc web

L'organització és molt important ja que l'èxit d'una bona pàgina web esdevé en gran mesura d'aquesta.

Aquesta web està organitzada per carpetes i subcarpetes definides segons el tipus d'arxius. La carpeta principal que conté tota la informació té el nom de “web_audiovisuals”, dins d'aquesta hi trobem dues subcarpetes:

Magatzem: Conté els logotips de la EUPMT i el Tecnocampus Mataró, però també emmagatzema tots aquells arxius mare que no han estat modificats. Així sempre es tenen els originals per si cal fer retocs de nou, com per exemple les fotografies utilitzades per a la capçalera.

WWW: Dins aquesta carpeta hi ha sis carpetes que contenen els següents arxius:

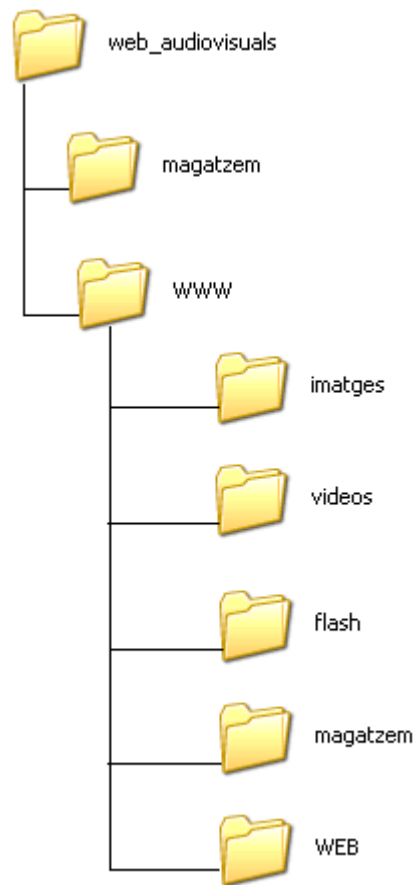
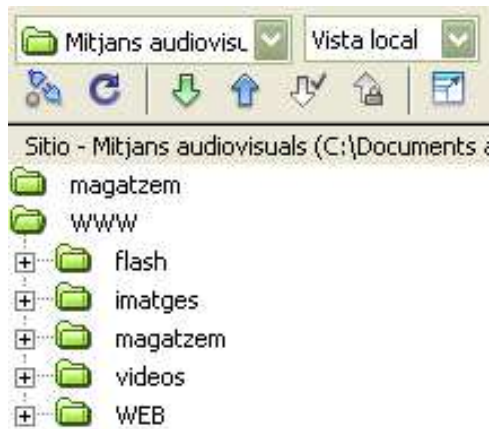
Flash: Conté els arxius originals “.fla” i les pel·lícules “.swf” de totes les animacions que s'han fet servir per a la web. Hi trobem la capçalera i les dues galeries fotogràfiques de les seccions equipaments i biblioteca.

Imatges: Es troben les imatges de la galeria de treballs dels alumnes, fotografies dels professors, dels equipaments... i totes aquelles que ja estan retocades amb el format corresponent i insertades en les diferents seccions.

Vídeos: Tots els vídeos que s'han insertat en l'apartat d'opinió dels professionals es troben aquí. Són vídeos “.flv” que reproduïx el dreamweaver amb el seu reproductor Flash.

Magatzem: Conté tots els “.PNG” de totes les fotografies ja modificades per si cal retocar-les de nou, aquests “.PNG” s'han exportat en “.JPG” i per tant cal tenir-ne el format modificable.

WEB: Es troben totes les pàgines web, els menú horitzontal amb els seus arxius Javascript i els menús verticals amb les seves divisions exportades, els arxius del reproductor de vídeo “Flowplayer”, tots els vídeos i les fotografies, i l'àudio i els vídeos que es mostren amb aquests reproductors (per crear un enllaç des del mateix directori i evitar així possibles problemes de localització).



Figures 28 i 29. Organització dels arxius

7.2 Problemes i solucions

Un cop s'ha fet la web s'han realitzat una sèrie de proves per tal de verificar la visualització en els navegadors més usuals, com l'Explorer, Firefox i Safari.

S'ha de tenir en compte que quan maquetem no sempre és visualitza igual al Dreamweaver que en els navegadors. Per això cal comprovar-ho en tot moment.

Aquest va ser un dels primers problemes detectats.

Seguidament al insertar els continguts en les pàgines s'han donat problemes de lincatge amb els arxius i no es reproduïen, és per això que per assegurar la reproducció, alguns arxius es troben en la mateixa carpeta que l'HTML. Així no cal posar la ruta sinó el nom de l'arxiu i el troba directament.

També ha passat amb els menús en Fireworks ja que l'exportació amb petites divisions s'han guardat al directori WWW, per evitar anar a cercar cada imatge creada.

Un dels problemes més difícils de solucionar ha estat la confrontació de codis amb JavaScript, el fet és que al trobar-se dos codis diferents un anul·la a l'altre (no en tots els casos) i per tant ha calgut revisar els codis i intentar unir-los.

Els codis amb els quals han hagut problemes són els del menú de navegació horitzontal i el reproductor de vídeo.

Els vídeos s'han hagut de convertir a format .FLV per poder reproduir-los amb el reproductor de vídeo Flash del que disposa el Dreamweaver, degut a que no agafava cap altre tipus de format.

També ha calgut la instal·lació de plugins Flash per a visualitzar els vídeos creats amb aquesta tecnologia.

7.3 Publicació del lloc i proves d'usabilitat

Un cop la web està penjada s'ha fet una revisió de la compatibilitat del lloc i alguns aspectes relacionats amb la usabilitat.

Quan el lloc està completament acabat és recomanable també realitzar una navegació de prova per identificar possibles errors i verificar la funcionalitat dels enllaços, a més comprovarem els següents aspectes:

El disseny del lloc estigui ben maquetat.

Totes les pàgines contenen títol.

No hi han enllaços trencats.

La informació de contacte es troba visible en tot moment.

Els continguts estan disponibles per als usuaris.

La navegació és intuïtiva.

Hi ha enllaços cap a la pàgina principal o índex en tot moment.

Les seccions contenen els títols.

No existeixen imatges trencades, deformades o de mala qualitat.

Les taules de contingut guarden les dimensions establertes.

Hi ha suficient contrast entre el fons i el contingut de les pàgines.

Totes les imatges tenen l'atribut ALT.

Aquest procediment s'ha revisat en els diferents navegadors esmentats en l'apartat anterior, Explorer, Firefox i Safari.

8. Conclusions i treball futur

Per a l'elaboració d'un Projecte Fi de Carrera és necessari dur a terme un procés ampli d'estudi, anàlisi i disseny sobre la idea que es pretén desenvolupar.

D'aquesta manera, després de la proposta de creació de la web Grau en Mitjans Audiovisuais, es va procedir a realitzar una recerca del que hi ha elaborat al respecte, així com una llista de les necessitats més importants.

D'aquesta manera es va concloure quines serien les bases per al desenvolupament de la web i es va tornar a realitzar un estudi sobre el que ja s'ha fet així com les millores i necessitats i l'elecció de les eines i formats en base als usuaris als que va destinada.

Amb això, només tractem de mostrar com a primera conclusió que quan un projecte adquireix una major envergadura es fa necessari realitzar fases d' iteració sobre els elements que el componen, tant en l'estudi com en l'anàlisi i el disseny.

Un altre dels aspectes importants al llarg d'aquest projecte ha estat l'aprenentatge i l'aplicació d'eines que ajuden a millorar el disseny i la maquetació com en el cas dels estils CSS, l'elaboració de taules i marcs per a millorar l'estructura dels continguts i els menús de navegació per crear sistemes de cerca intuïtius.

Sempre que realitzem algun projecte és molt important conèixer el públic al que va dirigit i definir l'estructura tenint en compte les característiques d'usabilitat, navegabilitat i usabilitat, a més a més del disseny i els continguts que han de ser adients al tipus de web que volem crear. Tot el procés es troba entorn a l'usuari.

Després de finalitzar aquest projecte s'han consolidat els meus coneixements respecte a la creació de llocs web, s'han adquirit nous conceptes en quant a maquetació i creació d'interactius utilitzant l'eina flash, principalment.

M'he familiaritzat més amb el software Dreamweaver i he après a utilitzar l'Html com a eina per millorar la maquetació variant el codi manualment amb sintaxis de programació.

La barreja d'Html amb Flash ha permès crear una web més dinàmica en continguts i aplicacions multimèdia.

Podem esmentar també, com a aspecte molt important, l'aprenentatge dut a terme del llenguatge de programació JavaScript, tot i que a nivell molt bàsic només, el qual m'ha servit per afegir recursos multimèdia com el reproductor de vídeo i visualitzador de fotografies "pop-up".

Aquest projecte agrupa diverses tècniques, tecnologies i processos per a la producció de continguts audiovisuals, s'ha tocat programes com el Flash per a interactius en dues dimensions, dreamweaver per a crear la web, photoshop per al retoc fotogràfic, fireworks per als menús verticals i Première per a donar format als vídeos.

Així doncs, puc dir que aquest treball ha estat una consolidació de tots els conceptes obtinguts durant aquests tres anys acadèmics.

Després del projecte espero tenir els coneixements i les competències necessaris per incorporar-me al mercat laboral. Tot i així continuaré els meus estudis per aprofundir més i especialitzar-me.

No descarto cap treball relacionat amb el món audiovisual, però principalment voldria especialitzar-me en la creació web, disseny gràfic i d'interactius en 2D i motion graphics aplicats en diferents sectors.

Així doncs també pot estar relacionat amb el món del cine i la televisió i realitzar la postproducció de grafismes o crèdits amb la tècnica de motion graphics amb la qual m'interessa especialitzar-me o dur a terme una campanya publicitària amb la creació d'una web, una imatge corporativa...

Diferents àrees que s'abracen i donen la oportunitat de poder ser eficaç en diversos mitjans.

Aquesta web potser és, doncs, un dels primers passos a nivell professional per a assolir els meus propòsits.

9. Bibliografia i referències

- [1] Pàgina dedicada al recolzament dels desenvolupadors de llocs web.
<http://www.guiaweb.gob.cl/guia/capitulos/dos/navegacion.htm#t02diseno>
- [2] Web dedicada a l'ajuda del disseny web i codi javascript.
<http://www.desarrolloweb.com/manuales/manual-css-hojas-de-estilo.html>
- [3] Web que proporciona continguts d'ajuda.
<http://www.guiawebmaster.com/disenio-web/tipografia-web.php>
- [4] Consultoria d'accessibilitat i disseny centrat en l'usuari.
<http://www.usolab.com/articulos/hotelius.php>
- [5] Informació de l'ús de frames i taules amb el Dreamweaver.
<http://www.webtaller.com>
- [6] Pàgina web que ofereix manuals, articles, programes web, scripts gratuïts, trucs, eines per a webmasters.
<http://www.lawebera.es>
- [7] Pàgina que proporciona un àlbum senzill, amb script utilitzat per superposició d'imatges en la pàgina actual.
<http://www.huddletogether.com/projects/lightbox2/>
- [8] Pàgina que proporciona un reproductor de vídeos Flash.
<http://flowplayer.org/>
- [9] Plugins d'instal·lació.
<http://flowplayer.org/plugins/>
- [10] “*Dreamweaver CS4*” d'Adobe Press i de l'editorial Anaya Multimedia, 2009.

Annexes

10. Article

Carol Gimeno Quiles
Escola Universitària Politècnica de Mataró
Graduat en Mitjans Audiovisuals

gimquica@eupmt.es

Redisseny de la web EUPMT, cap a la multimèdia

Resum: Aquest projecte té com a objectiu principal la creació de la nova web del Grau en Mitjans Audiovisuals de l'Escola Universitària Politècnica de Mataró.

Aquesta web constituirà una eina dinàmica per al centre, pretén ser un mirall de la imatge, proporcionarà informació bàsica sobre la universitat, facilitarà la comunicació i contribuirà a la difusió externa de les seves activitats.

Per a la seva realització s'han utilitzat programes com el Dreamweaver, per a crear la web, el Flash, per a crear la capçalera o banner i el reproductor de so, el Fireworks, per crear menús, el Photoshop, per retocar les imatges i el Première per editar els vídeos. També s'han introduït continguts en JavaScript.

1. Introducció

En la societat de la informació en la que ens trobem, la web constitueix una eina molt important per a la difusió. [1]

En un principi les pàgines web eren només text, però a mesura que ha evolucionat la tecnologia, tant els ordinadors com les xarxes de telecomunicacions, s'han generat noves formes de desenvolupar la web.

La inclusió d'imatges va ser l'evolució més significativa, però també hem d'esmentar el vídeo i l'animació que aporten valors estilístics de disseny i d'interactivitat.

El disseny de pàgines web s'ha desenvolupat a mesura que ha evolucionat Internet. El 1992 només hi havia al voltant de 50 llocs web. Actualment rondan els 8.000 milions de llocs web, als que diàriament se'ls suma arran de 4.400 per dia.

A partir d'aquestes dades es pot entendre la necessitat de concentrar els esforços per atraure i mantenir l'atenció dels usuaris. Juntament amb un desenvolupament efectiu de l'estructura web, el contingut, el disseny i l'ús del color són la clau per atreure i ser identificat, formant vincles en el subconscient de l'usuari i generar esquemes per captar i fidelitzar nous visitants.

2. Objectiu del projecte

El principal objectiu del projecte és crear una nova pàgina web per al Grau en mitjans audiovisuals de l'Escola Universitària Politècnica de Mataró.

És important tenir en compte que la web constitueix una eina dinàmica per al centre.

La Web proporciona informació bàsica sobre la universitat, facilita la comunicació i contribueix a la difusió externa de les seves activitats.

La nova web pretén ser un mirall de la imatge del centre, tenir informació actualitzada i nova, també informació pràctica d'administració i serveis i, sobretot, tenir un caràcter interactiu.

La usabilitat és un altre aspecte important a assolir.

També disposarà de recursos multimèdia com ara fotografies, animacions amb flash i vídeos que la faran més dinàmica.

Es millorarà un apartat, considerat el més important, on es mostren els treballs dels alumnes. Aquest és un punt clau de la web ja que reflexa la creativitat, la qualitat i l'aprenentatge adquirit dels estudiants que realitzen aquests estudis durant els seus anys acadèmics.

Tots aquests recursos ajuden a fer de la web un sistema òptim per a la difusió i promoure així els estudis del Grau en mitjans audiovisuals.

3. Briefing

En aquesta etapa s'identifiquen els objectius del lloc, així com les necessitats, requeriments i objectius de l'audiència potencial.

També cal definir els propòsits, fins on volem arribar.

Primer de tot cal fer un esbós del disseny gràfic de la web, definir les seccions de les que disposarà i dissenyar un sistema de navegació intuïtiu per a l'usuari.

Cal tenir en compte també tots aquells recursos multimèdia que es dissenyaran per a fer de la web un lloc dinàmic.

4. Anàlisi

Abans de començar el projecte és important saber que cal fer i com es farà. Partint d'això és molt important documentar-se i cercar informació abans de començar qualsevol projecte.

Definides la idea i les característiques bàsiques del projecte s'ha de definir la documentació sobre les possibles solucions a aplicar. El disseny de la web, el diagrama de seccions i el prototip per a la interfície gràfica.

Es farà una comparativa web amb la qual s'analitzaran diverses webs amb característiques similars a la que volem desenvolupar, en aquest cas de centres d'estudis audiovisuals.

Seguidament es realitza un anàlisi dels requeriments funcionals de la web, és a dir, tot allò que es necessitarà per a la posta en marxa tal com el software necessari per a construir-la.

També es realitzarà un anàlisi de tasques, una planificació de les tasques que haurem de dur a terme.

En la recerca contextual es farà un recull de continguts.

I s'especificaran les interfícies d'usuari definitives, menú de navegació i graf general.

El redisseny de la web comporta la renovació de la imatge del Grau en mitjans audiovisuals.

Es cerca una web dinàmica, amb continguts multimèdia. Amb un disseny més modern que aporti una imatge contemporània, creativa i interessant.

És important que mantingui una clara organització de la informació amb un graf de navegació òptim per evitar confondre l'usuari, és a dir, amb una bona usabilitat i navegabilitat. En tot moment l'usuari ha de tenir el control i ha de saber on es troba i les accions pertinents per navegar sense problemes.

5. Elaboració de continguts

En aquest apartat s'elaboraren els diferents continguts i es fa una recopilació del material necessari (imatges, vídeos ...).

Per a la creació de continguts s'utilitzen diversos programes com el Dreamweaver, per a tot el procés de creació i maquetació de la web, el Flash per a crear animacions com la capçalera de fotografies dinàmiques o el reproductor de so, el Fireworks, per crear els menús de navegació verticals dissenyats amb divisions i efectes roll-over, el Photoshop per a modificar i retocar fotografies i el Première per a l'editatge de vídeos que van incorporats en l'apartat de treballs dels alumnes.

També s'utilitzen diversos recursos com el Flowplayer, reproductor de vídeos Flash, el menú de navegació horitzontal i el visualitzador de fotografies en forma de "pop-up".

Tots aquest recursos han estat incorporats mitjançant codi JavaScript.

Els continguts consten principalment d'una capçalera de dimensions 800 x 250 píxels amb la qual es visualitzen fotografies de continguts audiovisuals. L'índex, però, consta d'una capçalera de les mateixes mides però amb una animació creada en Flash d'un personatge que arrossega les lletres del Grau en Mitjans Audiovisuals.

El reproductor de so també està dissenyat amb Flash, consta de dos botons de reproducció i parada i es visualitzen les freqüències del so mitjançant un dibuix vectorial.

Les fotografies de la capçalera han estat modificades en quant a mides i se li han aplicat alguns filtres per a donar-li un altre aspecte. Aquesta modificació s'ha fet mitjançant el Photoshop. En altres seccions també hi trobem algunes fotografies també retocades.

El menú vertical que es troba en dues de les seccions s'ha fet mitjançant capes i divisions i efectes roll-over amb el Fireworks.

6. Disseny GUI

En aquesta fase s'especifica l'aspecte visual del lloc web: composició de cada tipus de pàgina, aspecte i comportament dels elements de interacció i presentació d'elements multimèdia.

Les tasques a realitzar són el disseny visual i definició d'estil CSS i el disseny de continguts de les diferents seccions. [2]

S'ha realitzat un prototip o plantilla inicial.

Les accions ha dur a terme són les d'especificar el contingut que hi apareixerà, crear una arquitectura de la informació amb un previ anàlisi, i així crear l'organització, la disposició i l'estructuració de la informació de la manera més adient.

La pàgina web consta de cinc elements ben definits: identificació del lloc, capçalera, menú de navegació horitzontal, ruta de localització, àrea de contingut i peu de pàgina.

El fet de tenir la pàgina segmentada en aquests cinc elements aporta claredat en la visualització dels continguts.

Té unes dimensions de 820 píxels d'ample realitzada mitjançant una taula alineada al centre absolut.

Les taules estan pensades per presentar informació tabulada, és a dir, usant files i columnes.

La primera taula conté els logotips, la capçalera flash i el menú i a la segona taula hi trobem el contingut i el peu de pàgina.

Els amplex de cada cel·la, definits per l'atribut width, són bastant típics en aquest tipus d'estructures de columnes. A més, totes les cel·les tenen l'atribut valign = "top" perquè els continguts se situïn en la part de dalt de la taula.

Tota la part de contingut estarà realitzada amb taules i marcs, la tipologia, color i tamany de les lletres venen definits en els fulls d'estil CSS.

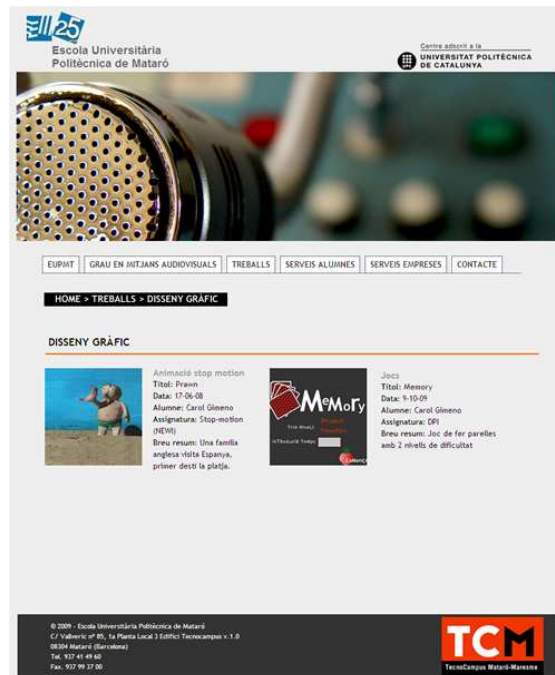
Els fulls d'estil CSS (Cascading Style Sheets), són documents en un llenguatge usat per definir la presentació d'un document estructurat en HTML.

Amb els estils es poden definir propietats en quant al format de lletra, color, tipografia, mida, tabulats, distància entre línies...

És a dir, consisteix en definir mitjançant una sintaxi la forma en que aplicarem el mateix a tota la web d'un sol cop.

En relació al disseny de la maquetació s'opta per triar colors neutres com el gris clar, el blanc i el negre i un toc de taronja que identifica el Tecnocampus Mataró.

És un disseny senzill, clar i entenedor per a l'usuari.



L'estructura de navegaci3 es lineal per3 alhora jerrquica.

Es una barreja de les dues, els temes i subtemes estan organitzats d'una forma jerrquica, per3 es pot llegir tot el contingut d'una forma lineal, si es vol. Aix3 permet tenir el contingut organitzat jerrquicament i simultniament poder accedir a tota la informaci3 d'una manera lineal com si estiguessim llegint un llibre.

Aquest tipus d'organitzaci3 permet a l'usuari con3ixer en quin lloc de l'estructura es troba, a m3 de saber que, conforme s'endinsa en l'estructura obt3 informaci3 m3 espec3fica i que la informaci3 m3 general es troba en els nivells superiors.

Per a la web d'un centre educatiu es m3 convenient aquesta estructura en aforma d'arbre o jerrquica, amb una presentaci3 i unes seccions. Aquesta organitzaci3 facilitar la navegaci3 en l'estructura d'arbre per canviar entre seccions.

L'elecci3 del tipus d'estructura determinar tamb3 l'emplaçament dels arxius i directoris. Aix3 permetr organitzar la web d'una forma l3gica facilitant molt el treball [3]

7. Administració del lloc web

L'organització és molt important ja que l'èxit d'una bona pàgina web esdevé en gran mesura d'aquesta. La web està organitzada per carpetes i subcarpetes definides segons el tipus d'arxius.

La carpeta principal que conté tota la informació té el nom de "web_audiovisuals", dins d'aquesta hi trobem dues subcarpetes:

Una anomenada "Magatzem" que conté els logotips de la EUPMT i el Tecnocampus Mataró i arxius originals per si cal fer retocs de nou.

I l'altre anomenada "www" on a hi ha sis carpetes que contenen els següents arxius:

La carpeta "Flash" conté els arxius originals ".fla" i les pel·lícules ".swf". A la carpeta "Imatges" es troben les imatges de la galeria de treballs dels alumnes, fotografies dels professors, dels equipaments... i totes aquelles que ja estan retocades amb el format corresponent i insertades en les diferents seccions.

A "vídeos" tots els vídeos que s'han insertat en l'apartat d'opinió dels professionals es troben aquí. Són vídeos ".flv" que reproduïx el dreamweaver amb el seu reproductor Flash.

Una altra carpeta també anomenada "Magatzem" conté tots els "PNG" de totes les fotografies ja modificades per si cal retocar-les de nou, aquests "PNG" s'han exportat en "JPG" i per tant cal tenir-ne el format modificable.

I en l'última carpeta "WEB" es troben totes les pàgines, els menú horitzontal amb els seus arxius Javascript i els menús verticals amb les seves divisions exportades, els arxius del reproductor de vídeo "Flowplayer" i l'àudio i el vídeos que es mostren amb aquests reproductors (per crear un enllaç des del mateix directori i evitar així possibles problemes de localització).

7. Problemes i solucions

Un cop feta la web cal realitzar una sèrie de proves per tal de verificar la visualització en els navegadors més usuals, com l'Explorer, Firefox i Safari.

S'ha de tenir en compte que quan maquetem no sempre és visualitzada igual al Dreamweaver que en els navegadors. Per això cal comprovar-ho en tot moment.

S'han de revisar molt bé els continguts per evitar problemes de lincatge amb els arxius, és per això que per assegurar la reproducció, alguns arxius es troben en la mateixa carpeta que l'HTML. Així no cal posar la ruta sinó el nom de l'arxiu i el troba directament.

Un dels problemes més difícils de solucionar és la confrontació de codis amb JavaScript, el fet és que al trobar-se dos codis diferents un anul·la a l'altre (no en tots els casos) i per tant cal revisar els codis i intentar unir-los.

Els vídeos s'han convertit a format .FLV per poder reproduir-se amb el reproductor de vídeo Flash del que disposa el Dreamweaver, degut a que no agafa cap altre tipus de format.

També ha calgut la instal·lació de plugins Flash.

8. Publicació del lloc i proves d'usabilitat

Un cop la web està penjada s'ha fet una revisió de la compatibilitat del lloc i alguns aspectes relacionats amb la usabilitat. Quan el lloc està completament acabat és recomanable també realitzar una navegació de prova per identificar possibles errors i verificar la funcionalitat dels enllaços, a més comprovarem els següents aspectes: Que el disseny del lloc estigui ben maquetat, totes les pàgines contenen títol, no hi ha enllaços trencats, la informació de contacte es troba visible en tot moment, els continguts estan disponibles per als usuaris, la navegació és intuïtiva, hi ha enllaços cap a la pàgina principal o índex en tot moment, les seccions contenen els títols, no existeixen imatges trencades, deformades o de mala qualitat i les taules de contingut guarden les dimensions establertes.

9. Conclusions

Per a l'elaboració d'un Projecte Fi de Carrera és necessari dur a terme un procés ampli d'estudi, anàlisi i disseny sobre la idea que es pretén desenvolupar.

Després de finalitzar aquest projecte s'han consolidat els coneixements respecte a la creació de llocs web i s'han adquirit nous conceptes en quant a maquetació i creació d'interactius utilitzant l'eina flash, principalment.

L'alumne s'ha familiaritzat més amb el software Dreamweaver i ha après a utilitzar l'Html com a eina per millorar la maquetació amb sintaxis de programació.

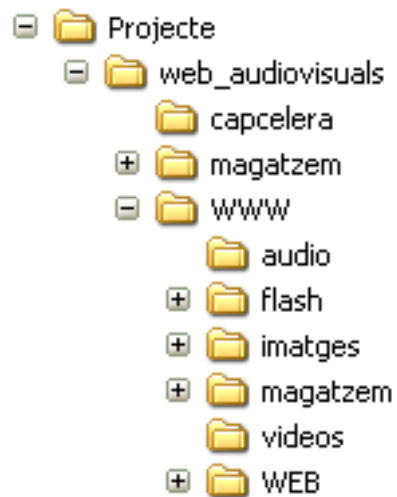
Per finalitzar cal dir també que les expectatives inicials sobre el treball s'han complert.

10. Bibliografia

- [1] http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web
- [2] <http://www.elmundo.es/navegante/2001/12/10/esociedad/1007971812.html>
- [3] http://www.hipertexto.info/documentos/h_www.htm

10. Contingut del DVD

El DVD adjunt a la memòria conté:



Dins la carpeta projecte hi trobem :

- Una carpeta anomenada “web_audiovisuals” que la pàgina web.
- Un arxiu PDF anomenat “document” que conté la part escrita del projecte.
- Un arxiu PDF anomenat “article” que conté l’article sobre aquest projecte.

