



on GAMER

Plataforma de continguts sobre videojocs

Memòria de Projecte Final de Grau/Màster

Grau Multimèdia

Sistemes de Gestió i Publicació de Continguts

Autor: Jose Ricardo Villegas Bonachera

Consultor: David Alcubierre Arenillas

Professor: César Pablo Córcoles Briongos

16/06/2015

Crèdits/Copyright



Aquesta obra està subjecta a una llicència de Reconeixement - No Comercial - Sense Obra Derivada 4.0 Espanya de Creative Commons

Dedicatòria/Cita

*Y entonces,
habiendo sido privados de la cercanía de un abrazo o de una mesa compartida,
nos quedarán "los medios de comunicación".*

Ernesto Sábato

Abstract

Els videojocs és un dels màxims exponents de l'evolució tecnològica dels últims temps, els quals ja no només serveixen com a mer entreteniment, sinó que també tenen una forta component educativa i divulgativa basada en la narrativa i la presa de decisions. En addició, la creixent rellevància de la xarxa ha creat un nou escenari en la manera que els usuaris interactuen entre ells, on el temps real és el seu leitmotiv en el que la immediatesa està a l'ordre del dia.

Es pot dir que la informació és una eina rellevant en aquest univers per donar forma i rellevància a tot aquest contingut audiovisual. El sí del projecte busca dotar a aquestes dades de visibilitat, mitjançant un sistema de gestió de continguts com pot ser *WordPress*, una opció que aporta una gran flexibilitat i facilitat a l'hora de publicar informació. L'aproximació de la plana busca donar més rellevància a la versió mòbil, és a dir, dotar-la d'un disseny responsiu, per així denotar el desplaçament que les plataformes mòbils estan exercint sobre el maquinari clàssic de consulta i recerca d'informació, l'ordinador d'escriptori. No obstant això, no vol dir que es perdi de vista la versió clàssica.

El projecte tracta de crear un espai web en el què es presenti a l'usuari informació vàlida sobre aquest sector i el faci una part activa de la plana.

Video games are one of the leading exponents of the technological evolution of recent times, which not only serve as mere entertainment, but also have a strong educational component based on narrative and decision making. In addition, the growing importance of the Internet has created a new scenario in the way users interact with each other, where realtime is the leitmotiv and the immediacy is the way to go.

We can say that the information is a relevant tool in this universe to shape and relevance to all audiovisual content. The project seeks to bring this data visibility through a content management system such as *WordPress*, an option that provides flexibility and ease way to spread information. The web approach wants to give more relevance to the mobile version, ie, give it a responsive design, thus denoting the displacement that mobile platforms are playing against the computer desktop. However, it does not mean that we lose sight of the classic version.

The project aims to create a website which information is presented to the user and makes him an active part of it.

Agraïments, Notacions i Convencions

Agraïments

A aquells que m'han fet costat al llarg d'aquesta travessia, als meus pares que sempre m'han fet costat en totes les decisions, a la família més propera pels seus ànims i als amics, ja que sense ells hauria perdut perspectiva. Especialment al meu amic Ferran que, encara que ja no estigui amb nosaltres, segueix tenint el seu lloc reservat al nostre costat.

No oblidar també a tots aquells companys, consultors i tutors amb els que he tingut la fortuna de creuar-me durant aquest temps i amb els quals he compartit experiències.

A tots, gràcies.

Notacions i Convencions

La memòria ha estat redactada seguint els següents paràmetres:

- **Família tipogràfica general:** Arial
 - **Capçaleres:** Arial, 16 punts i negreta.
 - **Títols:** Arial, 13 punts, negreta.
 - **Continguts:** Arial, 10 punts.
 - **Índex:** Arial, 9 punts.
 - **Noms propis i anglicismes:** Arial 10 punts, cursiva.
 - **Epígrafs:** Arial, 8 punts, text centrat.
 - **Llistats:** Arial, 10 punts, negreta.
 - **Paràmetres de configuració:** Arial, 10 punts, color blau grisenc.

- **Citació de codi:** Courier New ,10 punts, color blau grisenc.
- **Imatgeria:** Centrada a l'espai de la plana i amb requadre simple.
- **Taules:** Arial, 10 punts i capçaleres amb fons gris.

Índex

Agraïments	5
Notacions i Convencions	5
1. Introducció	10
2. Descripció	11
3. Objectius	12
3.1 Principals	12
3.2 Secundaris	12
4. Marc teòric/Escenari	13
5. Continguts	16
5.1 - Esquema de navegació de la plana	16
5.2 - Tipus de continguts	17
5.3 - Taxonomies	18
5.4 - Funcionalitats	20
6. Metodologia	22
6.1 Informació	22
6.2 Disseny, maquetació i integració	22
6.3 Testeig	23
7. Arquitectura de l'aplicació	24
8. Plataforma de desenvolupament	27
8.1 - Hardware	27
8.2 - Software	27
9. Planificació	29
9.1 Dates clau	29
9.2 Fites (milestones)	30
9.3 Diagrama de Gantt	30
10. Procés de treball/desenvolupament	33
10.1 - Recerca	33
10.2 - Creació identitat gràfica	34
10.3 - Instal·lació de WordPress	34
10.4 - Configuració de WordPress	35
10.5 - Allotjament web del projecte	41
11. APIs utilitzades	43
12. Prototips	44
12.1 Lo-Fi	44
12.2 Hi-Fi	52
13. Línia editorial	60
14. Perfils d'usuari	61
15. Usabilitat/UX	62
16. Seguretat	64
17. Tests	65
17.1 - Test amb wireframes	65
17.2 - Test amb prototip funcional	66
18. Versions de l'aplicació/servei	70
19. Requisits d'instal·lació/implantació/ús	71
20. Instruccions d'instal·lació/implantació	72
21. Instruccions d'ús	73
22. Bugs	75
23. Projecció a futur	76
Continguts	76
Multilingüe	76
Funcionalitats	76
24. Pressupost	77
25. Anàlisi de mercat	78
26. Màrqueting i Vendes	81
27. Conclusió/-ns	82

Annex 1. Lliurables del projecte	84
PAC1	84
PAC2	84
PAC3	84
ENTREGA FINAL	85
Annex 2. Codi font (extractes).....	87
PHP	87
CSS	90
Annex 3. Llibreries/Codi extern utilitzat	115
Theme WordPress.....	115
Annex 4. Captures de pantalla.....	116
Annex 5. Guia d'usuari.....	117
Annex 6. Llibre d'estil.....	123
Annex 7. One-page business pla/Resum executiu.....	126
Annex 8. Glossari/Index analític.....	128
Annex 9. Bibliografia	129
Annex 10. Vita.....	131

Figures i taules

Índex de figures

Figura 1: Guanys de les 10 empreses del sector	12
Figura 2: Evolució del mercat global de videojocs.....	14
Figura 3: Dòlars acumulats per projectes promocionats al portal Kickstarter.....	15
Figura 4: Estructuració dels continguts de la plana.....	16
Figura 5: Calendari de tasques del projecte.....	31
Figura 6: Diagrama de Gantt del projecte on Gamer	32
Figura 7: <i>Wireframe</i> escriptori amb el disseny de la plana principal	44
Figura 8: <i>Wireframe</i> escriptori amb el disseny del llistat d'entrades per categoria.....	45
Figura 9: <i>Wireframe</i> escriptori amb la distribució de continguts d'una entrada.....	45
Figura 10: <i>Wireframe</i> escriptori amb el disseny d'una plana de tipus vídeo.....	46
Figura 11: <i>Wireframe</i> escriptori amb el disseny d'una plana estàtica	47
Figura 12: <i>Wireframe</i> mòbil amb el disseny de la plana d'entrada.....	47
Figura 13: <i>Wireframe</i> mòbil amb el llistat d'entrades per categoria.....	48
Figura 14: <i>Wireframe</i> mòbil amb la distribució dels continguts d'una entrada.....	49
Figura 15: <i>Wireframe</i> mòbil amb el disseny d'una entrada de tipus vídeo	50
Figura 16: <i>Wireframe</i> mòbil amb el disseny d'una plana estàtica	51
Figura 17: Imatge de la plana principal del web de la versió escriptori	52
Figura 18: Imatge amb el llistat d'entrades de tipus "notícia" del web de la versió escriptori	53
Figura 19: Imatge de la plana amb una entrada de la versió escriptori.....	54
Figura 20: Captura amb una entrada de tipus vídeo per a la versió d'escriptori	55
Figura 21: Captura de la plana principal del web de la versió mòbil	56
Figura 22: Captura de la capçalera de la web amb les entrades filtrades per categoria "notícies"	57
Figura 23: Captura d'una entrada del web en la versió mòbil.	58
Figura 24: Captura d'una entrada de tipus "vídeo" en la versió mòbil.....	59
Figura 25: Pantalla d'accés al panell d'administració de WordPress	73
Figura 26: Plantilla de creació i publicació d'una nova entrada a WordPress	74
Figura 27: Opció entrades del panell de Wordpress	117
Figura 28: Formulari amb títol i cos de l'entrada	117
Figura 29: Formulari de configuració de fitxa	118
Figura 30: Opció desplegable per a relacionar entrades.....	118
Figura 31: Opcions de configuració de posicionament web	119
Figura 32: Opcions de visibilitat de l'entrada.....	119
Figura 33: Opcions pel format d'entrada	120
Figura 34: Llistat de categories disponibles	120
Figura 35: Llistat de taxonomies.....	121
Figura 36: Opció per afegir imatge destacada.....	121
Figura 37: Mòdul de publicació de l'entrada.....	122
Figura 38: Sobre fons blanc.....	123
Figura 39: Sobre fons negre.....	123
Figura 40: Icona	123

Figura 41: gama de colors emprada pel disseny de la plana.....	124
Figura 42: Codis hexadecimal i RGB de colors emprats.....	124
Figura 43: Tipografia "Montserrat"	125
Figura 44: Tipografia "Source Sans Pro".....	125

Índex de taules

Taula 1: Comparativa de gestors	24
Taula 2: Arquitectura del projecte	25
Taula 3: Recull de pàgines web consultades	32
Taula 4: Versions del projecte.....	69
Taula 5: Pressuport del projecte	76
Taula 6: Taula DAFO	25

1. Introducció

El món de la tecnologia no s'atura, i amb aquest també ho fan els seus continguts degut a l'infinit paper en blanc que és la Xarxa. En el cas que m'ocupa en aquest treball final de grau, posaré el focus sobre el segment dels videojocs, una branca del mercat força potent que requereix de fonts d'informació, la qual necessita ser dotada de visibilitat a l'entorn d'Internet amb l'objectiu de fer-la arribar a tots els usuaris.

Encara recordo quan era petit i Internet era només una eina que dedicada a un molt reduït número de persones, no hi havia la facilitat de trobar informació ni de compartir experiències. Només érem capaços de comprar al quiosc una de les publicacions escrites mensuals que sortien un dia determinat de cada mes i, que molts com jo, esperaven impacientment per descobrir les novetats que ens deparava el futur.

D'altra banda, el *feedback* tampoc era immediat, més enllà de la comunicació amb amics per la via més universal, la presencial. Quan es volien unes paraules d'una publicació especialitzada, es tenia que recórrer al vetust correu ordinari, el qual servia com a medi per transmetre dubtes, experiències, opinions i supòsits amb l'objectiu d'obtenir una resposta en el següent número de la publicació.

Per això, i gracies al canvi de paradigma que ha suposat la generalització d'Internet, la corrent informativa és immediata, arribant a qualsevol punt del planeta sense necessitat d'estar sota el jou de la ubiqüitat. I on l'accés a la gran xarxa de comunicació es pot fer des de gairebé qualsevol dispositiu electrònic.

Aquest projecte ve a cobrir aquest nou escenari, es tracta de crear una plataforma de publicació de continguts prou vàlida en el que el principal actor serà la de facilitar informació en català, juntament amb la complicitat dels usuaris, i on els dispositius mòbils jugaran un paper rellevant gràcies a un disseny responsiu.

2. Descripció

El projecte consisteix en la implementació d'un nou espai web dedicat al món de l'oci electrònic. Dins d'aquesta realitat, el treball es centra en el gènere dels videojocs, el qual gaudeix d'una bona salut degut a les noves propostes dels gegants del sector i el creixement exponencial que està vivint gràcies a les plataformes mòbils.

Concretant amb el contingut del projecte, es tracta de crear una estructura que serveixi per publicar informació sobre aquest paradigma empresarial i donar-li la suficient visibilitat, claredat i accessibilitat per a que els usuaris potencials tornin a visitar el web amb l'objectiu de crear un cert grau de fidelització.

D'altra banda, per aconseguir aquest propòsit, s'ha de planificar el tipus de llenguatge així com el to a utilitzar per a la informació, ja que aquest variarà en funció del *target* d'usuaris al que volem dedicar el servei. És a dir, en aquest subgènere tecnològic es pot ser molt tècnic, arribant a emprar un llenguatge que molt pocs lectors poden desxifrar. Per tant, el que interessa és apuntar a un usuari més general amb el que potenciar el número de visites. Sense perdre de vista però, que el vocabulari ha de ser precís i coherent per així donar validesa a la informació.

En consonància amb el llenguatge, s'ha de definir un estil visual atractiu i actiu, heretat d'allò que un videojoc ofereix, la qual cosa ajudarà a crear una estructura sòlida i consistent al projecte.

Per aprofitar aquest aspecte es desenvolupa el projecte amb el català com a idioma vehicular, pel fet que no hi ha publicacions destacables en aquest aspecte, més enllà del que té el diari *ARA* anomenat *vadejocs*¹. No obstant, aquest ofereix informació de tot tipus, mentre que el projecte que ens ocupa es centra en una oferta de continguts més específics, mitjançant una presentació més clara donada pel disseny de la plana.

Finalment, s'incentiva la participació de l'usuari per a que tingui un paper actiu a la plana, doncs se'l permet publicar comentaris en cadascun dels apartats i compartir la informació a través de les xarxes socials.

¹ <http://vadejocs.ara.cat>

3. Objectius

3.1 Principals

Els objectius més importants d'aquest treball són:

- Crear una plataforma de publicació de continguts coherent
- Generar informació vàlida pels usuaris de la publicació
- Fer que els usuaris siguin una part activa del projecte
- Desenvolupar un disseny i un vocabulari en consonància
- Crear un producte professional a partir del gestor de continguts
- Ajustar-se a un calendari i treballar en funció d'aquest
- Complir amb les entregues i/o fites

3.2 Secundaris

Els objectius addicionals d'aquest treball són:

- Aplicar, perfeccionar i ampliar els coneixements adquirits al llarg del Grau Multimèdia
- Treballar de manera exhaustiva sobre l'editor de continguts
- Integrar noves funcionalitats mitjançant *widgets* i la gran quantitat de *plugins* present al repositori de la plataforma
- Explorar noves vies dels llenguatges *HTML*, *CSS*, *JavaScript* i *PHP*

4. Escenari

Des de ben petit he estat rodejat, ja sigui directa o indirectament, pel món de l'oci electrònic. Aquest treball està destinat a contextualitzar aquest aspecte que ha estat força proper durant tota la meua vida. A més, degut al incipient creixement del mercat gràcies a les plataformes mòbils, la connectivitat i les xarxes socials, he cregut oportú aprofitar-ho i desenvolupar la plataforma.

Dit creixement queda recolzat pel següent gràfic facilitat per la consultora *Newzoo*² (figura 1) en el que es comparen els beneficis de les 10 companyies més representatives de l'oci electrònic entre els anys 2013 i 2014:

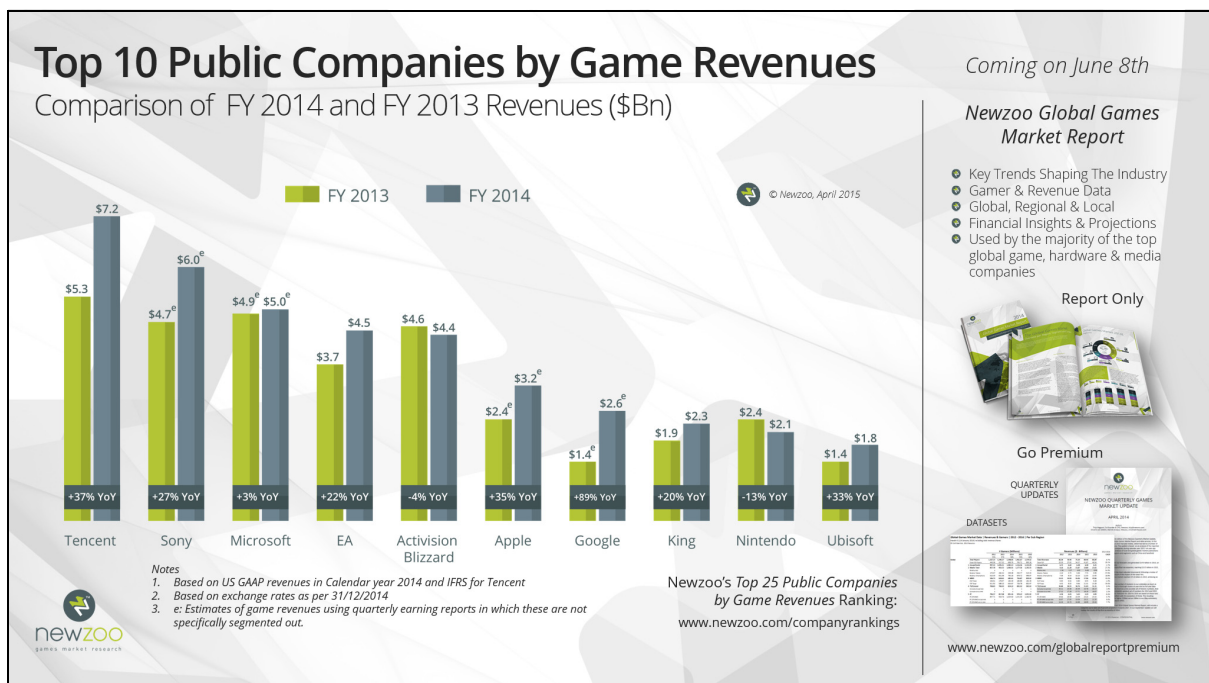


Figura 1: Guanys de les 10 empreses del sector.

Com s'observa, el resultat de l'any 2014 estan per sobre dels generats l'any anterior. El marge de beneficis donats per les 25 empreses del sector supera en 54.1 bilions de dollars els de 2013. D'altra banda, es projecta un augment del 9.4% del mercat per aquest any 2015 degut al creixement del sector a la Xina.

En addició, el nou paradigma que està vivint el videojoc, gràcies a l'aparició en els últims temps dels coneguts *smartphones i tablets*. Sent dispositius cada vegada més potents capaços de reproduir, sense cap tipus de problema, un munt de capacitats multimèdia, els quals han adoptat cert tipus de productes d'oci electrònic als seus atributs i han adaptat nous productes a les seves funcionalitats.

² Consultora especialitzada en videojocs encarregada de desenvolupar anàlisis de mercat



Figura 2: Evolució del mercat global de videojocs

Com es mostra a la figura (figura 2), s'aprecia què, mentre que els altres dispositius s'estanquen o disminueixen, el segment de mercat dels *smartphones* i *tablets* creix any rere any, projectant un creixement fins arribar al 27.8% del mercat a 2016 en conjunt.

Significatiu del mercat emergent que es viu, és observar com la tot poderosa *Nintendo*³, es vol aproximar a aquest nou paradigma arribant a un acord amb *DeNA*⁴ per a crear una nova plataforma que exploti les virtuts que ofereix l'oci en aquests tipus dispositius.

Així mateix, el mercat ha trobat una nova via per a crear i publicar nous continguts, els quals quedaven aparcats en un racó si no hi havia una editora al seu darrere. El micromecenatge de portals com: *Kickstarter* o *Indiegogo*, entre d'altres; han donat la possibilitat de desenvolupar, publicar i distribuir de manera digital i assequible un gran nombre de títols que aporten més riquesa al conjunt del mercat, del qual, l'usuari final és el més beneficiat. A més, s'observa com la tendència d'aquest tipus de projectes no para de créixer any rere any (figura 3), la qual cosa indica que la salut d'aquest nou paradigma no fa més que generar nous productes.

³ Multinacional japonesa de l'oci electrònic.

⁴ Empresa japonesa de publicació de continguts per a mòbils

Cumulative amount of funding pledged to Kickstarter projects as of April 2015 (in million U.S. dollars)

This statistic shows the cumulative amount of dollars pledged to project funding on Kickstarter from July 2012 to April 2015. During this period of time, close to 1.65 billion U.S. dollars were pledged to projects on the crowdfunding platform.

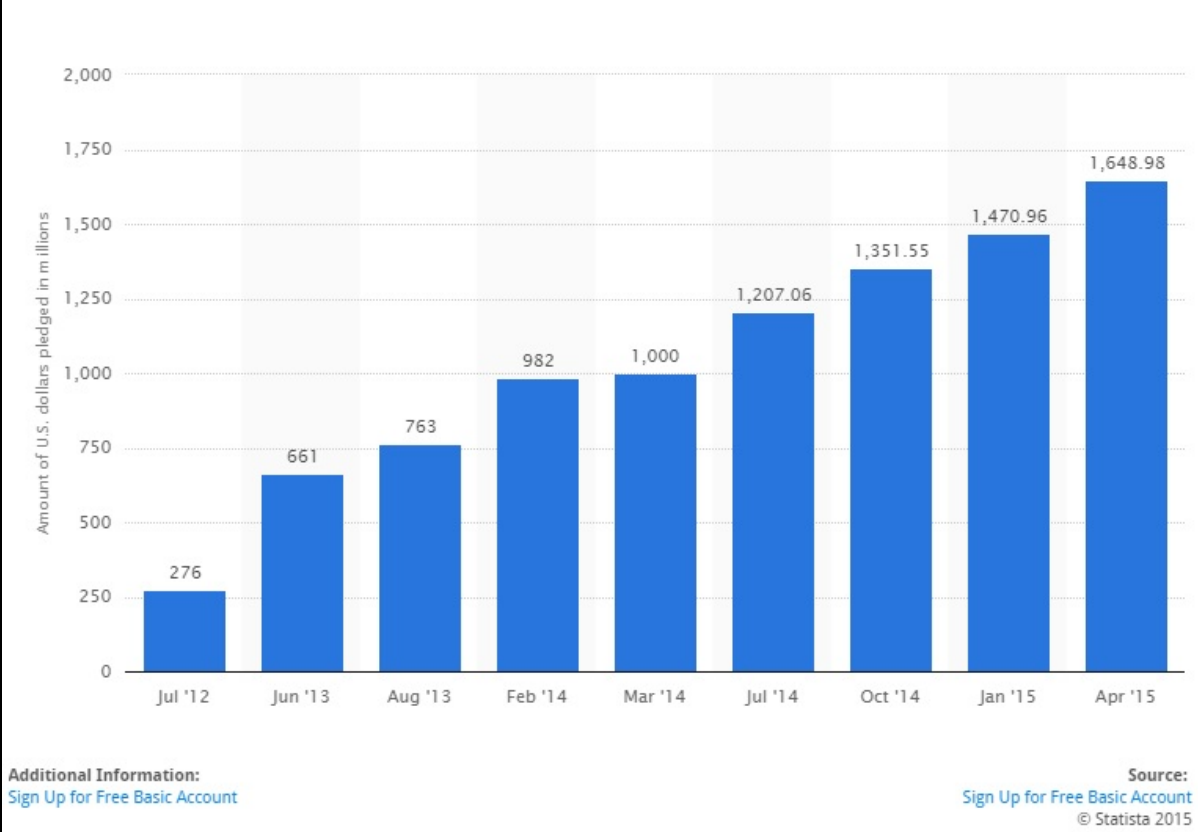


Figura 3: Dòlars acumulats per projectes promocionats al portal *Kickstarter*.

Per tant, un cop vistos els antecedents, el mercat actual i les seves prediccions, per a desenvolupar el projecte s'emprarà la idea de modularitat⁵ per a crear l'estructura del contingut. És a dir, presentar la informació de manera mínimament independent per a la seva consulta, però sense afectar a l'estructura general del contingut.

⁵ La codificació dels objectes permet la segmentació modular, de manera que estableix un conjunt de mòduls interrelacionables que tenen sentit per si mateixos, però que també funcionen orgànicament en correlació amb altres mòduls i formen així un conjunt més gran.

5. Continguts

5.1 - Esquema de navegació de la plana

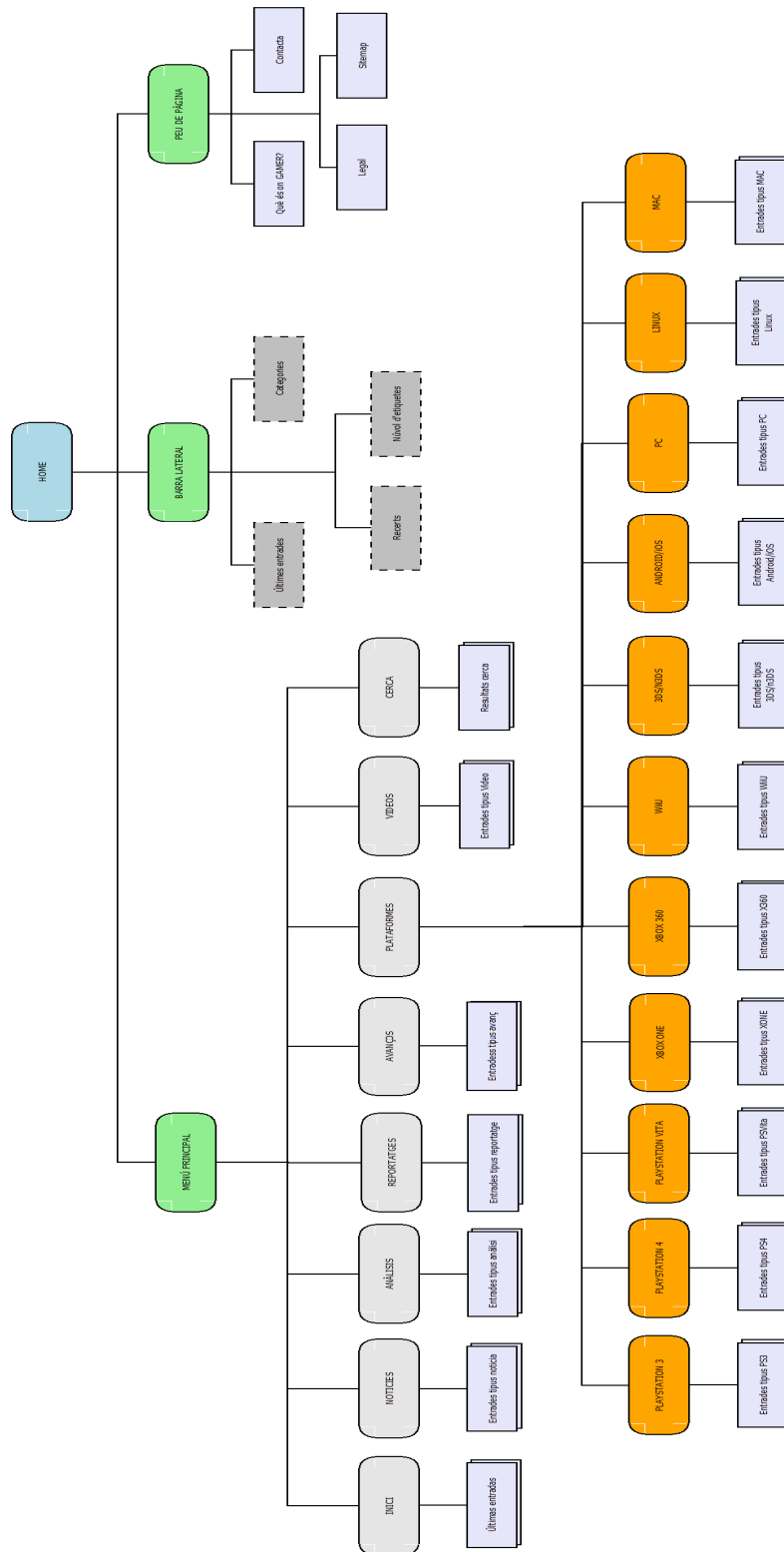


Figura 4: Estructuració dels continguts de la plana.

5.2 - Tipus de continguts

1. Pàgines estàtiques

Són pàgines no dinàmiques, és a dir, el seu contingut no varia en cap moment. Les pàgines del projecte pertanyents a aquesta tipologia són:

- **Qué es onGamer?** - Descripció de la plana, el què ofereix i com ho ofereix, així com informació relacionada amb la redacció.
- **Legal** - Informació de tipus legal sobre la pàgina, el seu contingut i l'ús i normes sobre els comentaris que deixen els usuaris.
- **Contacta** - Pàgina amb un formulari web per a rebre *feedback* dels usuaris de la plana.
- **Sitemap** - Pàgina generada amb *Google XML Sitemaps* on es recullen els accessos als diferents apartats de la plana.
- **Política sobre cookies** - Informació amb els usos que es fan de les dades a través d'aquests arxius.
- **Més informació sobre cookies** - Informe sobre què són, per a què es fan servir i com eliminar-les de l'ordinador segons el navegador emprat.

2. Entrades

Contingut en forma d'articles que ajuden a enriquir la plana, els quals es poden classificar per categories i subcategories al mateix temps que faciliten la indexació dels continguts en el moment d'utilitzar la cerca. En el cas de *on Gamer*, les entrades es distribueixen de la següent forma:

- **Notícies** - Es cataloguen les entrades amb informació d'última hora.
- **Anàlisis** - Hi són presents les entrades amb les crítiques.
- **Reportatges** - Es mostren les entrades que fan referència a cap entrevista amb persones o empreses del sector.
- **Avanços** - Es presenten les entrades amb informació sobre futurs llançaments.
- **Vídeos** - Recull d'entrades d'aquest tipus.
- **Plataformes** - Categoria superior que engloba totes les entrades distribuïdes per plataformes.

3. Categories

Creades per a definir les opcions de menú, normalment coincideixen amb un o diversos tipus d'entrada, i ajuden a indexar el contingut de manera ràpida, dotant-lo d'accessibilitat i visibilitat. A *on Gamer* es troben:

- **Notícies**
- **Anàlisis**
- **Reportatges**
- **Avanços**
- **Vídeos**
- **Plataformes**
 1. PlayStation 3
 2. PlayStation 4
 3. PlayStation Vita
 4. Xbox 360
 5. Xbox One
 6. WiiU
 7. 3DS/n3DS
 8. PC
 9. Android/iOS
 10. Linux
 11. Mac

4. Etiquetes

Les etiquetes, o també conegudes com a *tags*, serveixen per definir les taxonomies, les quals ajudaran a indexar la informació més rellevant mitjançant el núvol d'etiquetes.

5.3 - Taxonomies

Es coneix com a taxonomia⁶ l'acció de crear una col·lecció de termes de vocabulari que s'organitzen a través d'una estructura jeràrquica les quals, al mateix temps, es poden relacionar amb altres taxonomies.

Aquests termes es creen dins del gestor de continguts per, un cop definits, afegir-los a les entrades que es creen per a què apareguin de manera informativa dins la mateixa. A més, mitjançant la opció del núvol d'etiquetes, es destacaran les més utilitzades, donant així de més visibilitat al contingut més actiu.

⁶ <http://www.raco.cat/index.php/Bibliodoc/article/viewFile/72728/239092>

L'estructura jeràrquica que s'utilitzarà a la plana a nivell taxonòmic és:

1. Gènere

- **RPG**
- **Survival Horror**
- **MMORPG**
- **MOBA**
- **Acció**
- **Casual**
- **Musical**
- **Plataforma**
- **TPS**
- **FPS**
- **Conducció**
- **Simulador**
- **Aventura**
- **Infantil**
- **Puzzle**
- **Estratègia**
- **Metroidvania**
- **Open World**
- **Beat 'em up**
- **Shoot 'em up**

2. Valve

- **Steam**

3. Realitat Virtual

- **Morpheus**
- **Oculus Rift**
- **Vive VR**

5.4 - Funcionalitats

Les funcionalitats del projecte venen donades pels coneguts com a *plugins* de la plataforma *WordPress*. Aquests complements són:

1. Akismet

Plugin per defecte de *Wordpress* que permet filtrar comentaris indesitjats.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/akismet/>

2. Contact Form 7

Funcionalitat que permet implementar de forma intuïtiva un formulari web per poder enviar correus electrònics a l'staff de la plana.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/contact-form-7/>

3. Advanced custom fields

Destinat a aportar flexibilitat al gestor mitjançant la fàcil implementació d'apartats extra i poder distribuir la informació de manera més eficient.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/advanced-custom-fields/>

4. Simple share buttons adder

El *plugin* "Simple Share Buttons Adder" facilita la implemenació de botons per a compartir els continguts a través de les xarxes social. A més, s'implementa un comptador per a saber quantes vegades ha estat compartir.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/simple-share-buttons-adder>

5. All in One SEO Pack

Paquet que ajuda a una senzilla i completa gestió de les metadates de les pàgines que componen el lloc web.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/all-in-one-seo-pack/>

6. WP Super Cache

Ofereix un sistema de memòria cau pel servidor que alleugera la càrrega del mateix reduint les peticions a la base de dades.

El *plugin* crea pàgines estàtiques *HTML* de cadascuna de les planes després de recórrer la web. Cada vegada que una d'aquestes pàgines canvia, el mòdul actualitza la versió que hi ha a la memòria cau, el que suposa estalviar un gran munt de connexions a la base de dades.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/wp-super-cache/>

7. WP Database Backup

Encarregat de fer còpies de seguretat periòdiques tant dels continguts de la plana com de la base de dades relacionada al gestor de continguts.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/wp-database-backup/>

8. Google XML Sitemaps

Funcionalitat que genera en format XML tot el mapa del lloc web de forma dinàmica.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/google-sitemap-generator/>

9. WP Post Navigation

Mòdul que facilita la inclusió d'un petit menú de navegació entre entrades.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/wp-post-navigation/>

10. Google Analytics Adder

Plugin que facilita la inserció de l'eina de comportament d'usuaris Google Analytics a través d'un ID facilitat per l'aplicació.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/google-analytics-adder/>

11. Asesor de cookies para ley espanyola

Connector encarregat de generar pàgines estàtiques i mostrar per pantalla un missatge amb el que s'avisava a l'usuari que el lloc web utilitza *cookies* i l'informa de la legislació vigent.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/asesor-cookies-para-la-ley-en-espana/>

12. Wordfence Security

Funcionalitat encarregada de la seguretat del site, utilitzar per assegurar la integritat de la plataforma i controlar els accessos no permesos.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/wordfence/>

13. Related

Possibilita la relació entre articles, així des d'un article determinat es pot consultar la resta d'articles relacionats amb el contingut que presenta.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/related/>

14. WP Review

Mòdul que integra un sistema de puntuació per les crítiques fetes a la web.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/wp-review/>

15. Scroll Back To Top

Utilitzat per incloure la icona que permet tornar a la capçalera de la plana sense necessitat de fer scroll vertical amb el ratolí o el dit.

Enllaç: <https://wordpress.org/plugins/scroll-back-to-top/>

6. Metodologia

6.1 Informació

Es parteix d'un concepte molt delicat, que no és altre que la creació dels continguts. En conseqüència, a banda del disseny, la maquetació i la implementació de la solució, aquest s'ha d'enriquir amb informació. Això vol dir que s'haurà de generar informació a priori per poder-la publicar a la plataforma i donar la visibilitat que necessita. No obstant però, molta d'aquesta informació es troba en altres medis o en les comunicacions oficials que alliberen les pròpies empreses del sector. Per tant, també s'ha de fer un treball periodístic en el que primer, s'haurà de contrastar la informació si s'extreu d'altres medis i, segon, s'ha de saber sintetitzar i donar forma a la informació oficial per adequar-la al diàleg del projecte.

Així mateix, també apareix un aspecte crucial en l'elaboració d'aquesta informació, és l'experiència. Dita característica es fa present de forma notable als continguts de tipus anàlisis, ja que el redactor haurà de valorar de la manera més objectiva possible un producte en funció de les sensacions adquirides durant el decurs de la utilització del producte objecte de la crítica.

6.2 Disseny, maquetació i integració

Òbviament, allò que fa vàlida una plana d'informació és aquesta mateixa en essència, però un altre esglaió important per a la correcta tramesa de les dades és la presentació. Un correcte desenvolupament de la interfície i la interactivitat que aquesta implica esdevé un aspecte crític en tot projecte 2.0. Així mateix, es requereix d'una encertada integració dels diferents tipus d'elements que suposa un producte multimèdia; el text i la imatge, per exemple, han de ser coherents amb el diàleg plantejat amb la meta que el conjunt es percebi com un tot i complementi la informació.

El motor de tot aquest engranatge d'elements és el gestor de continguts *WordPress*, al qual se li encomana la missió de donar forma a la presentació per fer que l'objectiu primordial del projecte es dugui a terme. El gestor serà l'encarregat de generar la base de dades necessària per a emmagatzemar i recuperar la informació quan així la navegació de l'usuari ho requereixi. D'igual manera, és el centre neuràlgic de la presentació, en el que mitjançant el llenguatge *HTML*, *CSS* i *jQuery* es donarà el disseny responsiu de la plana a partir d'un tema completament personalitzat o, en contrapunt, d'un de derivat.

Es tracta, per tant de crear un ecosistema prou compacte per transmetre un punt de vista coherent el qual, alhora, ha de permetre la fàcil edició de continguts i la creació de diferents perfils d'usuaris de l'staff de la plana. Amb l'objectiu de poder configurar i publicar de forma intuïtiva tota la informació pública que es presentarà al espai.

6.3 Testeig

El projecte es veurà sotmès a dues fases de testeig: una primera anomenada *Alpha*, en la que es comprovarà el funcionament d'una versió funcional de la plana, sense comptar ni amb el contingut final ni amb el disseny. Simplement servirà per a comprovar que la plana respon bé a les funcionalitats bàsiques que es volen implementar i així corregir els errors que es puguin detectar. D'altra banda, poc temps després, un cop la identitat gràfica hagi estat definida i desenvolupada, i així com es disposin dels primers continguts finals, es durà a terme la fase *Beta* del projecte, en el que es comprovarà tant la usabilitat com les funcionalitats de la plana amb l'objectiu de comprovar que s'assoleixen les expectatives i detectar els errors no contemplats durant el procés de desenvolupament de la plataforma.

7. Arquitectura de l'aplicació

Quan es vol encetar un projecte, sempre hi existeix una fase d'investigació prèvia la qual serveix per descobrir els recursos que millor s'adaptaran a aquest. És una fase de prospecció que ha de servir per valorar i comparar totes les opcions per decidir la solució més adient a la problemàtica que volem resoldre.

En el cas de *on GAMER*, aquest ve a cobrir les necessitats d'usuaris que volen estar informats sobre un determinat segment de l'oci electrònic (els videojocs), per tant, la plataforma on desenvolupar el projecte ha de ser suficientment àgil i flexible per a donar forma als continguts i satisfer aquestes necessitats.

Tampoc s'ha d'oblidar que els usuaris no ha de ser prolífers necessàriament en l'ús de les noves tecnologies, encara que la plana s'adapti a diferents resolucions de pantalla, per tant, de la simplicitat en la presentació i la jerarquització dels continguts romandrà l'èxit del producte a generar.

Un cop establert les premisses bàsiques del projecte, es varen manegar tres opcions per al seu desenvolupament (taula 1): *Joomla*, *Drupal* i *WordPress*.

		Drupal	WordPress	Joomla
Funcionalitats	Aprentatge	Alta	Baixa	Moderada
	Complexitat	Alta	Baixa	Mitjana
	Cost	Gratuït	Gratuït	Gratuït
	Usabilitat	Mitjana	Alta	Baixa
	Flexibilitat	Alta	Alta	Baixa
	Comunitat	+35.000 desenvolupadors.	Comunitat de desenvolupadors activa.	Portal d'ajuda.
	Temes	Gran quantitat. Permet activar més d'un a la vegada.	Gran quantitat. Permet la creació de temes derivats (<i>child</i>).	Pocs gratuïts.
	Plugins	+15.000 disponibles	+30.000 disponibles	Pocs gratuïts.
	Documentació	Molta informació documentada.	Molta informació documentada.	Poca documentació.
	Llenguatges	PHP	PHP	PHP

suportats			
Bases de dades	MySQL	MySQL	MySQL
Posicionament (SEO)	A través de <i>plugin Pathauto</i>	A través de <i>plugin All in one SEO</i>	A través de <i>plugin ACEsef</i>
Moderació	Complexa	Fàcil	Moderada
Escalabilitat	Alta	Baixa	Mitjana
Actualitzacions	Freqüents	De tant en tant	Freqüents
Instal·lació	Fàcil	Fàcil	Fàcil
Seguretat	Alta	Mitja	Mitja

Taula 1: Comparativa de gestors

Com a tota plana web, aquesta té com a objectiu complir els estàndards d'accessibilitat, usabilitat i compatibilitat per a que es pugui visualitzar correctament en qualsevol dispositiu que hi accedeixi.

Partint d'aquesta premissa es pot definir l'arquitectura de la següent manera (taula 2):

		Característiques		
		Descripció	Tipus	Nomenclatura
Actius implicats	Client	Dispositiu en el qual s'executa i es visualitza la plana.	Multiplataforma, compatible amb els sistemes operatius. A més dels diferents navegadors i dispositius mòbils.	Windows XP/Vista/7/8, Mac OSX, Ubuntu 13.10 Firefox, Chrome, Opera, Safari, iExplorer.
	Servidor web	Servei remot HTTP on s'emmagatzema la plana i dona servei als clients	Servidor de codi obert multiplataforma.	Apache Server 2.4.9
	Base de dades	Estructura en la que s'emmagatzema la informació present a la plana i es recupera quan l'usuari ho requereix.	Gestor de base de dades de tipus SQL compatible amb WordPress i el llenguatge de programació PHP.	MySQL 5.6, PHPMyAdmin 4.2

	Llenguatge de programació	Llenguatge de programació web dinàmic capaç de fer consultes a una base de dades.	Llenguatge de codi obert dinàmic.	PHP 5.6.4, HTML 4.01/5, CSS3 i JavaScript 1.8.5
--	---------------------------	---	-----------------------------------	---

Taula 2: Arquitectura del projecte

8. Plataforma de desenvolupament

Per a desenvolupar el projecte final de grau s'ha emprat:

8.1 - Hardware

- **Intel Core 2 Duo E8400**
- **4 GB RAM DDR3**
- **ATI HD7750 1GB GDDR5**
- **HDD 500GB**
- **Pantalla, teclat i ratolí.**

8.2 - Software

- **Windows 7 Ultimate 64bits**
Sistema operatiu de *Microsoft* a través del qual s'ha desenvolupat el projecte.
- **Microsoft Word 2003**
Programari editor de text emprat per a desenvolupar la memòria
- **WAMP Server**
Servidor *Apache*, compatible amb bases de dades *SQL* i llenguatge de programació *PHP* amb el qual s'ha desenvolupat el projecte a l'estació de treball local.
- **Adobe Master Collection CS5**
 - **Adobe Photoshop CS5 64bits**
Programari de retoc utilitzat per acabar de polir aspectes de les imatges generades pel projecte.
 - **Adobe Illustrator CS5 64bits**
Programari de disseny vectorial emprat per a desenvolupar la imatgeria del projecte i els diferents esquemes i plantilles de la plana.
 - **Adobe Dreamweaver CS5 64bits**
Programari de desenvolupament web utilitzat per treballar sobre els arxius *PHP* i *CSS* del projecte.
 - **Adobe InDesign CS5 64bits**
Programari de disseny emprat per a desenvolupar diverses presentacions emprades al projecte.
- **DIA**
Programari gràfic emprat per a desenvolupar esquemes.
- **Microsoft Project 2010**
Programari emprat per a desenvolupar els diagrames amb els fluxos de treball relacionats amb les diferents etapes del projecte.

- **FileZilla**
Programari de gestió de transferència d'arxius a *FTP*.
- **Hostinger**
Servei d'allotjament web utilitzat per a la versió en línia del projecte.
- **Camtasia Studio i/o CamStudio**
Programari per a gravar l'escriptori emprat per a dur a terme els tests d'usabilitat.

9. Planificació

9.1 Dates clau

Com tot projecte relacionat amb les tecnologies de la informació (TIC), aquest estarà compost per les següents fases:

- Definició
- Planificació
- Execució
- Tancament

9.1.1 Definició

Procés en el qual es treballen els següents punts:

- Definició inicial del projecte
- Quòrum amb el consultor sobre com desenvolupar el projecte
- Organitzar la resta de fases del projecte

9.1.2 Planificació

En aquesta part del procés es defineixen:

- Planificació inicial de les tasques a realitzar
- Inici de la redacció de la memòria
- Elecció de les eines a utilitzar durant el projecte
- Estudi del mercat

9.1.3 Execució

Etapa en la qual es comença a donar forma tangible al projecte i que donarà lloc a l'aplicació final.

Estarà composta per:

- Instal·lació del sistema de gestió de continguts
- Creació de la identitat gràfica
- Maquetació de la plana i implementació de funcionalitats
- Generació dels continguts

9.1.4 Tancament

Última fase del projecte formada per:

- Publicació del projecte en un servei de *hosting online*
- Finalització de la memòria

9.2 Fites (milestones)

Les fites són aquells punts del projecte que serveixen per executar correctament el *planning* de treball i serveix per identificar si és necessari una reorganització dels recursos per a poder complir amb els terminis. Dites fites són:

- **10/03/2015:** Entrega de la PAC1, la qual està formada per una primera aproximació de la memòria que s'haurà d'anar desenvolupant al llarg del projecte.
- **08/04/2015:** Entrega de la PAC2
- Posada en marxa d'una versió *Alpha* del projecte per comprovar el seu funcionament
- **12/05/2015:** Entrega de la PAC3
- Fase *Beta* del projecte amb disseny i funcionalitats propers a la versió final
- **16/06/2015:** Entrega de la PAC Final amb el projecte finalitzat i la memòria
- Defensa del projecte

9.3 Diagrama de Gantt

El projecte tindrà la mateixa durada que el semestre en el qual es desenvolupa, això és, per tant, una durada aproximada de 78 dies. Així, les tasques del projecte (figura 5) quedarien distribuïdes segons el calendari:




























	Fase 1: Definició	8 días	vie 27/02/15	mar 10/03/15
	Definició i Quòrum amb el tutor	8 días	vie 27/02/15	mar 10/03/15
	Fase 2: Planificació	15 días	lun 02/03/15	vie 20/03/15
	Tasques a realitzar	7 días	lun 02/03/15	mar 10/03/15
	Inici redacció memoria	7 días	lun 02/03/15	mar 10/03/15
	Elecció eines	3 días	lun 02/03/15	mié 04/03/15
	Estudi de mercat	15 días	lun 02/03/15	vie 20/03/15
	Entrega PAC1	0 días	mar 10/03/15	mar 10/03/15
	Fase 2: Execució	57 días	sáb 21/03/15	lun 08/06/15
	Instal·lació CMS	1 día	sáb 21/03/15	sáb 21/03/15
	Creació identitat gràfica	11 días	dom 22/03/15	vie 03/04/15
	Maquetació plana i funcionalitats	46 días	lun 30/03/15	dom 31/05/15
	Test sobre Wireframes	2 días	vie 03/04/15	lun 06/04/15
	Estructurar i jerarquitzar continguts	4 días	mar 07/04/15	vie 10/04/15
	Entrega PAC2	0 días	mié 08/04/15	mié 08/04/15
	Fase Alpha	6 días	lun 27/04/15	lun 04/05/15
	Generació de continguts	26 días	lun 04/05/15	lun 08/06/15
	Entrega PAC3	0 días	vie 08/05/15	vie 08/05/15
	Fase Beta	7 días	vie 22/05/15	lun 01/06/15
	Test Usabilitat	2 días	vie 29/05/15	lun 01/06/15
	Informe test i correcció d'errors	7 días	vie 29/05/15	lun 08/06/15
	Fase 3: Tancament	6 días	mar 09/06/15	mar 16/06/15
	Versió final del projecte	1 día	mar 09/06/15	mar 09/06/15
	Pujada del projecte a hosting online	2 días	mar 09/06/15	mié 10/06/15
	Finalització memòria	6 días	mar 09/06/15	mar 16/06/15
	Vídeo de defensa del projecte	5 días	mié 10/06/15	mar 16/06/15
	Entrega final	0 días	mar 16/06/15	mar 16/06/15

Figura 5: Calendari de tasques del projecte*

Y el corresponent de *diagrama de Gantt* (figura 6) associat:

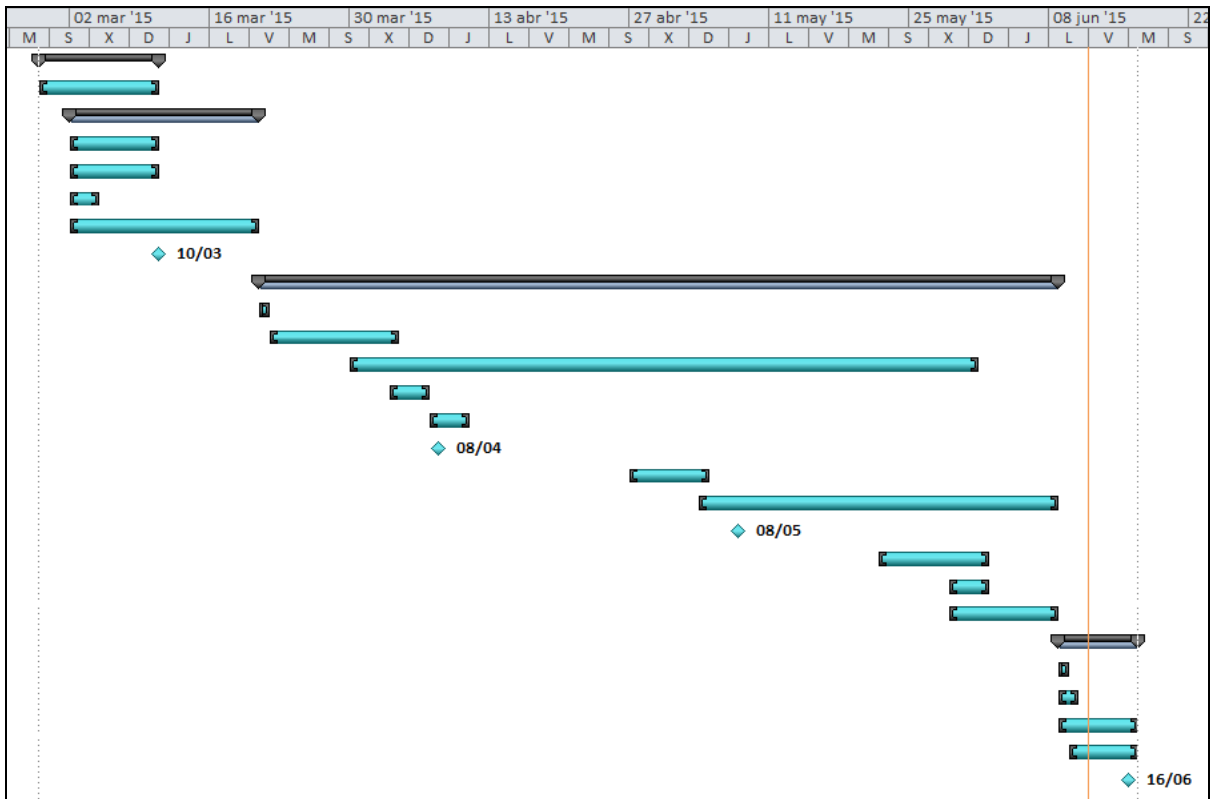


Figura 6 - Diagrama de Gantt del projecte on Gamer*

* S'adjunten imatges a major resolució tant del calendari de tasques com del diagrama de Gantt del projecte per a facilitar la lectura.

10. Procés de treball/desenvolupament

10.1 - Recerca

Abans de començar a definir el projecte, es fa convenient recavar informació a la Xarxa sobre portals o serveis semblants (taula 3), dels quals es poden identificar idees i patrons, així com guies de bones maneres que poden ajudar a identificar el tipus d'usuari al qual dedicar el projecte.

Webs

Portal	Descripció	Direcció
IGN	Portal nord-americà dedicat a l'oci electrònic. La versió espanyola és l'antic portal de MARCA.	www.ign.com
VG247	Blog de videojocs nordamericà	www.vg247.com
Kotaku	Portal de videojocs de parla anglesa	www.kotaku.com
PSNOW!	Portal espanyol de videojocs	www.psnow.es
GAME IT	Portal espanyol d'oci electrònic	www.gameit.es
Eurogamer Espanya	Divisió espanyola del portal de parla anglesa de videojocs Eurogamer.	www.eurogamer.es
Vadejocs	Portal català dedicat a l'oci electrònic dins del diari ARA	http://vadejocs.ara.cat

Taula 3 - Recull de pàgines web consultades

Identificació del target

Després de visitar i analitzar les diferents pàgines es troba un patró força clar en cadascuna d'elles, és la informació visual. Es busca transmetre mitjançant imatges, utilitzant-les com a punts d'atenció per guiar la vista i la lectura de l'usuari, seduint-lo, amb l'objectiu que pitgi sobre aquesta i accedeixi al contingut sencer.

El què es deriva d'aquest disseny tan visual és que el text queda en un segon pla, sent un actiu complementari a la imatge i definint el tipus d'usuari que es busca. Usuari jove (majoritàriament

masculí) sense cap mena de dubte, el qual vol imatge i acció, no es para a llegir el contingut sencer del contingut a priori, el qual vol dinamisme i varietat. No tolera l'avorriment.

Per tant, estem parlant d'un *target* d'usuaris principals situats entre els 14-19 anys i un de secundari (o no tan habitual) que pot estar a la forquilla dels 20-35. Ara bé, al contrari que l'usuari principal, aquests últims sí que li donen més importància al text i són els que més continguts llegiran.

10.2 - Creació identitat gràfica

Es pot consultar el contingut d'aquest apartat a l'**annex 6**.

10.3 - Instal·lació de WordPress

WAMP

Per poder utilitzar *WordPress* de forma local a l'ordinador de desenvolupament del projecte s'ha d'instalar un servidor *Apache* i una base de dades de tipus *MySQL*. D'aquesta manera, es decideix utilitzar *WAMP*⁷ un paquet que inclou *Apache Server*, *MySQL* i *PHP*.

Un cop iniciat i finalitzada la instal·lació es crea un usuari que servirà d'administrador del servidor, per així poder accedir a la base de dades que es necessita per desenvolupar el projecte.

MySQL

Seguidament es crea la base de dades on s'emmagatzema tota la informació que es generarà amb el CMS i que servirà per mostrar-la per pantalla quan l'usuari ho requereixi. És moment, per tant, de picar la direcció <http://localhost/phpmyadmin> al navegador (tenint el *WAMP* en funcionament) i crear la base de dades a utilitzar amb nom "ongamer" i de tipus `utf8_unicode_ci`.

WordPress

Un cop es té el servidor funcionant en local, l'usuari definit i la base de dades creada; es passa a instal·lar el gestor de continguts escollit per desenvolupar el projecte seguint els següents punts:

1. Descarregar *WordPress*
2. Descomprimir el paquet del gestor a l'ordinador de desenvolupament.
3. Configurar els paràmetres mitjançant la modificació de l'arxiu *wp-config.php*.
 - a. Administrador del front-end de *Wordpress*.
 - b. Definir la base de dades creada anteriorment a utilitzar pel gestor.

⁷ Acrònim utilitzat per a denominar el paquet d'eines que permeten utilitzar un servidor en local (W per Windows, A pel servidor Apache, M pel servidor de bases de dades MySQL i P pels llenguatges de programació PHP, PERL o Python).

4. Accedir a la direcció <http://localhost/ongamer>
5. L'instal·lador de *WordPress* començarà i acabarà demanant la creació d'una conta d'administrador.
6. Finalitza l'instal·lador i es crea la plana per defecte.

10.4 - Configuració de WordPress

10.4.1 - Paràmetres

1. General
 - Canvi de la zona horària.
2. Escriptura
 - Es desactiva la opció de convertir emoticones en gràfics
3. Enllaços permanents
 - Per tal de millorar l'accessibilitat, la indexació i la usabilitat s'activa la opció "nom de la entrada". Així s'obtenen URLs netes de tipus:
 - <http://localhost/ongamer/category/analisi/>

10.4.2 - Crear categories

Es creen totes les categories i subcategories definides en apartats anteriors per a facilitar la distribució, catalogació i indexació del contingut de la plana.

10.4.3 - Creació del menú principal

Un cop creades les categories i subcategories, es crea el menú principal de la plana a partir d'aquestes. Així, dit element quedarà distribuït de la següent forma:

- **Inici** - Pàgina dinàmica amb les últimes entrades.
- **Notícies** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus notícia.
- **Anàlisis** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus anàlisi.
- **Opinió** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus opinió.
- **Reportatges** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus reportatge.
- **Avanços** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus avanç.
- **Vídeos** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus vídeo.
- **Plataformes**
 - **PlayStation 4** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *PS4*.
 - **PlayStation 3** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *PS3*.
 - **PlayStation Vita** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *PSVita*.
 - **Xbox One** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *XONE*.

- **Xbox 360** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *X360*.
- **WiiU** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *WiiU*.
- **3DS/n3DS** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *3DS/n3DS*.
- **PC** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *PC*.
- **Android/iOS** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *Android/iOS*.
- **Linux** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *Linux*.
- **MAC** - Pàgina dinàmica amb el contingut de tipus *MacOS*.

10.4.4 - Creació del menú a peu de pàgina

En aquest menú s'agrupen les opcions més corporatives del projecte, distribuïdes en:

- **Què és onGAMER?** - Pàgina estàtica amb informació sobre la pàgina.
- **Legal** - Pàgina estàtica amb informació legal de la pàgina.
- **Contacta** - Pàgina estàtica amb formulari per contactar amb l'*staff*.
- **Mapa del web** - Pàgina estàtica amb el mapa de la pàgina en format *XML*.

S'ha de puntualitzar què, en el cas d'aquest menú, no es crea mitjançant el panell d'administració de *WordPress*, sinó que es fa picant en codi i modificant la plantilla del *footer*.

10.4.5 - Creació de les taxonomies

Segons es mostren al **punt 5.3**, es defineixen les taxonomies que s'empraran a la plana mitjançant la opció "etiquetes" del panell d'administració de *WordPress*.

10.4.6 - Triar un tema

El que en un principi semblava una tasca força senzilla finalment ha esdevingut en una no gaire trivial. Després de proves de visualització i comportament s'ha decidit emprar un tema anomenat "Just Write" el qual es pot trobar al repositori oficial de *WordPress*

<https://wordpress.org/themes/justwrite/>

El tema posseeix les següents característiques:

- Tema actualitzat, garantint-ne la seguretat.
- Codi net i compatible amb *WordPress*.
- Responiu per defecte i lleuger, compatible amb *HTML5*.
- Profundament personalitzable.
- Opció de cerca implementada a la barra de menú.
- Permet crear menús i *widgets*, per adaptar-se a les necessitats del projecte.
- Permet crear un tema *Child*.

Un cop el tema està instal·lat es configuren els paràmetres generals del projecte per així donar visibilitat a:

- Títol de la plana, desactivant títol i descripció curta i carregant la imatge desenvolupada.
- Es crea el menú principal.
- S'activa únicament el *widget* de la dreta i es comencen a carregar funcionalitats.
 - Xarxes socials.
 - Últimes entrades.
 - Núvol d'etiquetes.
 - Populars.
 - Categories.
 - Relacionats (si escau).
- Definició de la pàgina principal.

10.4.7 - Desenvolupar el tema Child

Per evitar incompatibilitats i/o pèrdua del treball de disseny realitzat quan el tema original s'actualitza, és convenient crear un tema *child*. Per fer-ho es té que:

- Crear una carpeta anomenada "justwrite-child" a [/wp-content/themes/](#)
- Crear l'arxiu "*style.css*" dins de la nova carpeta amb el codi (Annex 2) que permet identificar el tema pare.
- En el cas de tenir la necessitat de modificar els arxius *php* que formen el tema, s'ha de fer una còpia dels mateixos a la carpeta del tema *child*.

10.4.8 - Treballar sobre el nou CSS

Es comença a desenvolupar la nova identitat gràfica del projecte sobre el nou arxiu CSS. Així, s'adapten els continguts als nous colors, tipografies i gràfics definits en el punt 10.2.

D'altra banda, en aquest derivat de "JustWrite" s'implementen opcions per arrodonir les vores de les capes <div>, al mateix temps que s'implementa una ombra a la banda inferior de les imatges. A més, després de realitzar l'estudi d'usabilitat amb usuaris tipus i un producte funcional, s'ha decidit donar certa profunditat a les capes de contingut per així conquerir una navegació més modular i guiada.

En addició, hi ha hagut una reestructuració dels marges i zones de cortesia visual per a potenciar la fàcil lectura i assimilació de continguts, combinant-ho amb els diferents colors corporatius que formen la plana i així adquirir harmonia visual.

Finalment, tot el treball realitzat sobre la fulla d'estils del projecte queda reflectit a [l'annex 2](#) adjunt d'aquesta memòria.

10.4.9 - Modificació dels arxius PHP

WordPress treballa mitjançant el conegut *loop* de continguts, en el que es fan crides constantment per carregar els diferents mòduls i continguts que formen la plana. A més, existeixen arxius que determinen com es mostra la informació per pantalla. Degut a les noves funcionalitats o a la pròpia identitat gràfica desenvolupada, alguns d'aquests arxius es tenen que modificar per adaptar-los al projecte.

- **404.php** - Modificades certes línies per adaptar el contingut al disseny i el idioma.
- **Author.php** - S'ha eliminat una mena de navegació que hi existia incrustada al mòdul i que no responia a les necessitats de la plana.
- **Category.php** - Adequació a el idioma.
- **Comments.php** - Adequació a el idioma i canvis en el disseny.
- **Footer.php** - Canvi en la presentació i inclusió del llistat d'enllaços a pàgines estàtiques.
- **Functions.php** - Adequació a el idioma, el disseny i funcionalitats.
- **Header.php** - Adequació a el idioma.
- **Search.php** - Adequació a el idioma.
- **Single.php** - Canvis en la crida al mòdul "about the author".
- **Tag.php** - Adequació a el idioma.
- **Content.php** - Adequació a el idioma i funcionalitat per a mostrar les taxonomies.
- **Content-single.php** - Adequació a el idioma i creació del mòdul per a generar la fitxa tècnica a la plana.
- **Content-video.php** - Adequació a el idioma i creació del mòdul per a generar la fitxa tècnica a la plana.
- **Content-no-articles.php** - Adequació a el idioma.
- **Social-single.php** - Adequació a el idioma.
- **About-the-Author.php** - Adequació a el idioma.

A [l'annex 2](#) es pot consultar un recull de les funcions i modificacions més rellevants fetes sobre els php per adaptar-ho al projecte.

10.4.10 - Instalar/Activar Plugins

- Evitar spam i trackbacks de comentaris: **Akismet**
 - Activar *plugin*.
 - Crear conta gratuïta per adquirir un codi ID.
 - Relacionar el ID amb la plana del projecte.

- Formulari de contacte: **Contact Form 7**
 - Seleccionar els camps a mostrar.
 - Generar el *shortcode*.
 - Crear la plana estàtica i introduir el codi anterior.
- Posicionament: **All in One SEO**
 - Configurar els camps amb les paraules clau i descripcions per a què els robots del cercador indexin el contingut de la plana.
- Camps personalitzats: **Advanced custom fields**
 - Crear el registre amb els camps personalitzats desitjats.
 - Configurar la visualització de l'editor a les plantilles.
- Mapa web XML: **Google XML Sitemaps**
 - Configurar els tipus de pàgines i categories que es volen incloure.
 - Utilitzar l'enllaç que es facilita.
- Articles relacionats: **Related**
 - Seleccionar en quines plantilles es mostrarà el camp.
 - Afegir el *widget* a la barra lateral.
- Opció per tornar a la capçalera: **Scroll Back to Top**
 - Determinar la posició del botó.
 - Configurar el disseny per adequar-ho a la plana.
- Social: **Simple Share Buttons Adder**
 - Activar les opcions a mostrar per compartir el contingut.
 - Determinar la posició del contingut a pantalla.
- Còpia de Seguretat: **WP Database Backup**
 - Pitjar el botó per a crear una còpia de la base de dades.
 - Programar la tasca si és necessari.
- Memòria Cau: **WP Super Cache**
 - Activar la opció de memòria cau.
 - Actualitzar l'estat.

- Seguretat estructural: **Wordfence**
 - En activar el *plugin* comença a funcionar.
- Puntuació pels anàlisis: **WP Review**
 - Triar la posició a pantalla
 - Configurar el disseny de la nova funcionalitat.
- Navegació local entre articles: **WP Post Navigation**
 - Seleccionar la posició en pantalla.
 - Configurar el disseny.
- Normativa espanyola sobre cookies: **Asesor de cookies para Normativa Española**
 - Determinar la posició del missatge inicial.
 - Triar el disseny per adequar-ho a la plana.
 - Generar les pàgines amb tota la informació legal sobre *cookies*.
- Comportament d'usuaris: **Google Analytics Adder**
 - Creació de conta a google sota el nom: project.ongamer@gmail.com
 - Accés a l'eina *Google Analytics* per relacionar la plana web (ongamer.esy.es) per fer el seguiment.
 - Generació d'un identificador de seguiment.
 - Instal·lació al panell d'administració de *WordPress* del *plugin*.
 - Inserció de l'identificador al camp destinat pel *plugin*.

10.4.11 - Usabilitat

Un cop es té una primera versió de la plana feta amb *wireframes*, es dur a terme el primer estudi d'usabilitat per a identificar les possibles interferències de navegació que hi puguin existir i donar solució en la propera iteració de la plana. L'objectiu de l'estudi en una etapa inicial del projecte és la de facilitar el propi desenvolupament del mateix, del que es deriven recursos com el temps, el qual impacta sensiblement sobre el pressupost del projecte.

D'igual manera, durant la primera versió funcional del projecte s'executa un nou estudi d'usabilitat per a comprovar la coherència, resposta i accessibilitat de la plana, al mateix temps que es tornen a identificar nous errors o problemes que hi puguin haver en la navegació.

10.5 - Allotjament web del projecte

En el moment que el projecte es troba en un estadi prou definit es busca un servei d'allotjament web per a publicar una versió en línia del mateix. En el cas de *on GAMER*, s'ha emprat el servei gratuït ofert per *Hostinger*⁸.

10.5.1 - Hosting

- Es dona d'alta al servei d'allotjament, tenir accés al panell de control:
<https://cpanel.hostinger.es/>
- Definir el domini amb modalitat gratuïta que utilitza el projecte:
www.ongamer.esy.es
- Dins del panell de control, es crea la base de dades que conté totes les dades del projecte. En primer lloc, s'ha de definir l'usuari que tindrà permís per accedir-hi a la mateixa, així com en nom de la pròpia base de dades i un *password* per a garantir la seguretat.
Base de dades: `u792220645_gamer`
Usuario: `u792220645_zuca`

10.5.2 - Migració de local a online

El procés de migració, encara que no és complicat sí que requereix de certa meticulositat per a poder assolir l'èxit del mateix. Així doncs, els passos han estat:

- Exportar la base de dades local a un arxiu `ongamer.sql` i importar-la al servei d'allotjament mitjançant l'eina *phpMyAdmin* que facilita.
- Per evitar possibles problemes amb les direccions web, s'executa el servidor local i s'accedeix al panell de control de *WordPress* per a desactivar la opció `nombre de la entrada per predeterminado`, situada al menú `ajustes/enlaces permanentes`. Evitant possibles problemes amb les direccions.
- Modificació de les següents línies de l'arxiu local `wp-config.php` amb la configuració del servidor web:


```
/** Nom de la base de dades */
define('DB_NAME', 'u792220645_gamer');
```

```
/** Nom d'usuario de MySQL */
define('DB_USER', 'u792220645_zuca');
```

```
/** Contrasenya de MySQL */
define('DB_PASSWORD', '0LWWuQmVOD');
```
- Emprar un gestor d'arxius *FTP* com *FileZilla*, connectar amb el servidor online i pujar els continguts de la carpeta local del projecte a la carpeta `public_html` del servei d'allotjament.

⁸ Servei d'allotjament web amb modalitat gratuïta, compatible amb *Apache Server*, *mysql* i *PHP*.

- Entrar a la base de dades online mitjançant *phpMyAdmin* i modificar els registres: [siteurl](#) i [home](#) de la taula `wp_options` amb la direcció del projecte [ongamer.esy.es](#)
- Accedir a [ongamer.esy.es/wp-login.php](#) i tornar a activar la opció [nombre de la entrada](#) pels enllaços permanent desactivat anteriorment.
 - Administrador - ID: `zuca` - Password: `k4t4t0n1a`
 - Editor - ID: `editor` - Password: `editor1`
 - Colaborador - ID: `colaborador` - Password: `colaborador1`

11. APIs utilitzades

- **JQuery**

Llibreria *Javascript* de gestió d'events lligats a components de la interfície, les comunicacions client/servidor i altres rutines d'us comú en el desenvolupament de frontals web.

12. Prototips

Amb l'objectiu de facilitar el desenvolupament del projecte, es dissenyen unes representacions inicials de les diferents planes de *on Gamer*, però sense gràfics. És a dir, es desenvolupen uns *wireframes* per crear el primer prototip o maqueta funcional que servirà per dur a terme el primer test d'usabilitat de la plana.

12.1 Lo-Fi

- **Wireframes versió escriptori**

- **Inici**

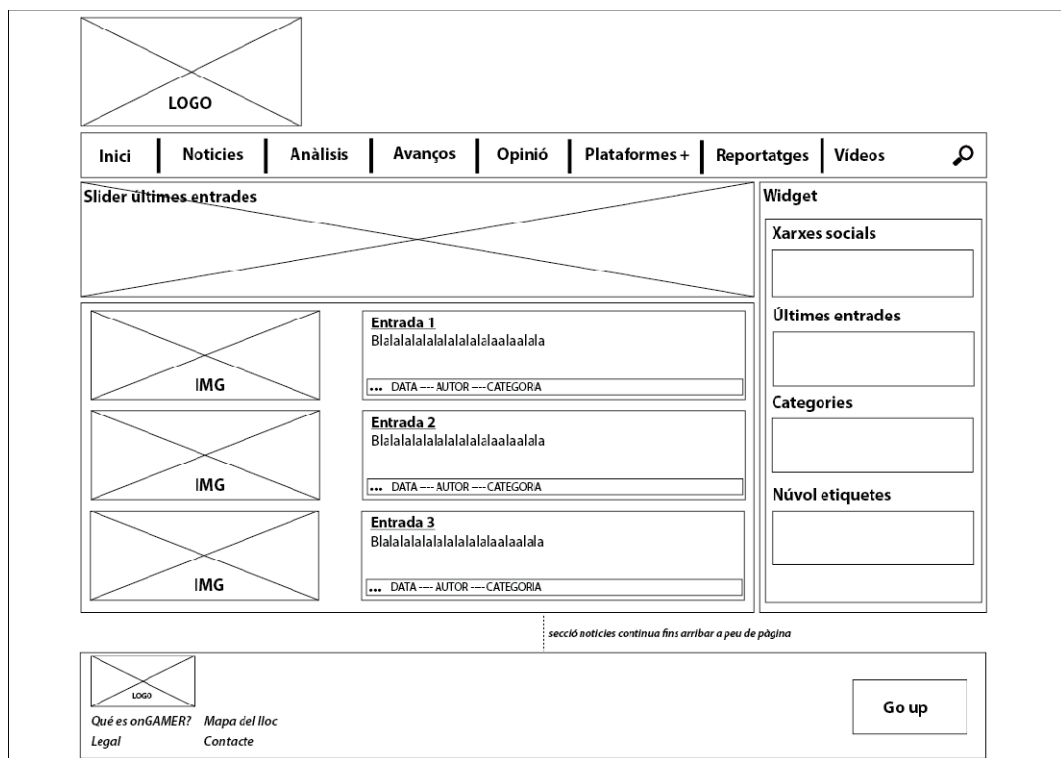


Figura 7 - Wireframe escriptori amb el disseny de la plana principal

○ Categoria

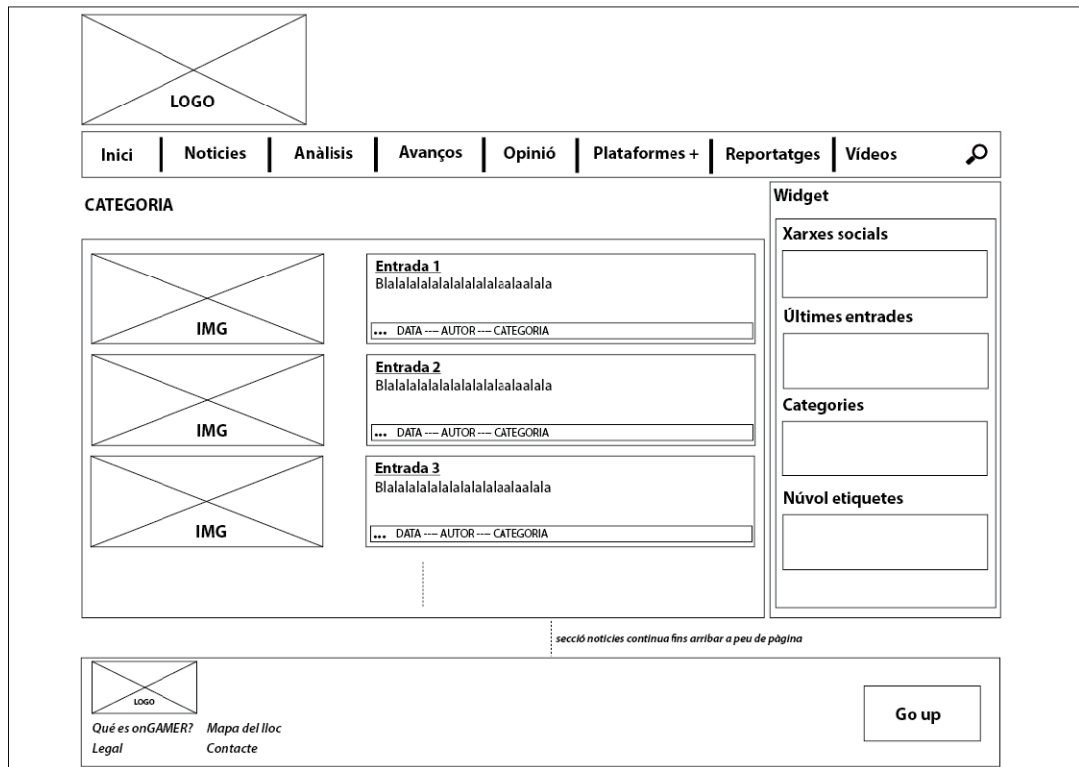


Figura 8 - Wireframe escriptori amb el disseny del llistat d'entrades per categoria

○ Entrada

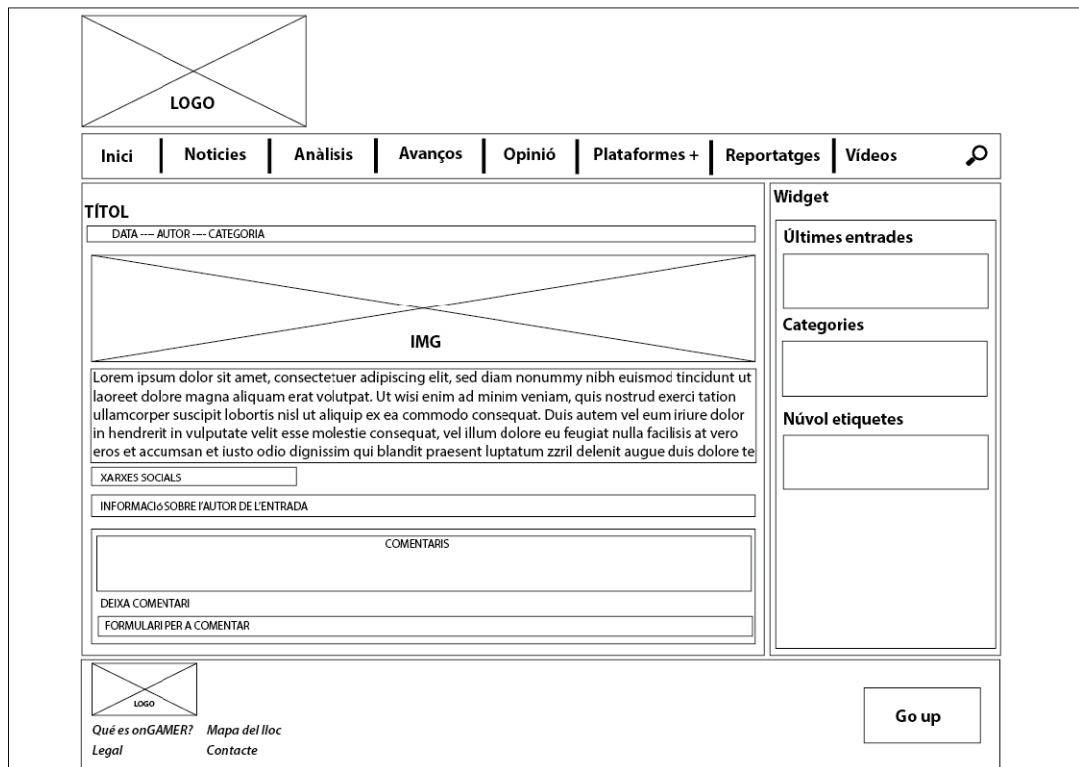


Figura 9 - Wireframe escriptori amb la distribució de continguts d'una entrada.

○ **Entrada tipus vídeo**

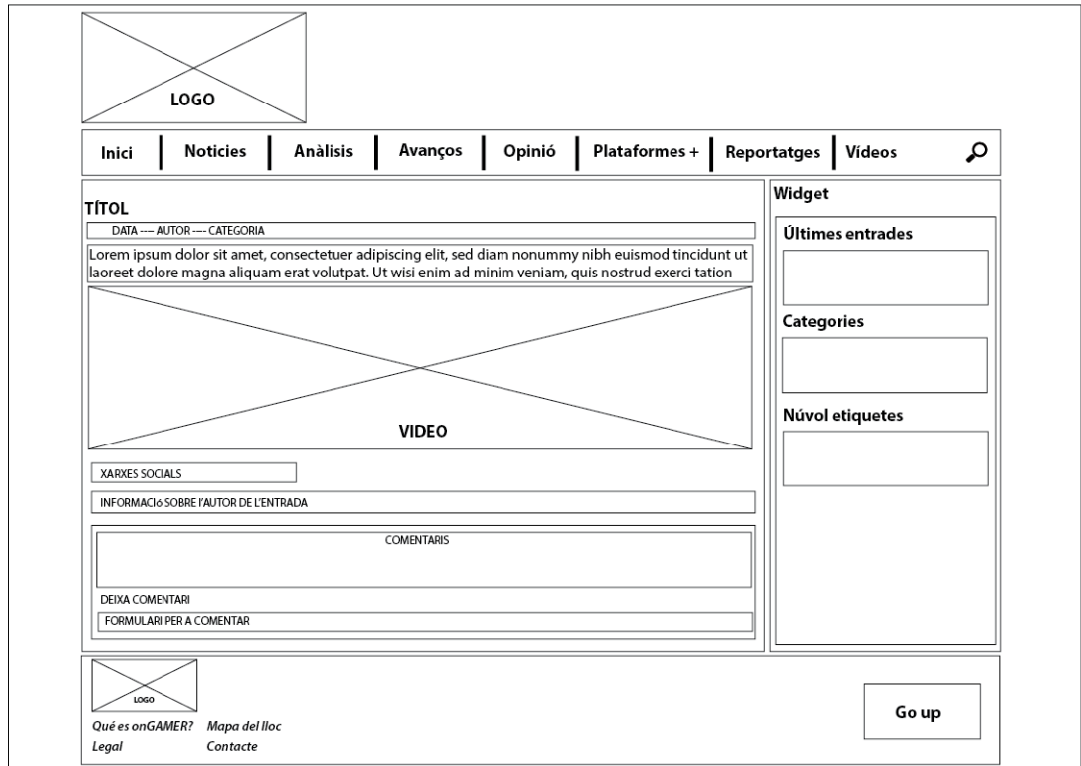


Figura 10 - Wireframe escriptori amb el disseny d'una plana de tipus vídeo.

○ **Pàgina estàtica**

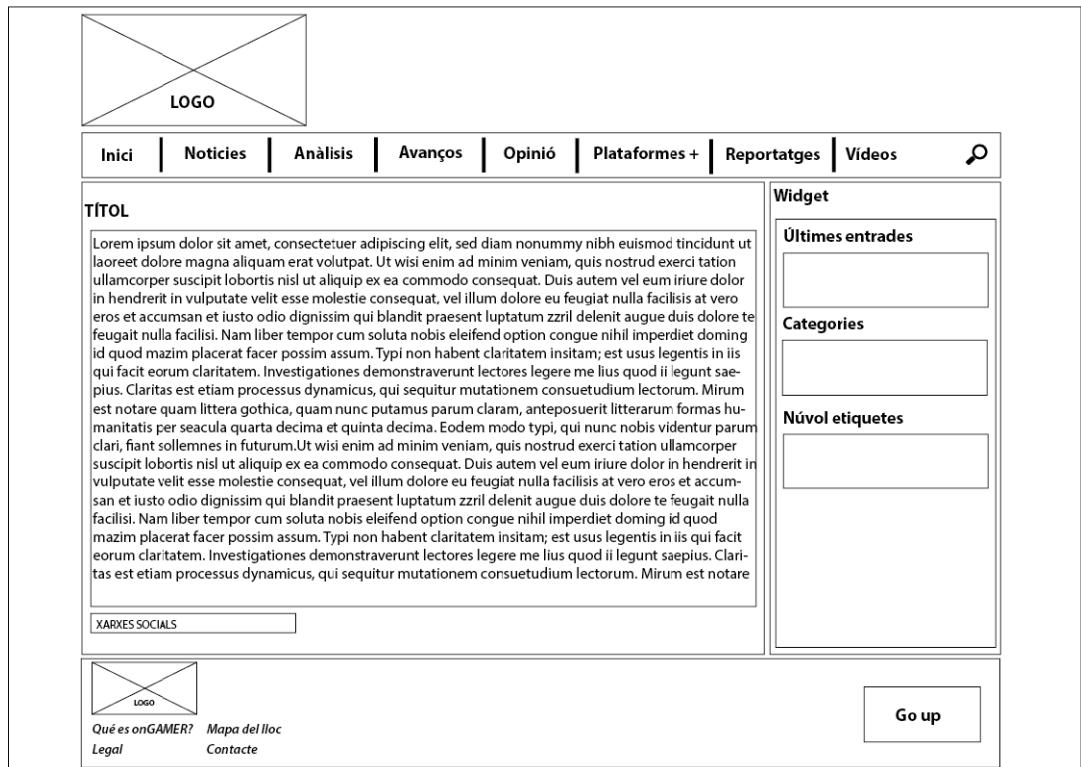


Figura 11 - Wireframe escriptori amb el disseny d'una plana estàtica.

- **Wireframes versió mòbil (resolució inferior a 768px)**

- **Inici**

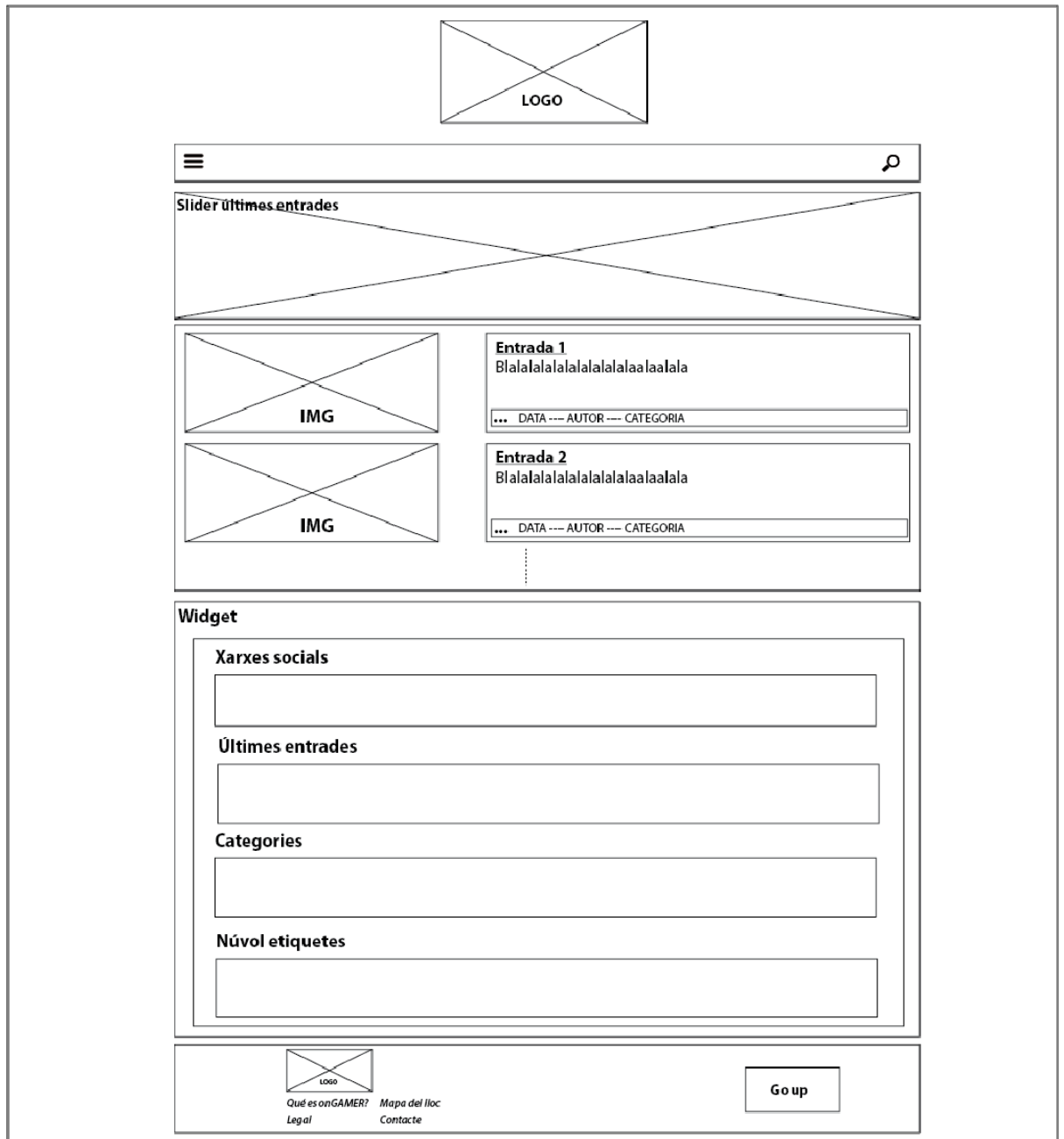


Figura 12 - Wireframe mòbil amb el disseny de la plana d'entrada.

○ Categoria

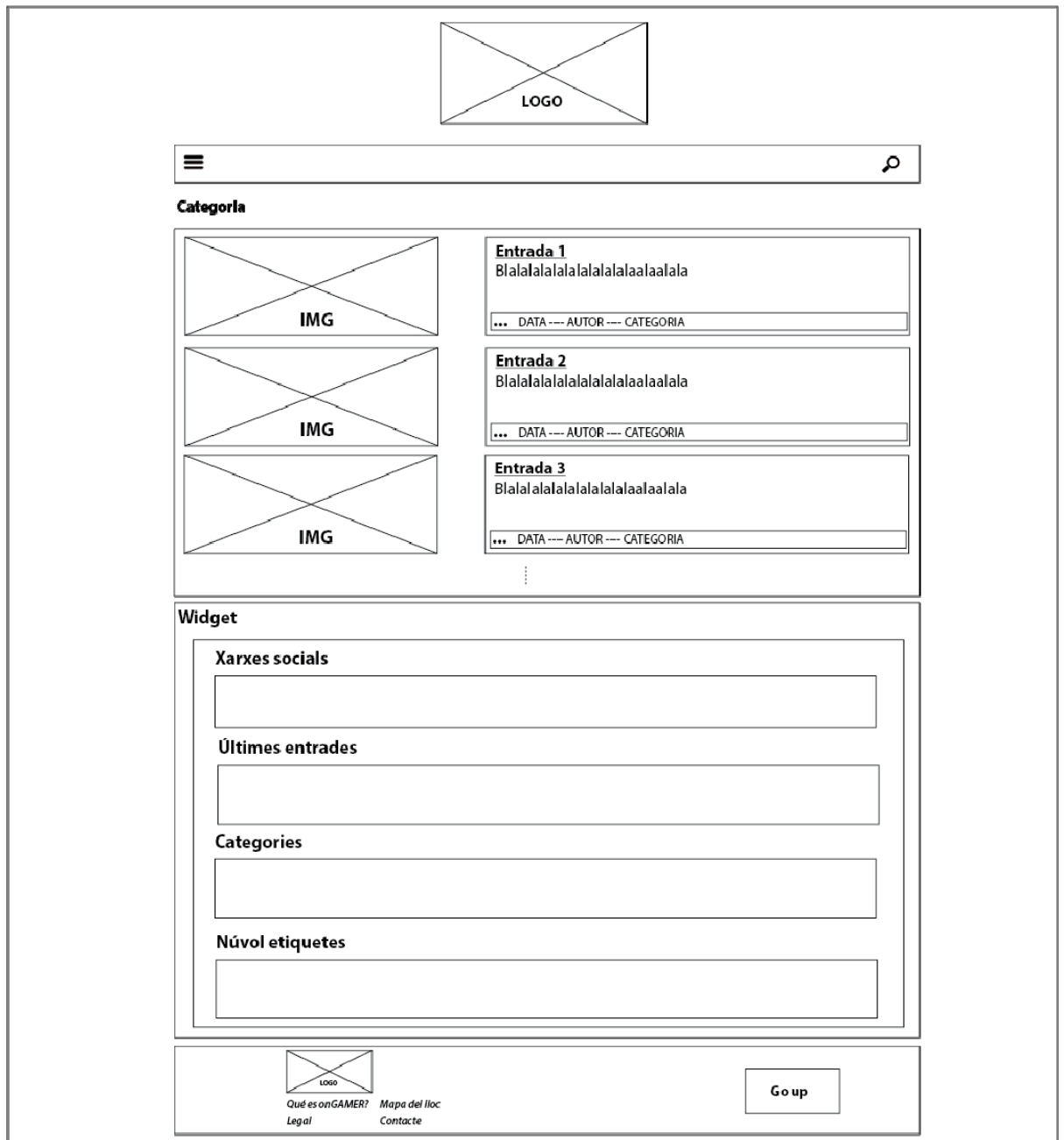


Figura 13 - Wireframe mòbil amb el llistat d'entrades per categoria.

○ Entrada

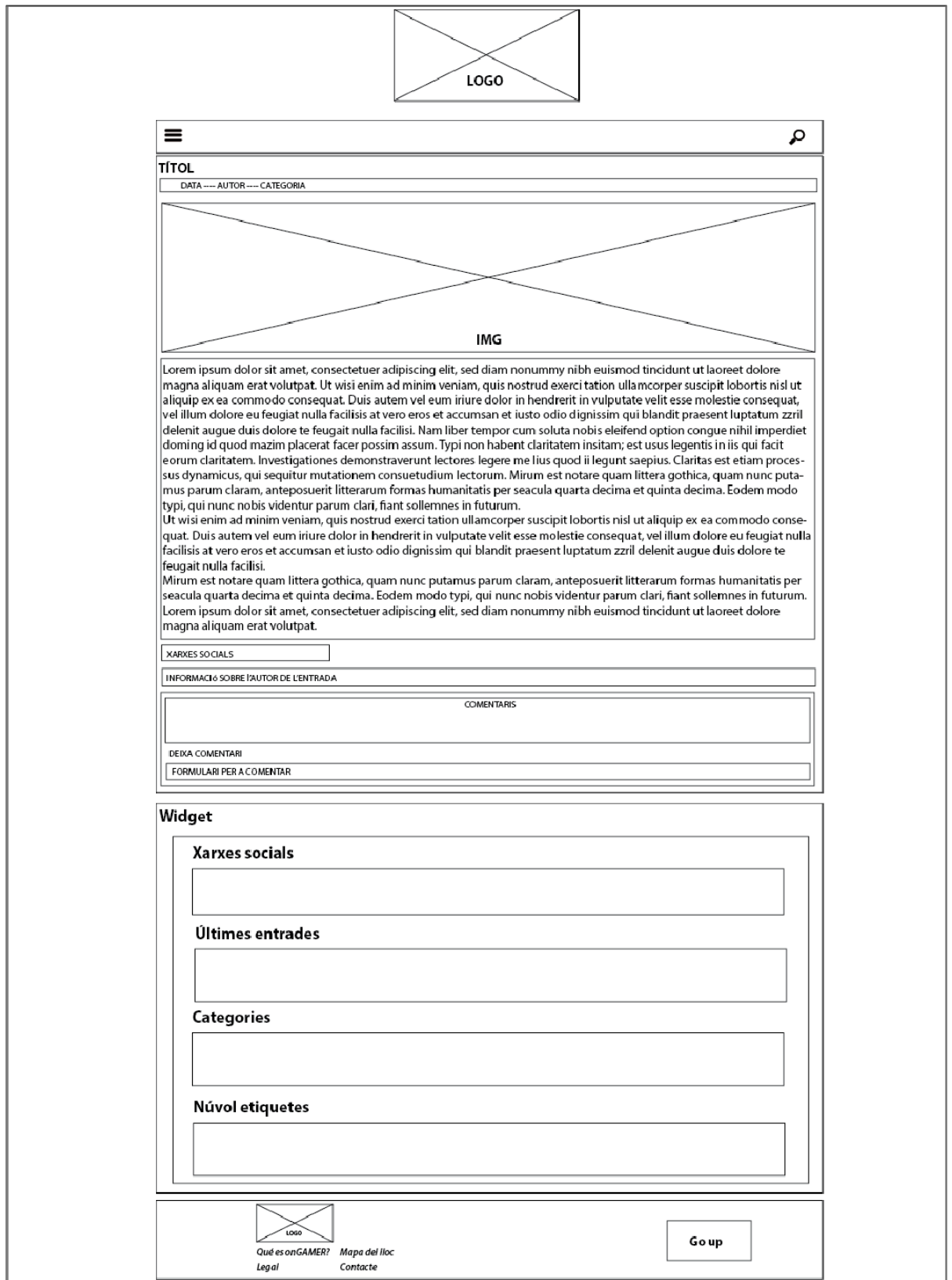


Figura 14 - Wireframe mòbil amb la distribució dels continguts d'una entrada.

○ Entrada tipus vídeo

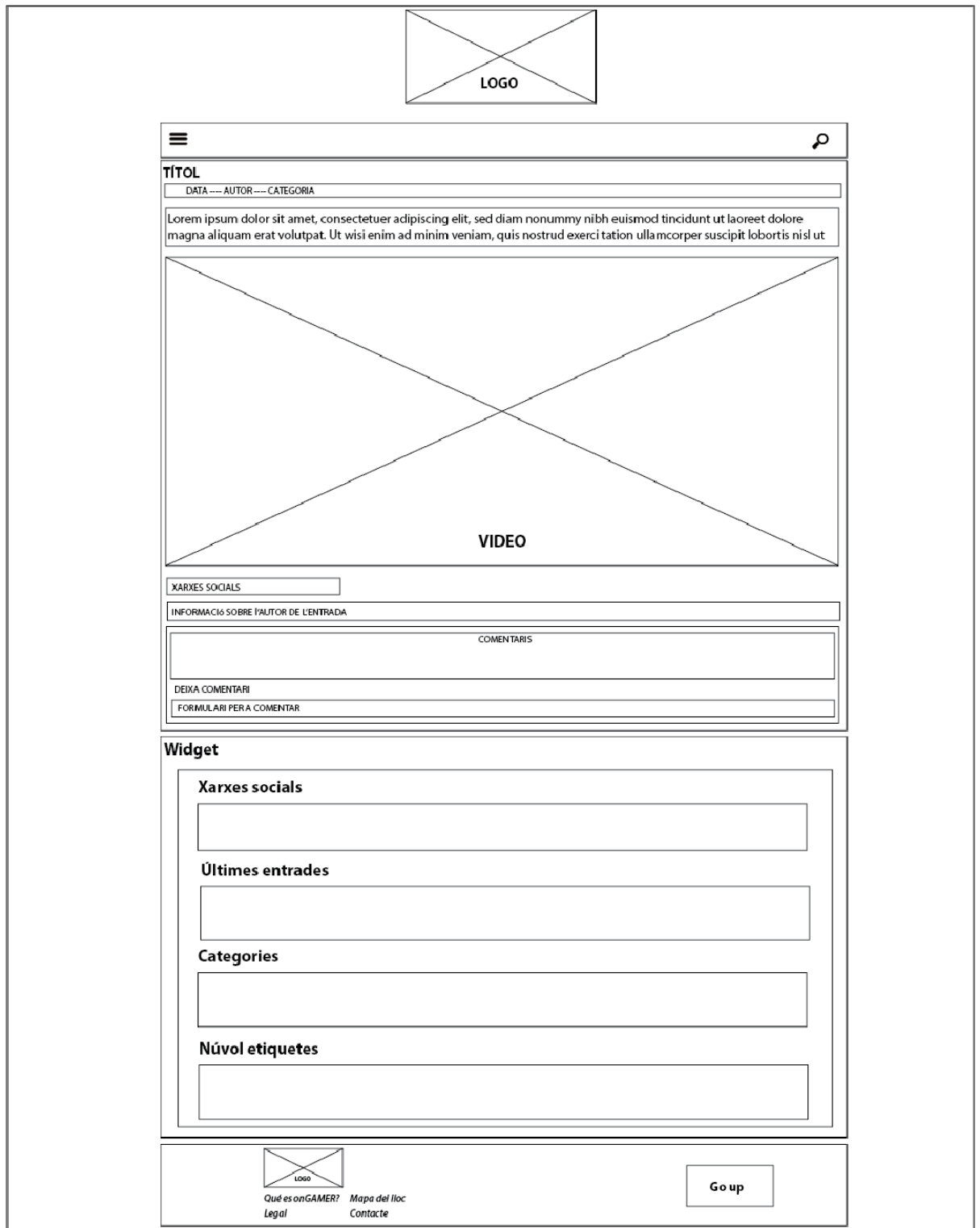


Figura 15 - Wireframe mòbil amb el disseny d'una entrada de tipus vídeo.

○ Pàgina estàtica

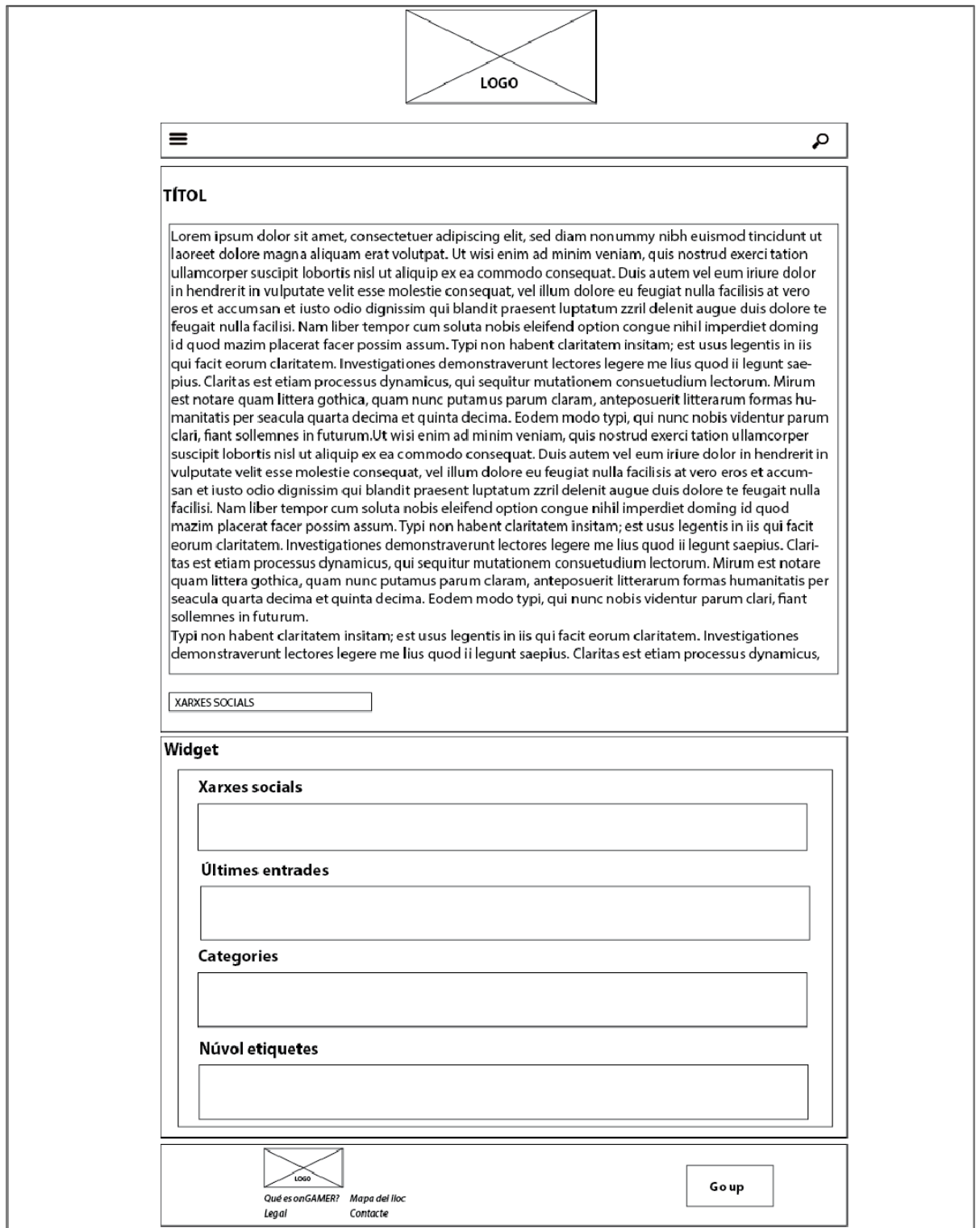


Figura 16 - Wireframe mòbil amb el disseny d'una plana estàtica.

12.2 Hi-Fi

- Maquetes funcionals finals de la versió escriptori
 - Inici

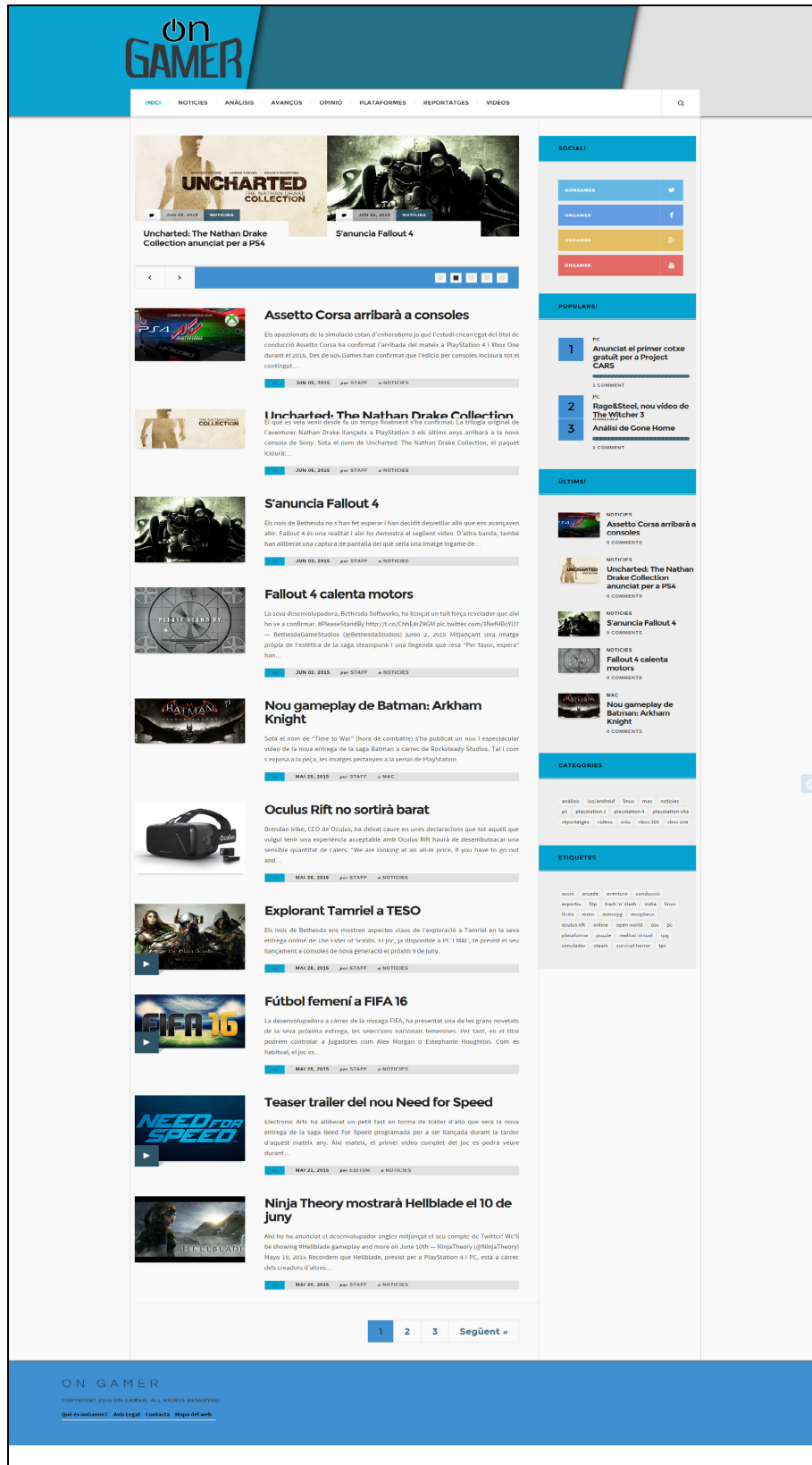


Figura 17 - Imatge de la plana principal del web de la versió escriptori.

○ Categoria "notícies"

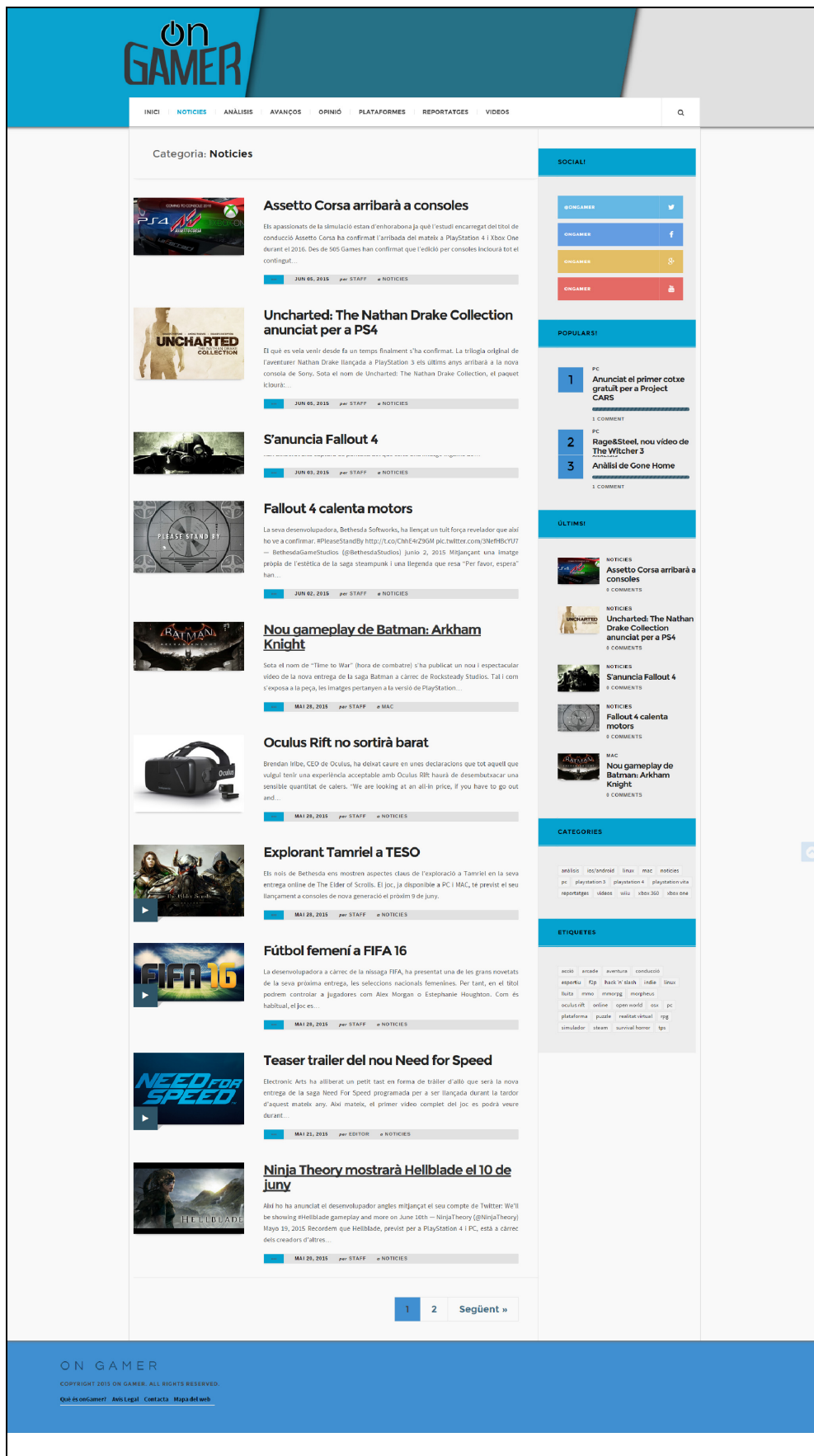


Figura 18 - Imatge amb el llistat d'entrades de tipus "noticia" del web de la versió escriptori.

○ Entrada



Figura 19 - Imatge de la plana amb una entrada de la versió escriptori.

○ Entrada tipus "vídeo"

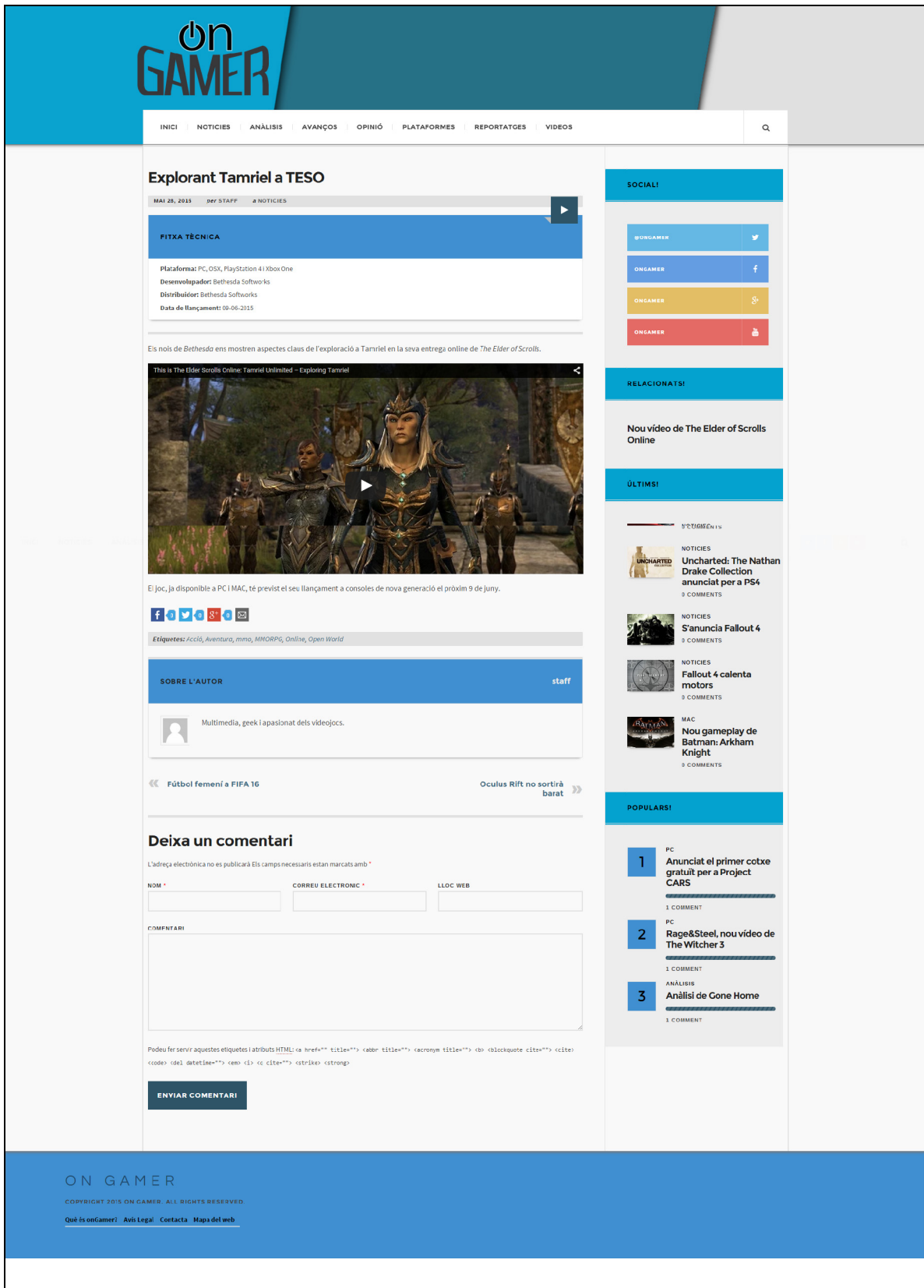


Figura 20 - Captura amb una entrada de tipus vídeo per a la versió d'escriptori.

- Maquetes funcionals de la versió mòbil (inferior a 768px)
 - Plana principal

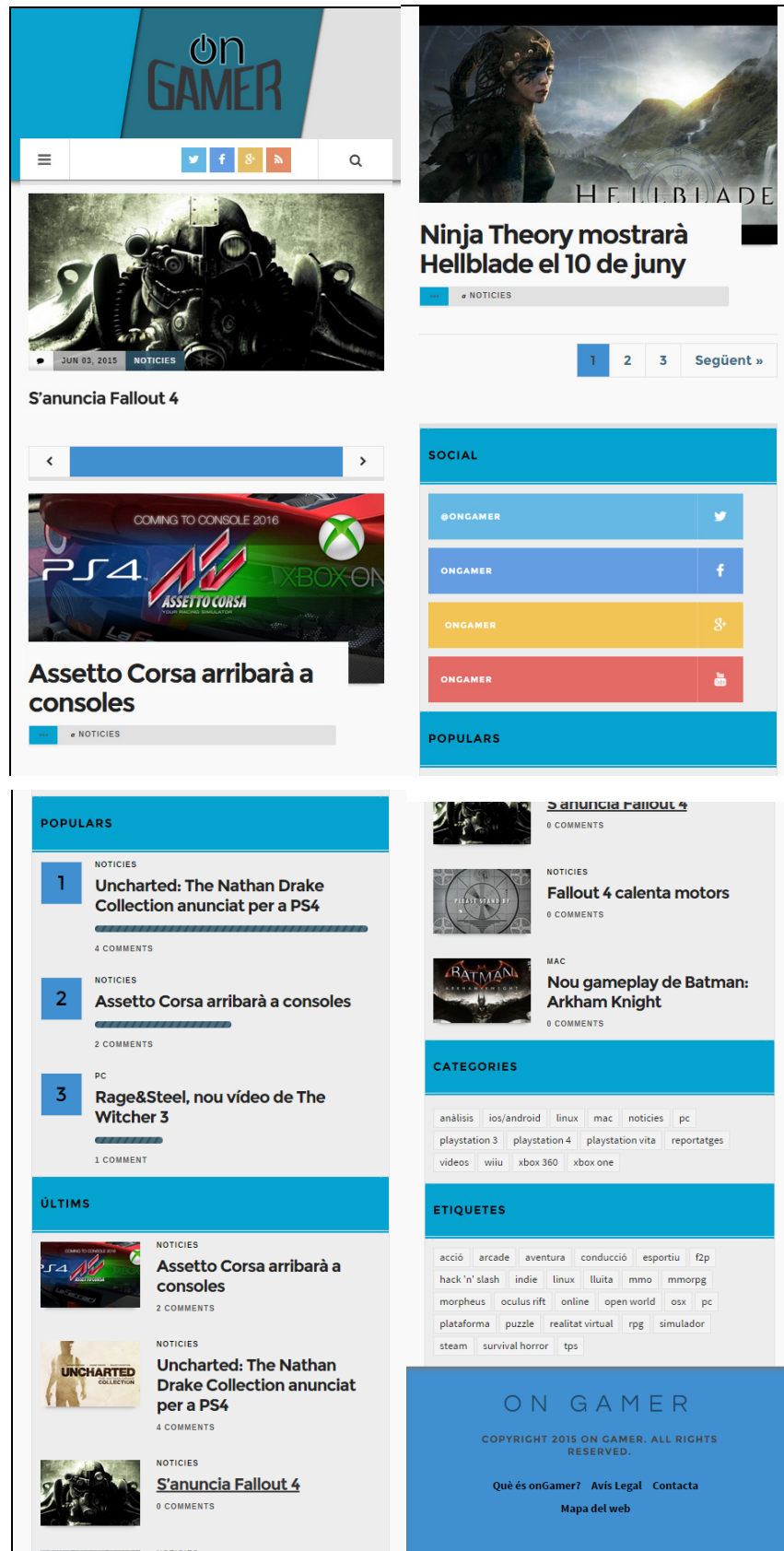


Figura 21 - Captura de la plana principal del web de la versió mòbil.

- Categoria "notícies"



Figura 22 - Captura de la capçalera de la web amb les entrades filtrades per categoria "notícies".

Nota: La part inferior segueix el mateix patró que el vist en la plana principal, amb el *widget* a sota, aplicable a les planes que venen a continuació.

○ Entrada



Figura 23 - Captura d'una entrada del web en la versió mòbil.

○ Entrada tipus "vídeo"

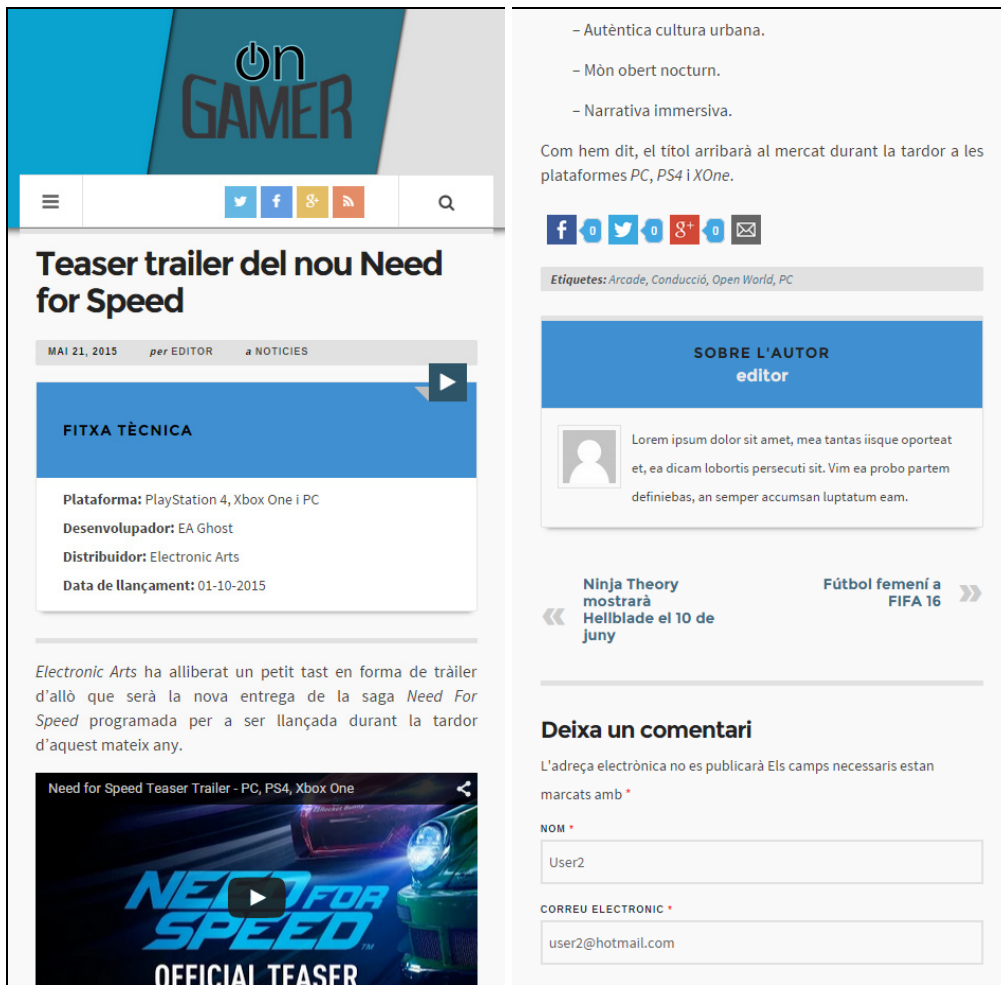


Figura 24 - Captura d'una entrada de tipus "vídeo" en la versió mòbil.

13. Línia editorial

Degut a la naturalesa del projecte, aquest s'ha d'actualitzar periòdicament tots els dies i a unes hores concretes (normalment durant la tarda), doncs les notícies es van generant d'aquesta manera a la societat de la informació. En conseqüència, implica una alta disponibilitat de recursos humans pel funcionament òptim de la plana. No obstant, durant els primers estadis de vida del projecte pot esdevenir una tasca força improbable que la plana assoleixi aquest grau de funcionalitat, doncs es desconeix quants actors hi estaran implicats en dotar de continguts i riquesa el projecte.

És fa imprescindible definir el capital humà que ha de formar l'*staff* de la plana per a poder tenir una publicació d'èxit:

- Un **administrador**, també conegut com **responsable de continguts**: encarregat de gestionar la comunicació entre empreses del sector i la resta del grup humà que forma la publicació. Així com generar continguts de tot tipus quan calgui.
- De 1 a 2 **editors**: encarregats de generar continguts diàriament i assegurar-se que la informació facilitada és vàlida i contrastada. També s'encarreguen de la supervisió dels comentaris i dels continguts pendents generats pels col·laboradors.
- **Col·laboradors**: persones alienes a la plantilla, però conegudes pels editors o l'administrador, les quals posseeixen un cert bagatge en la redacció de continguts. Aquestes persones col·laboren quan tenen disponibilitat, no estan subjectes a la pauta d'actualitzacions diàries dels editors i l'administrador.

14. Perfils d'usuari

Segons la pròpia definició del projecte, i d'allò que es vol aconseguir i oferir, en el CMS es defineixen 3 rols principals d'usuari els quals poden publicar nous continguts:

- **Administrador** - Té control total sobre el gestor de continguts
 - Alterar opcions i configuracions del CMS.
 - Canviar l'aspecte del web.
 - Eliminar, afegir o editar *plugins*.
 - Gestionar els perfils d'usuari.
 - Opcions de seguretat.
 - Publicar, eliminar i/o modificar continguts i comentaris.

- **Editor** - Encarregat de gestionar els continguts.
 - Publicar, eliminar i/o modificar continguts.
 - Actuar sobre els comentaris.
 - Gestionar categories i taxonomies.

- **Redactor/col·laborador** - Perfil destinat a crear i publicar continguts.
 - Crear, eliminar i/o modificar continguts propis.
 - Editar comentaris propis.
 - Penjar contingut multimèdia al servidor.

D'altra banda, la plana facilita publicar únicament comentaris a **usuaris no registrats** al CMS en aquelles entrades que així ho permeten. No obstant, aquests comentaris queden subjectes a l'aprovació o revisió de l'editor.

15. Usabilitat/UX

Durant anteriors apartats de la memòria, s'han anat exposant els procediments d'usabilitat que s'apliquen per així avaluar l'experiència de l'usuari i identificar els problemes que hi puguin tenir en utilitzar el servei.

Els tests d'usabilitat es duen a terme a partir de dos prototips (descrits a l'**apartat 18**), un basat en *wireframes* i un esquema de navegació senzill i en un altre funcional, amb un disseny proper al de la versió final on, al mateix temps, s'han implementat els canvis necessaris sorgits del primer test esmentat anteriorment.

Pel primer d'ells, es fa sobre una petita mostra d'usuaris potencials els quals han de comentar i/o donar resposta a una sèrie de preguntes senzilles sobre els esbossos de la web que utilitzaran.

D'altra banda, pel segon test d'usabilitat, la mostra d'usuaris és més amplia. A més, es defineixen una sèrie de tasques a realitzar i un document en forma de test en el que han de puntuar diferents aspectes relacionats amb la interfície, la navegació, el disseny, la distribució i els propis continguts de la plana.

Finalment, aquest tests d'usabilitat tenen com a objectiu cobrir les necessitats dels següents usuaris:

- **Primari**

Usuari pel qual s'ha desenvolupat el projecte: adolescents (sense considerar el sexe), en una forquilla de 14-19 anys, amb coneixements tecnològics suficients, els quals es connectin a Internet a través de plataformes mòbils, siguin amants de l'oci electrònic i disposin d'una o més plataformes de videojocs.

- **Secundari o casual**

Usuari amb més edat de entre 20-35 anys, amant de la tecnologia, amb ingressos i connexió a Internet en dispositius mòbils que busca informació sobre videojocs o plataformes determinades.

- **Generador de continguts**

Usuari pertanyent a l'*staff* de la plana que s'encarrega de generar i publicar els continguts per a que els usuaris primaris i secundaris els consumeixin. Normalment el perfil d'aquest usuari

és un titulat en noves tecnologies o periodisme, amb coneixements alts d'anglès i amb capacitat de síntesi.

16. Seguretat

Partint de la base que segur a Internet no es pot donar res, s'empren les últimes versions tant de la plataforma *WordPress* com de les funcionalitats (*plugins*) i temes que s'utilitzen durant el projecte. L'objectiu és clar, minimitzar els riscos, fuites de seguretat i accessos no legítims a la base de dades per assegurar tant la informació de la plana com les dades sensibles sobre comptes d'usuari que hi puguin haver.

D'altra banda, també s'implementen solucions per evitar el molest *spam*⁹ a la zona de comentaris i evitar que la plana perdi coherència i precisió.

Finalment, per a assegurar la integritat del projecte, s'empra el *plugin Wordfence Security*¹⁰ del repositori que ofereix de forma oficial *WordPress*, el qual es compon de tres eines que funcionen com un tot per a garantir la seguretat de la plana. Aquestes funcionalitats són:

- **Antivirus** que monitoritza els arxius originals del gestor de continguts.
- **Firewall** que bloqueja certs comportaments a partir d'unes regles definides.
- Servei de **Cache** que permet carregar més ràpid la plana web.

⁹ Conegut com a correu brossa, però que es pot referir també a contingut comercial en els comentaris de qualsevol pàgina web.

¹⁰ <https://wordpress.org/plugins/wordfence/>

17. Tests

17.1 - Test amb wireframes

El primer test posat en pràctica ha estat basat en els *wireframes* desenvolupats, un prototip bàsic amb el qual es pot verificar que les pautes de navegació senzilles siguin clarament reconeixibles i, per tant, fàcils d'usar.

Descripció de les tasques

De manera molt senzilla, es varen plantejar dues tasques:

1. Accedir a una notícia des de la plana principal, tant en la versió escriptori com mòbil.
2. Accedir a una categoria de tipus vídeo i seleccionar una de les entrades llistades.

Selecció dels participants

Per a aquest primer test, es recorre a un grup reduït d'amics i/o coneguts, els quals compleixen amb el *target* al que va dirigit el projecte i s'executa de manera presencial. Els perfils dels participants són:

- Noi de 35 anys, amb coneixements tecnològics alts, connexió a Internet mòbil i aficionat a l'oci electrònic.
- Noi de 20 anys, universitari, coneixedor de la tecnologia, fan dels videojocs i Internet mòbil.
- Noi de 17 anys, prou coneixements tecnològics, aficionat a les plataformes *Nintendo* i Internet mòbil.

Qüestionari a respondre

Juntament amb la prova amb el prototip se'ls facilita un document amb una sèrie de preguntes per a què expressin allò que pensen. Òbviament, es demana total sinceritat.

- **Estètica i estructura**
 1. Què opina de la pàgina principal?
 2. Les opcions de menú són clares?
 3. L'estructura de les planes facilita la visibilitat de la informació?
- **Accés a la informació**
 1. La informació és accessible? En cas negatiu, quin problema ha trobat?
 2. Quines millores faria?
- **Funcionalitats**

1. Les funcionalitats ofertes satisfan les necessitats? En cas negatiu, quina o quines afegiria?

Resultats

Un cop finalitzats els test, es recullen tots els formularis i les observacions fetes en viu per procedir al seu anàlisi i extreure'n els problemes identificats amb l'objectiu d'implementar solucions.

- **Estètica i estructura**

Sorpresivament, en aquest apartat hi ha hagut quòrum entre tots els participants i cap d'ells ha trobat problemes a l'hora de respondre les preguntes.

- **Accés a la informació**

Tots els usuaris pensen que la informació és accessible, no obstant, un parell d'ells han trobat a faltar més informació sobre el videojoc en una notícia o la plana del vídeo.

- **Funcionalitats**

Com en el cas anterior, hi ha hagut un parell d'usuaris que han demanat cap funcionalitat més, com un apartat de notícies relacionades amb aquell article que s'està visualitzant.

Solucions a implementar en aquest estadi

Segons el test amb usuaris executat durant aquesta fase, es plantegen les següents solucions per a donar resposta a les opinions dels usuaris:

1. Implementar un quadre d'informació per mostrar per pantalla informació sobre el joc que es presenta en una entrada (plataforma, desenvolupador,...)
2. Afegir a la zona del *widget* un apartat en el que es mostrin les entrades relacionades amb l'entrada que s'està visualitzant.
3. Petites millores en el disseny.

17.2 - Test amb prototip funcional

Després d'allò après sobre el test sobre *wireframes* i els problemes detectats pels usuaris que han realitzat la prova, és hora d'executar un nou test d'usabilitat. Aquest cop però, sobre un prototip funcional i una representació d'usuaris tipus més amplia. Per tant, la pauta a seguir en aquest estadi ha estat:

1. Realitzar un qüestionari pre-test sobre usuaris potencials per a fer la selecció final.
2. Executar el test sobre els usuaris seleccionats, observar el seu comportament i/o els seus comentaris.
3. Realitzar un qüestionari post-test amb preguntes relacionades amb la interfície.

4. Analitzar les dades i treure'n conclusions.
5. Aplicar canvis al projecte.

Seleccionar participants mitjançant un questionari pre-test

Preguntes presents en aquest estadi:

1. Nom i cognoms?
2. Edat?
3. Estudis? Treball?
4. T'agraden les noves tecnologies?
5. Consumiu oci electrònic?
6. T'agraden els videojocs? Tens cap dispositiu a casa?
7. A banda d'ordinador i/o consola, teniu *smartphone* o tauleta? La utilitzeu per connectar-vos a Internet?
8. Busqueu informació a la xarxa sobre videojocs?
9. *En cas afirmatiu*: Quines pàgines consulteu? En quin idioma?

Finalment, després d'analitzar els resultats del test, la mostra d'usuaris ha estat la següent:

- Noia universitària de 23 anys, consumidora de noves tecnologies i videojocs.
- Noi de 19 anys universitari, estudiant d'informàtica i amant de *Nintendo*.
- Home de 34 anys amb fills i consumidor de videojocs des de jove.
- Noi estudiant de 14 anys, apassionat de les consoles.
- Home de 25, mecànic, consumidor de videojocs de PC.

Realització del test

La prova es realitza de dues maneres:

1. De manera presencial, on es pot observar el comportament dels usuaris en directe i observar el seu comportament.
2. De forma telemàtica, en el que es grava la interfície de l'usuari mentre realitza la prova mitjançant el programari lliure *CamStudio* o amb el període de prova de *Camtasia Studio*¹¹.

En aquest estadi de la prova, es deixa total llibertat a l'usuari per a què navegui per tota l'estructura de l'espai web, gaudint de totes les funcionalitats que se li ofereixen.

¹¹ Programaris que permeten gravar la pantalla per així poder executar el test d'usabilitat sobre el prototip funcional.

Questionari post-test

1. Ha estat fàcil utilitzar el lloc web?
 Impossible Molt fàcil
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
2. Creus que ho has fet bé?
 Malament Molt bé
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
3. Has trobat alguna dificultat en completar cap funció?
 Cap Moltes
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
4. El sistema ha respost bé a cada acció que realitzaves?
 Mai Sempre
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
5. La tipografia de la pàgina és fàcil de llegir?
 Mai Sempre
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
6. Has estat informat en tot moment on estaves?
 Mai Sempre
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
7. El disseny de la web t'ha ajudat a completar la tasca?
 Mai Sempre
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
8. La informació de la web ha estat clara?
 Mai Sempre
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
9. Què t'ha agradat més de la web? I el que menys?
10. Us heu trobat segurs i confiats utilitzant la web?
 Mai Sempre
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
11. Trobes la web atractiva visualment?
 Gens atractiva Molt atractiva
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5
12. Tornaries a utilitzar la web?
 Mai Sempre
 1 ----- 2 ----- 3 ----- 4 ----- 5

Informe final

Després d'analitzar i estudiar els resultats, es plantegen els canvis i modificacions sobre les funcionalitats i el disseny de la plana.

D'aquesta manera, del test d'usabilitat es treuen les següents conclusions:

- El mòdul implementat per a la fitxa tècnica dels productes no s'integra adequadament al disseny de la plana.
- Certs aspectes del disseny tenen problemes de visibilitat sobre versions antigues d'Internet Explorer.
- A la versió mòbil els marges laterals són massa grans, a baixes resolucions afecten a la llegibilitat del contingut.
- Manca d'articles relacionats (si cal) amb l'article actual.
- No hi existeix navegació local per a navegar entre articles sense necessitat de tornar a la plana principal o la seva categoria.
- El llistat de categories ocupa massa espai vertical.
- Falta d'un sistema de puntuació adient pels articles de tipus anàlisi.
- Els marges en alguns casos són excessius.
- La funció "back to top" implementada en el tema té problemes de visibilitat en alguns casos.
- Es troba a faltar un fòrum (proposta de futur).
- Permetre als usuaris puntuar jocs (proposta de futur).

Canvis

- Implementació de navegació local i articles relacionats mitjançant les funcionalitats que ofereix el repositori *WordPress*.
- Redisseny de l'apartat "Fitxa tècnica" per a que estigui en consonància amb el disseny dels diferents mòduls existents al cos de la plana.
- Millora als marges laterals de la plana, tant en la versió escriptori com en la versió mòbil.
- Petit redisseny de la capçalera, el peu i el cos de la plana per a separar visualment cada apartat i ajudar a la navegació de l'usuari.
- Eliminació de la funció "back to top" implementada per defecte i implementada mitjançant un *plugin*.
- Modificació del *widget* "categories" per a mostrar les diferents opcions de la mateixa forma que les etiquetes i estalviar espai vertical.
- Ajustos en els marges dels continguts.
- Inclusió d'una opció per a puntuar els anàlisis dels videojocs i mostrar-ho per pantalla.

18. Versions de l'aplicació/servei

Versió	Entrega	Data
Pre-Alpha	PAC2	08/04/2015
Alpha	PAC3	12/05/2015
Versió 1.0	Entrega Final	16/06/2015

Taula 4 - Versions de la plana.

19. Requisits d'instal·lació/implantació/ús

Els requisits de la plataforma són independents del maquinari del client, ja que en ser una plana web aquest accedeix als continguts mitjançant qualsevol navegador. Així doncs, només existeix cert pes per la banda del servidor, ja que serà aquest element qui suportarà, tant la seguretat i integritat de les dades emmagatzemades com la càrrega de peticions que facin els usuaris en consultar la informació.

Client

- Hardware: Ordinador, *smartphone* i/o *tablet* amb connexió a Internet.
- Software: Navegador web.
- Formació/Coneixements: bàsics.

Servidor

- Hardware: Maquinari compatible amb *Apache Server*, llenguatge de base de dades *SQL* i *PHP*.
- Software: *Apache Server*, *MySQL 5.6*, *PHPMyAdmin 4.2*.
- Formació/Coneixements: titulat en noves tecnologies o coneixedor de les eines.

Per a saber més sobre el procés d'implantació del gestor *WordPress* amb el que funciona la plana web, es pot consultar l'apartat 10.3 d'aquesta memòria en el qual s'especifica de forma més explícita tots els requeriments i processos a seguir per al correcte funcionament del projecte desenvolupat.

20. Instruccions d'instal·lació/implantació

No es fa estrictament necessària la definició d'unes instruccions d'instal·lació o implantació del projecte, ja que, en tractar-se d'un espai web, el desenvolupador s'encarregarà de publicar i posar en marxa la plana, alliberant així d'aquesta tasca el client. No obstant, és útil indicar de forma genèrica els passos seguits pel desenvolupador en el moment de publicar el projecte de forma *online*.

Per tant, els passos a seguir són:

- Trobar un servei d'allotjament per la plana.
- Registrar la direcció web.
- Crear la base de dades al servei *online*.
- Utilitzar un client *FTP* per a pujar el projecte des de la màquina de desenvolupament al servidor on s'allotjarà
- Crear una còpia de seguretat de la base de dades local i importar-la amb l'eina de gestió de bases de dades del servei d'allotjament contractat.
- Canviar la configuració de diversos arxius per a vincular els continguts correctament amb el nou allotjament.
- Comprovar que tots els enllaços i funcionalitats de la plana en línia funcionen correctament.

21. Instruccions d'ús

L'aplicació web no té cap complicació especial per a poder utilitzar-la, doncs gràcies al disseny visual i al concepte dels *hyperlinks* propis del llenguatge *HTML*, qualsevol pot accedir als continguts de manera clara i concisa. No obstant, el projecte facilita la creació de continguts dinàmics, la qual cosa requereix que aquella persona o grup de persones que l'utilitzin tinguin certs coneixements de funcionament del gestor de continguts.

Així doncs, durant el procés d'instal·lació de l'aplicació, el desenvolupador crea una compta d'usuari de tipus administrador segons els desitjos del client. Un cop creada, es mostra com funciona el *back-end* del gestor, com es publiquen nous continguts i com es creen nous perfils d'usuari.

Per accedir a l'editor, es facilita una direcció web que enllaça amb el formulari d'accés (figura 25) al mateix:

Exemple: www.ongamer.esy.es/wp-admin.php

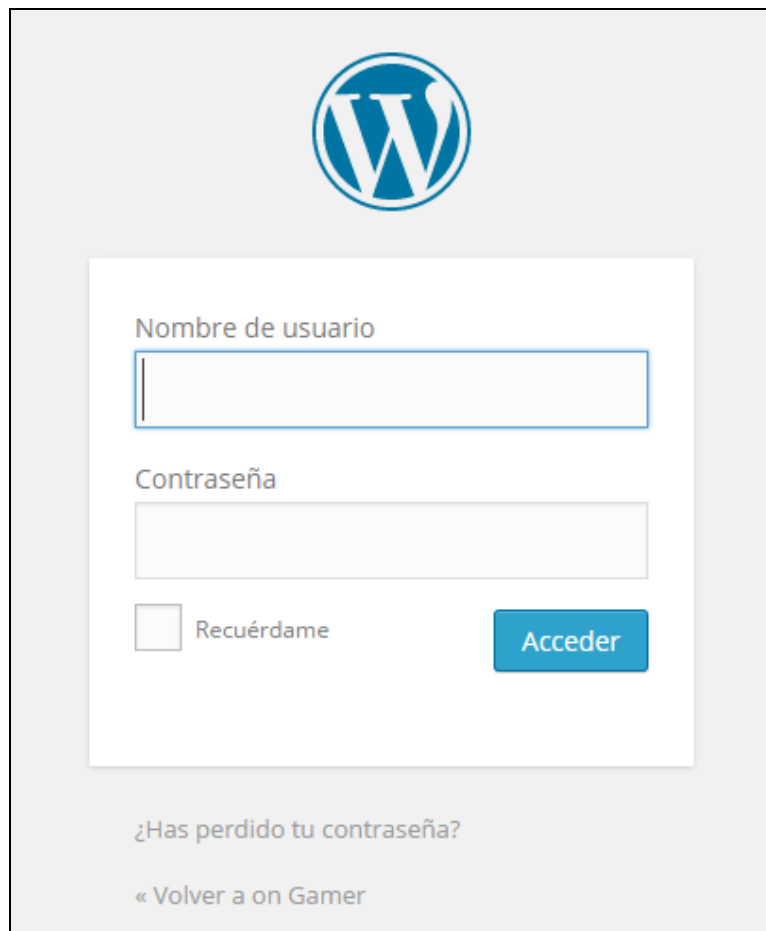


Figura 25 - Pantalla d'accés al panell d'administració de WordPress

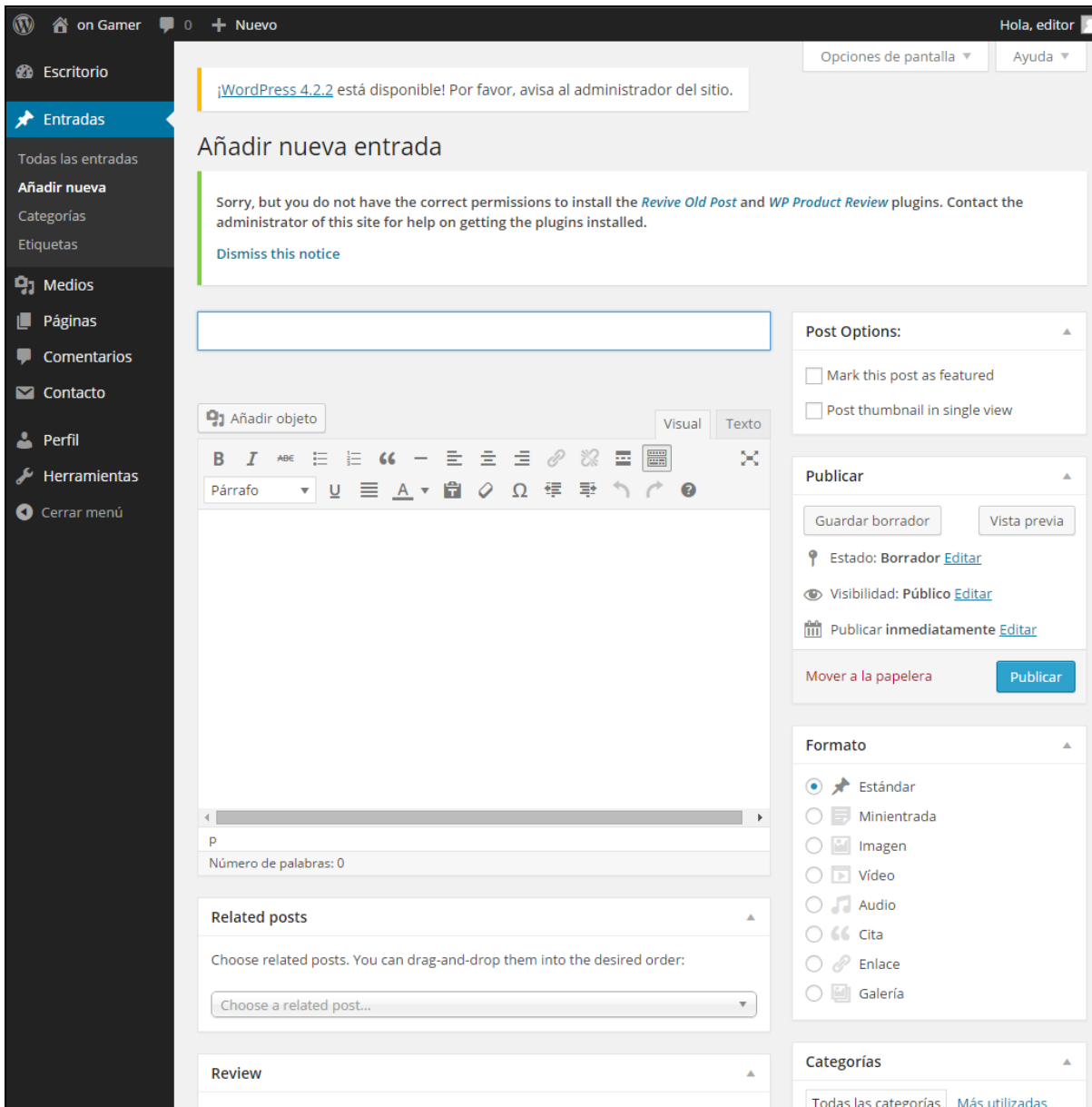


Figura 26 - Plantilla de creació i publicació d'una nova entrada a WordPress

Finalment, un cop es pitja el botó "Publicar" (figura 26), l'entrada apareix a la plana d'inici i queda indexada a aquelles categories sota les quals l'editor ha definit la informació.

Hi ha més informació sobre aquesta acció a l'**annex 5** de la memòria.

Encara que el client final pot crear ell mateix els continguts, durant el primer any es facilita la creació dels mateixos per part del desenvolupador a raó d'una tarifa inclosa al pressupost inicial.

22. Bugs

En una versió tan primerenca de l'aplicació no s'han detectat gaires *bugs*. No obstant això, s'han detectat els següent:

1. El més rellevant té a veure amb el *responsive design* a l'escriptori, el qual a una determinada mida de la pantalla es perd el menú. Malgrat això, aquest no és un problema greu, ja que el menú a les resolucions acordades pels dispositius mòbils funciona sense cap problema.
2. Es va començar a desenvolupar el mòdul d'informació extra, però aquest no s'acaba de mostrar a les entrades. Es té que depurar més.
3. Pel que fa a la fulla d'estil, hi ha certs problemes en el disseny d'algunes classes, ja que en modificar els paràmetres d'una en concret aquests són visibles tant en la versió d'escriptori com en la mòbil de la plana, creant resultats no desitjats.
4. Durant una actualització del tema base emprat s'ha perdut el format de la capçalera.
5. Dins del camp "Fitxa tècnica" desenvolupat per a aportar més informació del joc no es visualitza correctament la data.
6. Dins de determinades opcions del *back-end* de *WordPress*, es mostra el formulari creat amb *Advanced Custom Fields* per a introduir les dades de la fitxa tècnica.
7. Dins de la funcionalitat introduïda per a puntuar els videojocs en els anàlisis, l'últim camp no sortia alineat com la resta.
8. Per resolucions de pantalla horitzontal entre 1500px a 1140px el menú es trenca i es visualitza en dues línies.
9. El formulari de comentaris apareix en castellà i no en català.
10. La compatibilitat amb versions antigues de *Internet Explorer* no és alta, no es visualitza l'estructura com cal.

23. Projecció a futur

Continguts

1. Ampliar continguts amb noves ofertes informatives a través de *podcasts*¹², crítiques en vídeo, taules rodones amb usuaris, entrevistes amb desenvolupadors.
2. Incloure un fòrum, un lloc de trobada en el que els usuaris del web puguin compartir les seves experiències i opinions sobre el mercat i els seus productes.
3. Incloure noves funcions, com la selecció de temes (més contrast) per a mostrar el contingut de la plana.
4. Afegir noves categories i/o opcions de menú (portfolio, guies, tutorials,...).
5. Organitzar tornejos.
6. Incrustar mòdul de *Twitter* i *Facebook* al *sidebar* de la plana.

Multilingüe

Oferir els continguts de la plana en altres idiomes mitjançant cap *plugin* capaç de realitzar aquesta tasca.

Funcionalitats

1. Desenvolupar un apartat dins de l'editor de *WordPress* una opció per a poder crear i emmagatzemar les fitxes dels jocs, així només s'han de definir una vegada.
2. Permetre que els usuaris puguin puntuar jocs i penjar les seves crítiques.

¹² Arxiu multimèdia difós únicament per la xarxa.

24. Pressupost

Segons la naturalesa del projecte, a part dels costos de producció del mateix hi seran presents uns altres de derivats en referència al manteniment de la plana.

Costos de desenvolupament	
<u>Concepte</u>	<u>Preu</u>
Disseny i maquetació	640€
Programació	1200€
Allotjament i registre	100€ / any
Eines de desenvolupament	Sense cost
Generació de continguts inicials	640€
Manteniment durant el primer any	4320€
TOTAL	6900€

Taula 5 - Pressupost del projecte.

25. Anàlisi de mercat

Per analitzar el mercat és necessari respondre a 3 preguntes clau:

- **Què?**

Una plana web en català especialitzada en l'oci electrònic, concretament en el món dels videojocs i tot allò que l'envolta. Es tracta de presentar els continguts de manera concisa i coherent per a transmetre informació vàlida als potencials usuaris. A més, es busca respondre a les necessitats de mobilitat i accessibilitat del paradigma tecnològic d'avui dia, en el què els dispositius mòbil han cobrat un rellevància cabdal al mercat i les aplicacions han de respondre a les característiques dels mateixos mitjançant una estructura de continguts adaptativa.

- **A qui?**

Per a poder definir el *target* adientment s'ha d'analitzar el macroentorn¹³, això és identificar els aspectes socials i culturals dels usuaris potencials de la plana.

- **Aspectes demogràfics**

Com que l'idioma vehicular del projecte és únicament el català, el mercat al qual s'apunta amb el producte queda limitat a les zones on aquest idioma és present. No obstant, com a projecció de futur hi ha previsió d'oferir els continguts en castellà i anglès.

Pel què fa a l'usuari tipus, aquest respondrà al perfil de públic majoritàriament jove i masculí, amb coneixements sobre la tecnologia i consumidors d'oci electrònic. No obstant, la forquilla d'edat oscil·larà entre els 14-35 anys degut al grup d'usuaris secundaris o més casuals que en un moment determinat busquen informació sobre videojocs.

- **Aspectes econòmics**

Degut a l'amplia oferta de dispositius existents compatibles amb l'oci electrònic, el cost dels aparells no ha de suposar una inversió gaire sensible. Per tant, el poder adquisitiu dels usuaris de la plana pot variar consideradament.

- **Aspectes socio-culturals**

Es clar que els aspectes socials i culturals afectaran a la utilitat de la plana, encara que el sector estar vivint una implantació a nivell mundial, el missatge no arribarà a

¹³ Indicadors econòmics globals dels quals es pot extreure informació sobre la situació del mercat actual per identificar la idoneïtat pel llançament d'un nou producte.

tothom de la mateixa manera, per això és important ser concret amb la utilització del idioma, sobretot quan la plana passi a ser multilingüe en un futur.

- **Aspectes polítics i legals**

A priori, el projecte no té ni motivacions polítiques ni comercial, encara que aquest últim punt degut a la possible introducció d'anunciants a curt termini. No obstant, s'han de complir certs requisits pel què fa a temes com la propietat intel·lectual, per tant, l'usuari ha de ser coneixedor que la informació que està consumint és veraç i legal.

- **Aspectes tecnològics**

S'ha emprat el gestor de continguts *WordPress*, el qual per la facilitat d'aprenentatge que ofereix i la flexibilitat que aporta, es pot generar un producte professional i útil pels usuaris.

- **Aspectes mediambientals**

Es vol ser respectuós amb el medi ambient, per això el projecte és totalment digital. D'aquesta manera es minimitzen els residus.

- **Com?**

Allò que dóna resposta al "com" és l'anàlisi del microentorn, el qual ajuda a transmetre i comunicar el projecte.

- **Clients**

Persones a les quals va dirigida el projecte i què sense ells el producte generat no tindria cap tipus de valor. Se'ls ha de fer participants del desenvolupament aplicant el paradigma del **Disseny Centrat a l'Usuari** per així identificar i satisfer les necessitats.

- **Competència**

Productes similars ja implementats al mercat, els quals s'han d'analitzar i saber crear un factor diferencial per a què el nou portal d'informació tingui valor afegit i serveixi per a incentivar les visites.

- **Proveïdors**

Es consideren proveïdors totes aquelles eines de programari sense les quals el projecte no hauria estat possible.

- **Intermediaris**

Són totes aquelles empreses o serveis les quals faciliten materials (jocs, notes de premsa, vídeos promocionals,...) a partir dels quals es creen els continguts per a la seva publicació al web.

26. Màrqueting i Vendes

Encara que la plana no ofereixi un producte on es requereixi una transacció econòmica, no vol dir que no es necessiti una estratègia de màrqueting per a fomentar el consum de la informació que es presenta. Així doncs, en aquest punt és on s'expressen totes aquelles característiques que fomenten i inciten a l'usuari a considerar el nou portal com un referent per així intentar fidelitzar-lo i transformant-lo en un actiu important del projecte.

Degut al *target* de l'usuari, la imatge a transmetre ha d'estar en consonància amb aquest. Per tant, es busca una imatge fresca i juvenil, amb uns colors atractius, un alt contingut en imatgeria i multimèdia i una tipografia altament llegible. A més, s'ha de valorar el to de redacció, ja que si aquest és massa específic, tècnic o seriós es pot incórrer en el risc de que l'usuari s'avorreixi, deixi de llegir, abandoni la plana i no torni.

És necessari, en resum, mantenir certa coherència entre llenguatge, disseny i *target* amb l'objectiu de garantir l'èxit del projecte.

D'altra banda, per poder prendre decisions adequades al llarg de la vida de la plana, identificar aquelles mancances que hi puguin existir i aplicar accions mitigadores o correctores, el projecte té instal·lat el paquet *Google Analytics*, el qual ajuda a la generació d'informes segons el comportament dels usuaris que visiten el web. Així, a partir d'aquestes dades generades es poden extreure conclusions sobre diversos aspectes de la plana i actuar conseqüentment per a potenciar les visites i generar més ingressos per publicitat.

27. Conclusions

Si tiro la mirada enrere i penso en allò que em vaig marcar com a objectius a l'inici d'aquest **TFG**, considero que puc estar satisfet del treball realitzat. Tot i que no ha estat un camí fàcil per aquells imprevistos no contemplats, els quals fan que els ànims es vegin afectats i marquen un punt d'inflexió que ajuden a superar els obstacles.

L'elecció de la menció de **Sistemes de Gestió de Continguts** ve donada, en primer lloc, perquè ja havia utilitzat el gestor *WordPress* com a usuari i em va semblar una eina extremadament potent. En segon lloc, després d'haver cursat l'assignatura present en el grau, la qual em va obrir les portes a una ampla quantitat de respostes que em feia quan només era "usuari ras" de l'eina. Saber el què i el com funciona el gestor em va meravellar, per la forma tant relativament senzilla que empra per funcionar i com es pot canviar tot el paradigma en la creació de pàgines web.

Dinamisme es la paraula que representa *WordPress*, no només per la facilitat que ofereix per a publicar continguts, sinó per l'escalabilitat, la interacció i la projecció de futur que representa, podent adaptar un mateix projecte a uns dispositius concrets.

He après que una cosa tant senzilla com els fulls d'estil poden tenir una potencia inimaginable a l'hora de presentar els continguts de mil maneres diferents i, el què és més important, adaptar-se a les situacions donades per la resolució a pantalla, per així escalar el contingut i presentar-ho de forma coherent i funcional a l'usuari.

D'altra banda, m'ha servit per a fer esvaïr els fantasmes que tenia sobre el registre d'un *hosting*, al mateix temps que li perdia cert respecte a la configuració d'una base de dades per a poder emmagatzemar i recuperar de forma dinàmica el contingut que compon la web.

Encara que durant el grau he dut a terme pràctiques sobre la planificació i desenvolupament d'un projecte, el **TFG** m'ha servit per a experimentar en primera persona què implica realitzar un projecte real, el qual ha de generar un resultat concret sobre les hipòtesis, pautes o, simplement, idees projectades en un començament. I sincerament, la pressió ha estat present durant tot el semestre.

A més, degut a la naturalesa del projecte, s'ha aplicat el que es coneix com **DCU (Disseny Centrat en l'Usuari)**, en el què a partir del públic objectiu definit en un primer estadi, es desenvolupa la interacció de la plana web en funció de les necessitats que expressen mitjançant els diferents tests desenvolupats durant diferents fases del desenvolupament del projecte. Així mateix, també ajuden a identificar futures funcions a implementar en un futur, dotant de més riquesa i continguts a la plana.

Un projecte també és descobriment i, alhora que cursava l'assignatura de **Comportament d'usuaris**, he descobert del què és capaç una aplicació com *Google Analytics*. No diré que és una eina que fa por, però sí respecte, respecte pel munt de dades que captura de la navegació que qualsevol usuari pot tenir a l'espai web. Però aquest també produeix admiració per la forma com modela i presenta els hàbits dels usuaris per a que es puguin identificar patrons de conducta. Els quals només fan que reflectir que hi ha quelcom que no funciona a la plana i ens ajuda a prendre decisions per corregir els problemes que hi puguin haver.

Finalment, realitzar el **TFG** ha estat una experiència molt enriquidora, no només per haver aplicat els coneixements adquirits durant els diferents semestres que han format el grau, sinó que també a nivell personal, ja que significa que s'acaba un capítol en la meua vida, el qual recordaré i comença un altre apassionant, encara que sensible, que segur em depararà un munt de projectes.

Annex 1. Lliurables del projecte

Llista de fitxers lliurats i la seva descripció.

PAC1

- Arxiu: PAC1_mem_Villegas_JoseRicardo.pdf
- Tipus: Document de text
- Contingut:
 - Seccions prèvies al punt 1
 - Introducció/Prefaci
 - Descripció/Definició/Hipòtesi
 - Objectius
 - Metodologia
 - Planificació

PAC2

- Arxiu: PAC2_mem_Villegas_JoseRicardo.pdf
- Tipus: Document de text
- Contingut:
 - Tot el de la PAC1 actualitzat si cal
 - Totes les seccions fins el número 19
 - Bugs
 - Pressupost
 - Anàlisi de mercat
 - Viabilitat
 - Tots els annexos, excepte el 5 i el 10

- Arxiu: onGamer.zip
- Tipus: Arxiu de compressió de dades
- Contingut:
 - Tots els arxius de WordPress instal·lats al servidor local

PAC3

- Arxiu: PAC3_mem_Villegas_JoseRicardo.pdf
- Tipus: Document de text
- Contingut:

- Tot el de la PAC1 i PAC2 actualitzat si cal
- Totes les seccions fins el número 27
- Tots els annexos, excepte el 5 i el 10

- Arxiu: onGamer.zip
- Tipus: Arxiu de compressió de dades
- Contingut:
 - Tots els arxius de WordPress instal·lats al servidor local fins el moment.
 - Arxiu .sql amb la base de dades del projecte.

- URL: ongamer.esy.es
- Tipus: Direcció HTTP de la plana
- Contingut:
 - Versió del projecte a dia d'entrega de la PAC3

ENTREGA FINAL

- Arxiu: PAC_FINAL_mem_Villegas_JoseRicardo.pdf
- Tipus: Document de text
- Contingut:
 - Tot el de la PAC1, PAC2 i PAC3 actualitzat si cal.
 - Totes les seccions i annexos.

- Arxiu: PAC_FINAL_prj_Villegas_JoseRicardo.zip
- Tipus: Arxiu de compressió de dades
- Contingut:
 - Tots els arxius de WordPress instal·lats al servidor local fins el moment.
 - Arxiu .sql amb la base de dades del projecte.

- URL: ongamer.esy.es
- Tipus: Direcció HTTP de la plana
- Contingut:
 - Versió del projecte a dia d'entrega final

- Arxiu: PAC_FINAL_prs_Villegas_JoseRicardo.pdf
- Tipus: Document de text
- Contingut:
 - Diapositives amb presentació del projecte.

- Arxiu: PAC_FINAL_vid_Villegas_JoseRicardo.mp4
- Tipus: Arxiu de vídeo
- Contingut:
 - Defensa del projecte de no més de 15 min.

- Arxiu: PAC_FINAL_auto_Villegas_JoseRicardo.pdf
- Tipus: Document de text
- Contingut:
 - Informe de competències transversals.

Annex 2. Codi font (extractes)

PHP

Inclusió de la crida a la nova funcionalitat d'informació extra implementada.

```
<?php

    if ((!in_category('opinio')) && (!in_category('reportatges'))){

        echo '<div class="informacion"><h4>Fitxa tècnica</h4>';
        echo '</br><strong>Plataforma: </strong>';
        the_field('plataforma');
        echo '</br><strong>Desenvolupador: </strong>';
        the_field('desarrollador');
        echo '</br><strong>Distribuidor: </strong>';
        the_field('distribuidor');
        echo '</br><strong>Data de llançament: </strong>';
        the_field('fecha');
        echo '</div>';

    }

?>
```

Functions

Modificació de paràmetres en el resum.

```
function ac_no_excerpt_dots( $more ) {
    return '...';
}

add_filter('ac_no_excerpt_dots');
```

Modificació de la paginació de la plana principal.

```
$links = paginate_links( array(
    'base'      => $pagenum_link,
    'format'    => $format,
    'total'     => $GLOBALS['wp_query']->max_num_pages,
    'current'   => $paged,
```

```

        'mid_size' => 1,
        'add_args' => array_map( 'urlencode', $query_args
    ),
        'prev_text' => __( ' « Anterior', 'acosmin' ),
        'next_text' => __( 'Següent »', 'acosmin' ),
    ) );

```

Footer

Enllaços al peu de pàgina.

```

<ul class="about">
    <li><a href="http://localhost/ongamer/que-es-ongamer/"><strong>Què és onGamer?</strong></a></li>
    <li><a href="http://localhost/ongamer/avis-legal/"><strong>Avis Legal</strong></a></li>
    <li><a href="http://localhost/ongamer/contacta/"><strong>Contacta</strong></a></li>
    <li><a href="http://localhost/ongamer/sitemap.xml"><strong>Mapa del web</strong></a></li>
</ul>

```

single.php

Crida a la navegació entre articles a la plantilla de contingut únic.

```

<?php
    echo isset($WPPostNavigation)?$WPPostNavigation->WP_Custom_Post_Navigation():'';
?>

```

Categories

Ajustos en la visualització i presentació del llistat per categories

```

<header class="main-page-title">
    <h1 class="page-title"><?php printf( __( 'Categoria: <span>%s</span>', 'acosmin' ), single_cat_title( '', false ) ) ?></h1>
</header>

```

Functions

Ajustos en els missatges i etiquetes a l'espai de comentaris.

```

<header class="vcard clearfix">

```



```

<?php printf(__('<cite class="fn">%s diu:</cite>', 'acosmin'),
get_comment_author_link() ?>

<aside class="comm-edit">
    <a class="comment-date" href="<?php echo
    htmlspecialchars( get_comment_link( $comment->comment_ID
    ) ) ?>"><?php printf('%1$s', get_comment_date('M d, Y'),
    get_comment_time() ) ?></a>
    <?php edit_comment_link(__('Editar', 'acosmin'),' ','')
    ?>
</aside>
</header>

<div class="comment-text">
    <?php comment_text(); ?>
    <?php if ($comment->comment_approved == '0') : ?>
    <em><?php _e("El teu comentari està pendent d'aprovació",
    'acosmin') ?></em>
    <br />
    <?php endif; ?>
</div>

```

Crida per mostrar el llistat de categories al qual pertanyen els articles.

```

<?php
    $categories = get_the_category();
    $separator = ' - ';
    $output = '';
    if($categories){
        foreach($categories as $category) {
            $output .= '<a href="'.get_category_link(
            $category->term_id ).'" title="' . esc_attr(
            sprintf( __( "View all posts in %s" ), $category-
            >name ) ) . '">'.$category-
            >cat_name.'</a>'.$separator;
        }
        echo trim($output, $separator);
    }
?>

```

CSS

Modificació de les classes del codi CSS per a donar la nova personalitat al contingut web (en desenvolupament).

```

/*
Theme Name:    on GAMER Theme
Theme URI:
Description:   JustWrite Child Theme
Author:       jvillegasb
Author URI:
Template:     justwrite
Version:      1.0.0
Tags:         light, dark, two-columns, right-sidebar, responsive-
layout, accessibility-ready
Text Domain:  justwrite-child
*/
@import url("../justwrite/style.css");

/* =Aquí empieza la personalización de tu tema
----- */

/* LOGO */

.logo.logo-image img {
    width: 60%;
}

.logo.logo-image {
    margin-left: 100px;
}

/* Menu */

.top, .menu-wrap, .container, .footer-wrap {
    /* Same Style */
    position: relative;
    width: 70%;
}

```

```

        max-width: 1800px;
        margin: 0 auto;
    }

    .menu-main {
        border-right-width: 0px;
    }

    .menu-wrap li:focus > a,
    .menu-wrap li a:focus {

        color: #777;

    }

    .menu-main > li.current-menu-item > a{
        color: #04a3cf !important;
    }

    /* IMATGES */

    .single-content.featured-image:before {
        content: "";
        width: 100%;
        height: 0;
        position: absolute;
        top: 0;
        left: 0;
        border-top-width: 4px;
        border-top-style: solid;
    }

    .single-template-1 .featured-image-wrap {
        width: auto;
        margin: 0 0 25px 0 ;
        vertical-align: middle !important;
        float:none;
        -webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
        -moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
        box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    }

```

```
}

.post-small-button {
    background-color: #04a3cf !important;
    border-radius: 5px 5px 5px 5px;
    -moz-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
    -webkit-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
    border: 0px solid #000000;
}

.post-thumbnail{
    -webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    -moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
}

img.aligncenter, img.alignnone{
    margin-bottom: 2px !important;
    -webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    -moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
}

/* AJUSTOS EN ELS MARGES*/

.container{
    border-bottom-width: 0px !important;
    border-bottom-style: none !important;
}

.single-template-1 .single-content {
    margin-bottom: 10px !important;
    padding-top: 15px !important;
}

.post-template-1 {
```

```
        margin-bottom: 35px !important;
    }

    .single-template-1{

        margin-bottom: 30px !important;
    }

    .ssba {
        padding-top: 5px;
        padding-bottom: 15px;
    }

    .single-content p{

        margin-bottom: 15px !important;
    }

    #page-61 p{

        margin-top: 20px !important;
    }

    .comments-area{

        margin-top: -25px !important;
    }

    .comment-respond{
        border-top-width: 5px;
        border-top-style: solid;
        border-color: #e1e1e1;
        margin-top: 30px !important;
        padding-top: 30px !important;
    }
}
```

```
.about-share{
    margin-top: 15px !important;
    margin-bottom: 10px !important;
}

.fluid-width-video-wrapper {
    margin-top: 10px;
}

.single-style-template-1, .about-share, .comments-area,
#disqus_thread {

    padding-right: 45px;
}

/*-----*/

/* CONTINGUT */

.wrap-template-1{

    box-shadow: 0px 1px 1px;
    -moz-box-shadow: 0px 1px 1px #606060;
    -webkit-box-shadow: 0px 1px 1px #606060;
    padding: 0px 10px;
}

.wrap{

    box-shadow: 0px 0px 9px 3px #606060;
    -webkit-box-shadow: 0px 0px 9px 3px #606060;
    padding: 0px 0px !important;
}

.single-template-1 .title {
```

```
        margin-bottom: 20px;
    }

    .single-content > p{
        text-align:justify;
        font-size: 16px;
    }

    .single-content > h4{
        padding-top: 0px !important;
    }

    .post-template-1 .details, .single-template-1 .details {
        height: 24px;
        line-height: 22px;
        background-color: #e1e1e1;
        border-radius: 5px 5px 5px 5px;
        -moz-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
        -webkit-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
        border: 0px solid #000000;
    }

    .single-template-1 .details .detail {
        margin: 0 25px 0 5px !important;
        text-align:right !important;
    }

    .post-content > p{

        text-align:justify;
        font-size: 16px;
    }

    .post-content > h2 {

        font-size:32px !important;
    }
```

```
}

.single-content ul,ol{
    padding-left: 15px;
    margin-bottom: 15px;
    font-size: 16px;

}

.posts-wrap{
    margin-bottom: -30px !important;

}

.post-tags-wrap{
    background-color: #e1e1e1;
    border-radius: 5px 5px 5px 5px;
    -moz-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
    -webkit-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
    border: 0px solid #000000;
    padding-left:5px;
}

.informacion{

    padding-bottom: 10px;
    margin-bottom: 25px;
    font-size: 14px;
    background-color: white;
    border: 1px solid #e7e7e7;
    border-radius: 5px 5px 5px 5px;
    -moz-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
    -webkit-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
    -webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    -moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    position: relative;
    font-family: 'Source Sans Pro', sans-serif;

}

.informacion > h4{
```



```
margin-bottom: -20px;
padding-left: 25px;
padding-top: 0px;
line-height: 90px;
background-color: #4090d1;
color: black;
font-weight: 700;
text-transform: uppercase;
letter-spacing: 1px;
font-size: 14px;
font-family: 'Montserrat', sans-serif;
}

.informacion > strong{

padding-left: 25px;

}

.about-the-author{

width: 100% !important;

}

.about-share .title {

font-size: 14px;

}

.comments-title{

background-color: #e1e1e1;
margin-top: 20px;

}

.comment-date {
```

```
        color: #4090d1 !important;

    }

    .single-content blockquote{

        color: #4090d1 !important;
        padding: 15px 0 5px 35px !important;
        margin-bottom: 15px !important;
        font-size: 16px;

    }

    .single-content p > a{

        font-style:italic !important;

    }

    .footer-wrap.mini-disabled {

        background-color: #4090d1;
        width: 100% !important;
        max-width: 100% !important;
        -moz-box-shadow: inset 0 3px 6px #777;
        -webkit-box-shadow: inset 0 3px 6px #777;
        box-shadow: inner 0 3px 6px #777;

    }

    /* Relacionats */

    .related_content {

        padding-left: 5px;
        margin-bottom: 25px;
        font-size: 14px;
        background-color: #e1e1e1;
        border-radius: 5px 5px 5px 5px;
        -moz-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
```

```
-webkit-border-radius: 2px 2px 2px 2px;  
-webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;  
-moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;  
box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;  
position: relative;  
  
}
```

```
ul.related-posts a{  
  
    color: #222;  
    margin-bottom: 0px;  
    font-size: 19px;  
    font-weight: 700;  
    letter-spacing: -1px;  
    line-height: 120%;  
    margin: 8px 0 12px 0;  
    font-family: 'Montserrat', sans-serif;  
    text-decoration:none;  
    padding-right: 10px;  
  
}
```

```
ul.related-posts a:hover{  
  
    text-decoration:underline;  
  
}
```

```
/* Sidebar */
```

```
.sidebar {  
  
    background-color: #ededed;  
    padding-top: 0px !important;  
    margin-top: 45px;  
  
}
```

```
.sidebar-heading {
```

```
background-color: #04a3cf;
letter-spacing: 1px !important;
}

.sidebar-heading:before, .sidebar-heading:after{

border-radius: 5px 5px 5px 5px;
-moz-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
-webkit-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
background-color: #04a3cf;

}

h3.sidebar-heading{

font-size:14px !important;
}

ul.sidebar-social{

padding-right: 30px !important;
}

.ac-social-buttons-widget ul li{

width: 100% !important;
}

.sb-content .ac-recent-posts > li {

padding-right: 10px !important;
}

.alignleft{

float: none !important;
}
}
```

```
.alignright{

    float: none !important;
}

.ac-recent-posts .thumbnail {

    -webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    -moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;

}

.tagcloud{

    padding-right: 25px !important;

}

.tagcloud a:hover {

    color: white;

}

/* LLISTAT DE CATEGORIES FORMAT */

.cat-item a {

    float: left;
    font-size: 13px;
    display: inline-block;
    line-height: 22px;
    padding: 0 7px;
    text-transform: lowercase;
    margin: 0 3px 3px 0;
    border-width: 1px;
    border-style: solid;
    color: #222;
    border-color: #e1e1e1;
```

```
        background-color: #f2f2f2;
    }

    .cat-item a:visited {

        color: #222;

    }

    .cat-item a:hover {

        background-color: #4090D1;
        color: white;
        transition: all 200ms ease-in-out;
        -webkit-backface-visibility: hidden;
        border-color: #222;

    }

    /* Footer */

    .footer-wrap{

        padding-bottom: 45px !important;

    }

    aside.footer-credits{

        width: auto;
        margin-right: 75px;
        margin-left: 125px;

    }

    .about > li{

        display:inline-block;
        padding-right: 10px;
```

```
}

.back-to-top{

    visibility:hidden;
    border-color:#04a3cf !important;

}

.theme-author {

    font-size: 14px;
    font-style: normal !important;
    border-bottom: 2px solid rgba(225,225,225,0.9);
    padding-bottom: 5px;

}

.theme-author > ul{

    list-style-type: none;

}

.theme-author > li{

    display: block !important;
    float: left;
    margin: 0 10px 0 0;

}

/* -- cerca */

.search-button {

    position: relative;
    float: right;
```

```
width: 90px;
height: 100%;
display: block;
text-align: center;
line-height: 70px;
border-left-width: 1px;
border-left-style: solid;
}

.search-wrap {

    position: absolute;
    width: 100%;
    height: 80px;
    top: 68px;
    left: -1px;
    display: none;
    z-index: 3;

}

.search-field{

    font-size: 24px !important;
    height: 80px !important;

}

.search-submit{

    font-size: 24px !important;
    width: auto;
    height: 50px !important;
    margin: 15px 30px 0 0 !important;

}

.search-wrap.search-visible {

    display: block;
```



```
        border-width: 1px;
        border-style: solid;
    }

    .search-wrap .search-form {

        width: 100%;
        height: 100%;
        display: inline-block;
        overflow: hidden;
    }

    /* COMENTARIS */

    .as-wrap{

        border-radius: 5px 5px 5px 5px;
        -moz-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
        -webkit-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
        -webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
        -moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
        box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    }

    /* Puntuació */

    .single-content h5{

        margin-bottom: 1px !important;
    }

    ul.review-list{

        font-size: 18px;
    }
}
```

```
.review-list li:last-child{

    padding: 15px;

}

#review{

    border-radius: 5px 5px 5px 5px;
    -moz-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
    -webkit-border-radius: 2px 2px 2px 2px;
    -webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    -moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;

}

.review-desc p {

    font-size: 16px;
    text-align:justify;

}

.review-summary-title{

    font-size:100% !important;

}

.review-total-wrapper{

    padding: 15px 15px;
    background-color: #04a3cf;
    -webkit-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    -moz-box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;
    box-shadow: 0 6px 6px -6px #777;

}

.review-title{
```

```
margin-bottom: -20px !important;
padding-top: 10px !important;
line-height: 80px !important;
background-color: #4090d1 !important;
color: black !important;
font-weight: 700 !important;
text-transform: uppercase !important;
letter-spacing: 1px !important;
font-size: 14px !important;

}

/*-----Navegació entre articles-----*/

.wp-post-navigation div{

padding-top: 30px;
font-family: 'Montserrat', sans-serif;
line-height: 120%;
font-weight: 700;
font-size: 16px;
border-color: #e1e1e1;
margin-top:15px;

}

.wp-post-navigation div a:after{

top: 68% !important;
font-size: 42px !important;

}

/*      MOBIL      */

@media screen and (max-width: 1220px){

.logo.logo-image img {
width: 80%;
```

```
    }  
  }  
  
  @media screen and (max-width: 1140px){  
  
    .single-style-template-1, .about-share, .comments-area,  
#disqus_thread {  
  
      padding-right: 5px !important;  
      padding-left: 5px !important;  
  
    }  
  
    ul.related-posts a{  
      font-size: 24px !important;  
    }  
  
  }  
  
  @media screen and (max-width: 1500px){  
  
    .top, .menu-wrap, .container, .footer-wrap {  
  
      position: relative;  
      width: 85%;  
      max-width: 1800px;  
      margin: 0 auto;  
    }  
  
    .menu-main{  
  
      display:none!important;  
  
    }  
  
    .mobile-menu .sub-menu,.mobile-menu .sub-menu ul{  
  
      display:none !important;  
      position:relative;  
      visibility:inherit !important;  
      top:0;
```

```

        width:100%;
        border:none;
        -webkit-box-shadow:none !important;
        -moz-box-shadow:none !important;
        box-shadow:none;
    }
    .mobile-menu li:hover .sub-menu .sub-menu, .mobile-menu.visible
.menu-main li:hover .sub-menu .sub-menu{

        width:100%;
        top:0;
        left:0;
    }
    .menu-wrap.visible .mobile-menu{

        top:70px;
    }
    .mobile-menu{

        display:block;
        position:absolute;
        top:69px;
        left:-1px;
        width:50%;
        min-width:300px;
        height:auto;
        z-index:98;
        border-width:1px;
        border-style:solid;
        border-top:none;
        padding:15px 30px;
    }

    .mobile-menu, .search-wrap{

        -webkit-box-shadow:0 0 15px rgba(0,0,0,0.1);
        -moz-box-shadow:0 0 15px rgba(0,0,0,0.1);
        box-shadow:0 0 15px rgba(0,0,0,0.1);
    }

```

```
.mobile-menu a,.mobile-menu .sub-menu a{

    display:block;
    padding:0;
    line-height:24px;
    border:none;
    z-index:2;
    position:relative;
}

.mobile-menu .sub-menu li{

    padding:10px 0;
    position:relative;
}

.mobile-menu .sub-menu ul li:before{
    content:"";
    position:absolute;
    top:22px;
    left:0;
    height:2px;
    width:100%;
    z-index:1;
}

.mobile-menu .sub-menu li:last-child,.mobile-menu .sub-
menu:last-child{

    padding-bottom:0;
}

.mobile-menu .sf-sub-indicator{

    display:inline-block;
    float:right;
    margin-right:10px;
    border-width:2px;
    border-style:solid;
    line-height:20px;
    width:24px;
```

```
        text-align:center;
        font-size:14px;
        -webkit-border-radius:40px;
        -moz-border-radius:40px;
        border-radius:40px;
    }

    .mobile-menu > li{

        width:100%;
        clear:both;
        float:none;
        padding:15px 0;
        border-bottom-width:1px;
        border-bottom-style:solid;

    }

    .mobile-menu > li:before{

        display:none;
    }

    .mobile-menu > li:last-child{

        border:none;
    }

    .mobile-menu-button{

        display:block;
    }

    .menu-visible, .mobile-drop-down > .sub-menu, .mobile-drop-down
> .sub-menu > .mobile-drop-down > .sub-menu{

        display:block !important;
    }
}
```

```
.mobile-menu li:hover .sub-menu, .menu-wrap.visible .menu-main
li:hover .sub-menu .sub-menu, .menu-wrap.visible .menu-main li:hover
.sub-menu{

    top:0;left:0;

}

.mobile-menu .sub-menu ul li a, .mobile-menu .sub-menu li li{

    padding-left:10px;

}

.single-content h1 {

font-size: 32px;

}

}

@media screen and (max-width: 900px) {
    /* ----- */
    .container {

        width: 90%;
        overflow: hidden;

    }

    .menu-wrap {

        width: 90%;

    }

    .search-button{

        line-height: 50px;

    }

}

}
```



```
@media screen and (max-width: 768px){

    aside.footer-credits{

        width: auto;
        margin-right: 75px;
        margin-left: 75px;

    }

    .top, .menu-wrap, .container, .footer-wrap {

        position: relative;
        width: 95%;
        max-width: 1800px;
        margin: 0 auto;
    }

}

@media screen and (max-width: 650px) {

    .search-submit{

        margin: 15px 15px 0 0 !important;
        font-size: 14px !important;
    }

    .search-field{

        font-size: 16px !important;
    }

}

@media screen and (max-width: 500px) {

    .logo-image{

        margin-left: 15px !important;
    }

}
```

```
}  
  
.wp-post-navigation div {  
  
    font-size: 14px;  
}  
  
.wp-post-navigation div {  
  
    width: 170px;  
  
}  
  
.review-total-wrapper {  
    margin-top: -15px !important;  
}  
  
}
```

Annex 3. Llibreries/Codi extern utilitzat

Tots els recursos gràfics utilitzats en el projecte han estat desenvolupats han estat creats per mi, excepte:

- La imatgeria de xarxes socials, productes, empreses i portals web, els quals pertanyen a les corresponents empreses propietàries i, on en el projecte, només s'utilitzen com a recurs de recerca i divulgació.
- El sistema de gestor de continguts *WordPress*, el qual està subjecte a una llicència *GPL*.
- Llibreria de *JavaScript jQuery* sota llicència *MIT*.

Theme WordPress

S'han emprat els fitxers inclosos en el tema "Just Write" original per a configurar els nous aspectes a donar a la plana, i dotar-la de la personalitat que es vol.

Aquest punt, es desenvolupa a través d'un nou arxiu *style.css* en el que es configuren les modificacions adients. De la mateixa manera que es produeix amb diversos arxius *php* propis d'aquest tema.

Annex 4. Captures de pantalla

Les captures de pantalla tant de la versió escriptori com de la mòbil es poden veure a l'**apartat 13.2** de la memòria. Així mateix, es faciliten les imatges de forma externa per a que es puguin consultar a més resolució.

Annex 5. Guia d'usuari

1. Pàgina del projecte: www.ongamer.esy.es
2. Accés al panell de control: www.ongamer.esy.es/wp-admin
3. Fer *login* segons el tipus de conta d'usuari (administrador, editor, redactor/col·laborador).
4. Afegir entrades:
 - a. Entrades -> Afegeix (figura 27)

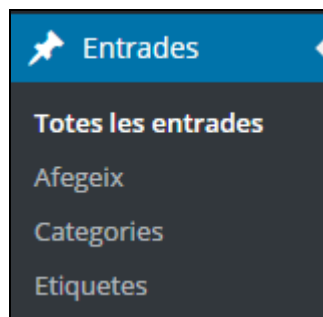


Figura 27 - Opció entrades del panell de Wordpress

- b. Emplenar la fitxa (figura 28) de tipus formulari amb títol i contingut.

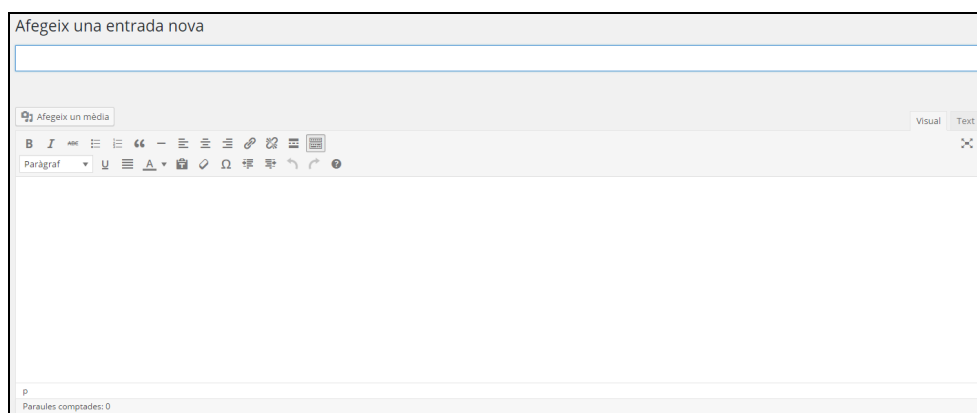


Figura 28 - Formulari amb títol i cos de l'entrada

- c. Introduir informació tècnica (figura 29) sobre el producte que tracta l'entrada.



Ficha técnica ▲

Plataforma
Introduce la plataforma

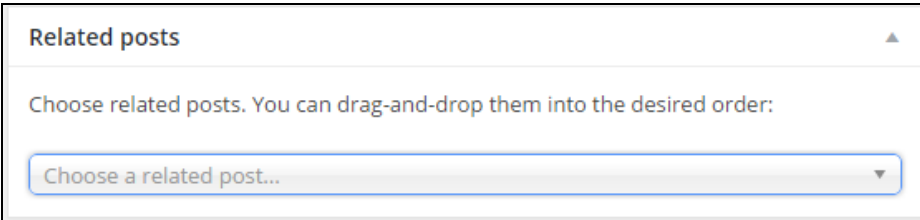
Desarrollador
Desarrollador del título

Distribuidor
Distribuidor del título

Fecha de lanzamiento

Figura 29 - Formulari de configuració de fitxa

- d. Si el producte ha estat tractat anteriorment i es vol enllaçar a la nova entrada mitjançant un enllaç al *sidebar*, s'ha de seleccionar del llistat ofert a la opció següent (figura 30).



Related posts ▲

Choose related posts. You can drag-and-drop them into the desired order:

Choose a related post... ▼

Figura 30 - Opció desplegable per a relacionar entrades.

- e. Si és necessari (es fa de manera automàtica), introduir els paràmetres de posicionament (figura 31) de l'entrada per a donar-li visibilitat als cercadors.

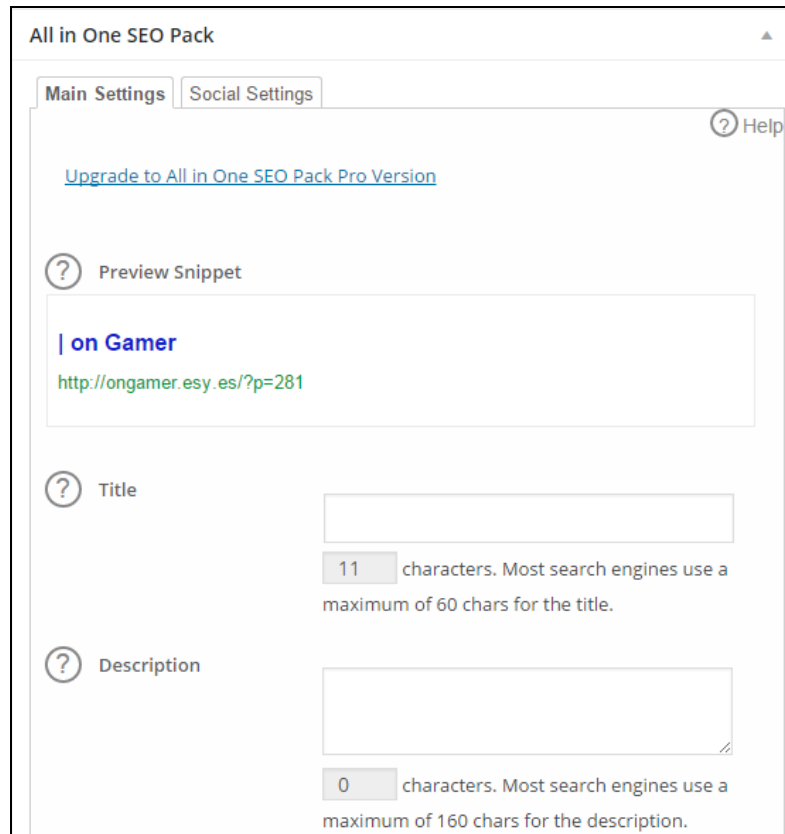


Figura 31 - Opcions de configuració de posicionament web.

- f. Marcar les opcions següents (figura 32) si es vol que es generi una miniatura i l'entrada apareix al *slider*.

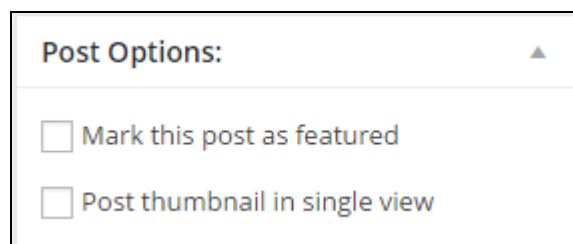


Figura 32 - Opcions de visibilitat de l'entrada.

- g. Marca el format de l'entrada (figura 33), a *on GAMER* només són funcionals "estàndard" i "vídeo" en aquest moment, ja que són aquelles que responen als requisits de la plana.

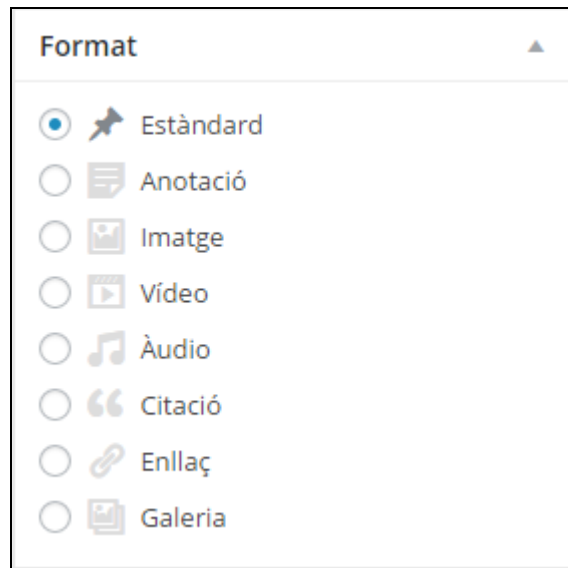


Figura 33 - Opcions pel format d'entrada.

- h. Picar sobre les categories (figura 34) a les quals pertany l'entrada per així indexar-la a les opcions del menú principal.

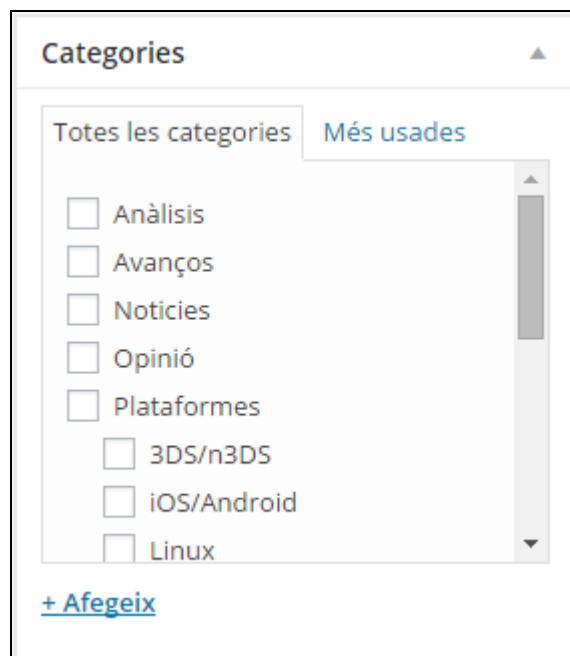


Figura 34 - Llistat de categories disponibles.

- i. Seleccionar les taxonomies (figura 35) a les quals pertany el producte que cobreix l'article per a jerarquitzar el contingut.



Figura 35 - Llistat de taxonomies.

- j. Afegir la imatge relacionada (figura 36) per a incrustar-la a la capçalera de l'article.



Figura 36 - Opció per afegir imatge destacada.

- k. Finalment, pitjar sobre el botó "publica" (figura 37). Per contra, si es vol previsualitzar l'entrada prèviament fer clic sobre la opció oferta.

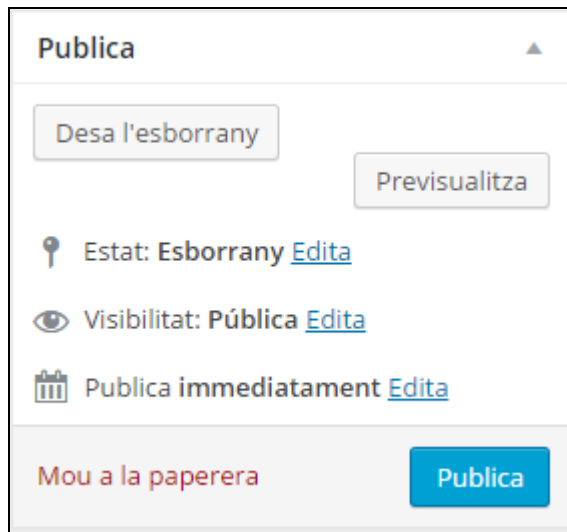


Figura 37 - Mòdul de publicació de l'entrada.

Annex 6. Llibre d'estil

Logotip

Basat en la tipografia *Myriad Pro*, es busca dinamisme i acció mitjançant la curvatura i la transformació de la 'O' en la icona d'encès d'un aparell electrònic (figures 38 i 39).



Figura 38 - Sobre fons blanc.



Figura 39 - Sobre fons negre.

Icona per xarxes socials

Es crea un icona (figura 40) amb el símbol que vol esdevenir característic del dissenys de la plana i que està integrat en el logotip. D'aquesta manera es busca una forma diferenciadora i identificadora del web dissenyat.

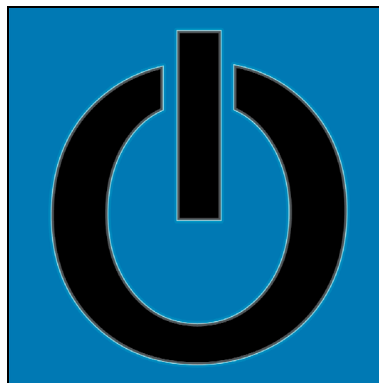


Figura 40 - Icona

Paleta de colors

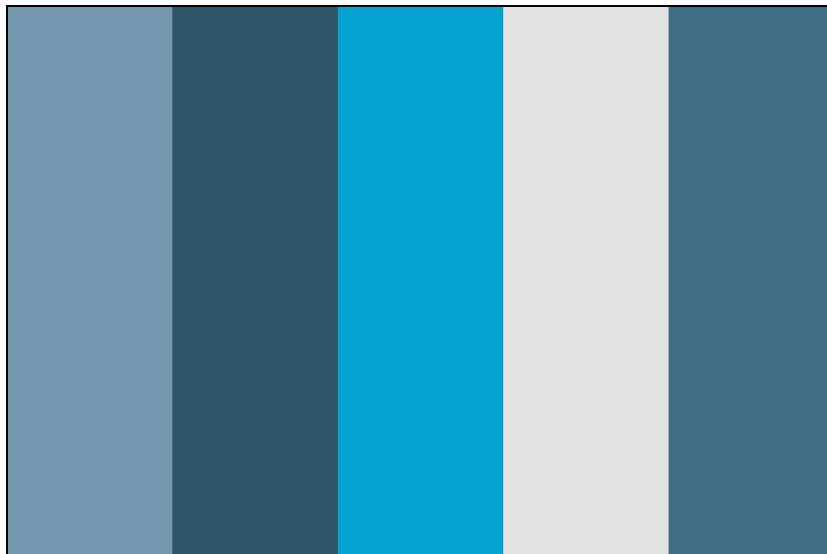


Figura 41 - Gama de colors emprada pel disseny de la plana.

Paleta de saturació (figura 41) generada a partir del blau més clar mitjançant la plana <http://www.color-hex.com/>.

Colors i tons blau/gris força suaus, amb l'objectiu d'oferir un disseny agradable i relaxat (figura 42) i evitar interferir negativament sobre el que és important, el contingut que ofereix la plana.






Colors in Palette		
Color	Hex	RGB
	#7499af	(116,153,175)
	#2e5467	(46,84,103)
	#04a3cf	(4,163,207)
	#e1e1e1	(225,225,225)
	#416c85	(65,108,133)

Figura 42 - Codis hexadecimals i RGB dels colors emprats al disseny

Tipografies

S'empen tipografies sense serifa per maximitzar la facilitat de lectura en pantalla, juntament amb un alt contrast entre fons i lletra per potenciar més aquest aspecte.

De forma no definitiva, es carrega la tipografia "Montserrat" (figura 43) i "Source Sans Pro" (figura 44) del repositori de *Google Fonts*. Un tipus de lletra que s'adapta a les característiques mencionades amb anterioritat i que, a més, es gratuïta.

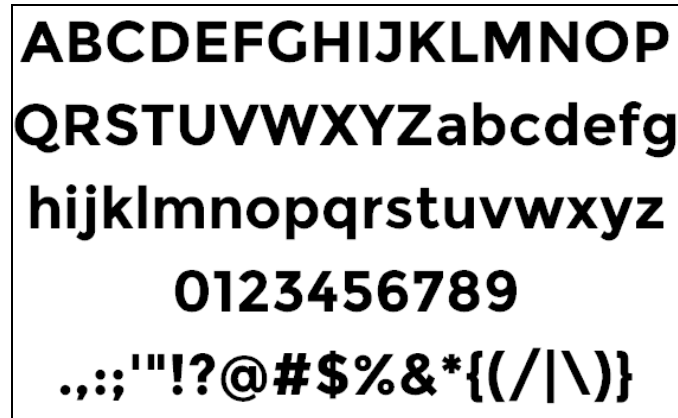


Figura 43 - Tipografia "Montserrat"



Figura 44 - Tipografia "Source Sans Pro"

Mida

- Títols: 32 punts i negreta.
- Contingut dels articles: 14 punts.
- Capçaleres del *Widget*: 14 punts, majúscula i negreta.
- Menú: 14 punts, majúscula i negreta.

Marges

Es deixen espais a banda i banda de tots els elements que componen el disseny de la plana amb l'objectiu de crear zones de relaxació i evitant que l'usuari sigui incapaç de distingir els diferents continguts de la plana. D'altra banda, s'ha optat per justificar tot el text.

Annex 7. One-page business pla/Resum executiu

- **Nom comercial:** on GAMER
- **Resum comercial:** Plana web en català dedicada al segment dels videojocs amb un disseny responsiu
- **Model de negoci:** Es busca oferir informació de manera gratuïta als usuaris. No obstant, la principal font d'ingressos vindrà donada per la publicitat que hi pugui existir dins de la plana.
- **Expertise:** Empresa de nova creació que vol fer-se un lloc en el món del disseny audiovisual i web oferint productes professionals, adaptables i accessibles.
- **Productes i serveis:** No s'ofereixen productes, és un servei d'informació basat en l'experiència de l'equip que gestiona els continguts de la plana.
- **Mercat:** Aprofitar la oportunitat que genera que no hi hagi un portal de referència en català sobre aquest segment de l'oci electrònic. Actualitzant els continguts diàriament i oferint informació d'última hora.
- **Competència:** S'han analitzat un grup de planes de videojocs en català, les quals no aporten un ritme d'actualització de continguts necessaris per a convertir-se en un referent o un exemple vàlid del projecte que aquí es desenvolupa. Les planes consultades han estat:
 - Alerta Jocs: <http://www.alertajocs.cat>
 - La Zona: <http://www.lazona.cat>
 - Gaming.cat: <http://www.gaming.cat>
 - Va de jocs: <http://vadejocs.ara.cat>
- **Pla de màrqueting:** Desenvolupat pel mercat català principalment, doncs serà el idioma que emprarà la plana. Per tant, el públic potencial és dependent d'una determinada zona geogràfica. A més, aquest públic és, alhora, força acotat des d'un punt de vista demogràfic, ja que obeeix a un patró concret. Públic jove, aficionats a l'oci electrònic amb connectivitat mòbil.

El factor diferencial a trobar és la de desenvolupar una plataforma d'informació coherent i exacta per transmetre les dades de forma vàlida i entenedora, on s'utilitza un disseny fresc, juvenil i estructurat emprant tècniques per generar un disseny adaptatiu segons el dispositiu que s'utilitzi per accedir-hi.
- **Inversió inicial i costos a curt i mitjà terminis:** La inversió inicial no és necessàriament alta, només s'ha de procurar registrar i publicar el contingut en el domini escollit i fer-se càrrec del manteniment que això suposa. A més, s'ha de tenir en compte que la plana ha d'actualitzar-se a diari per poder assolir els objectius.

- **Projecció econòmica curt i mitjà terminis i ROI:** És un punt complicat de discernir, ja que sobre el paper el que garantirà el retorn de la inversió són les visites, ja que a partir d'aquestes es generaran els ingressos per publicitat. A priori, no es pot preveure la quantitat de visitants que hi haurà al mes, però es pot incentivar mitjançant acords amb distribuïdores, promoció per xarxes social i concursos de diferent caire.
- **DAFO**

DEBILITATS	AMENACES
<ul style="list-style-type: none"> • Segment de mercat objectiu molt competitiu. • La idea del producte es pot replicar. • Dispositius objectius dependents de bateria. • Cobertura Internet. • Continguts únicament digitals. 	<ul style="list-style-type: none"> • Públic objectiu força concret. • Evolució constant del mercat, amb nous productes cada dia. • Adquisició de continguts únicament per Internet. • <i>Hacks</i>.
FORTALESES	OPORTUNITATS
<ul style="list-style-type: none"> • Mercat objectiu potent. • Capacitats multimèdia. • Usable i accessible. • Oferta de continguts. 	<ul style="list-style-type: none"> • Servei gratuït. • Explotar un segment del mercat en català. • Gran quantitat d'usuaris d'Internet. • Adaptar-se al canvi social i els nous estils de vida. • Crear un factor diferencial per captar consumidors.

Taula 6 - Anàlisi del mercat mitjançant la taula DAFO.

Annex 8. Glossari

Glossari de termes i acrònims utilitzats en el treball (només aquells esmentats en aquest document)

- **CMS** (Content Management System): Traduit com a Sistema de Gestió de Continguts és una aplicació informàtica que permet crear estructures per a presentar continguts a Internet.
- **CSS** (Cascade Style Sheet): Fulles d'estil les quals defineixen l'estètica del contingut que es presenta a la plana.
- **HTML** (Hypertext Markup Language): Llenguatge de programació de tipus web.
- **PHP**: Llenguatge de programació que permet fer crides a una base de dades i generar contingut dinàmic.
- **MySQL**: Sistema de gestió de bases de dades.
- **jQuery**: Biblioteca de JavaScript emprada per a manipular elements web.
- **JavaScript**: Llenguatge de programació orientat a objectes.
- **Feedback**: Retroalimentació.
- **Target**: Públic objectiu.
- **Site**: Pàgina web.
- **Responsive design**: Disseny adaptatiu a diverses mides de pantalla.
- **Plugin**: Connector.
- **Widget**: Destinat a afegir funcionalitats al gestor de continguts.
- **Staff**: Components de l'equip humà de treball.
- **XML** (eXtensible Markup Language): Llenguatge de marcatge HTML.
- **Wireframe**: guia visual de l'esquelet i distribució de continguts de la plana web.
- **MIT**: Llicència de tipus obert, sense copyrights.
- **GPL**: Llicència de tipus obert.
- **ROI**: acrònim de retorn de la inversió.
- **Back-End**: administrador de la banda del servidor de l'aplicació, en aquest cas, el panell de control de *WordPress*.
- **DCU** (Disseny Centrat a l'Usuari): procediment amb el qual es fa particip a l'usuari tipus del procediment de desenvolupament de l'aplicació mitjançant tests.
- **Sidebar**: Barra lateral present en el cos de la plana on hi ha implementades diverses funcionalitats
- **Slider**: Funcionalitat que permet presentar de forma dinàmica els últims continguts de la plana.
- **DAFO**: Coneguda taula en el món del marketing on s'analitzen diferents característiques del mercat objectiu del producte a desenvolupar.
- **Firewall**: funcionalitat que bloqueja accessos no autoritzats a l'aplicació.

Annex 9. Bibliografia

- FRESH DESIGN WEB (2015) *+60 Free Responsive Themes for Wordpress* [en línia] <http://www.freshdesignweb.com/free-responsive-wordpress-themes.html> [Data consulta: Febrer 2015]
- CENTELLES, M. (2006). *Taxonomies: què son, per a què serveixen i com es construeixen*. [en línia] <http://www.raco.cat/index.php/Bibliodoc/article/viewFile/72728/239092> [Data consulta: Març 2015]
- VIQUIPÈDIA (2015) *WAMP* [en línia] <http://ca.wikipedia.org/wiki/WAMP> [Data consulta: Març 2015]
- ADELL, FERRAN (2015) *Nous Mitjans: Lev Manovich* [en línia] <http://multimedia.uoc.edu/blogs/fem/fundamentos-teorias-autores-lev-manovich/> [Data consulta: Març 2015]
- COLOR-HEX (2015) [en línia] <http://www.color-hex.com/color-palette/1735> [Data consulta: Març 2015]
- JUST WRITE (2015) *Documentation* [en línia] <http://www.acosmin.com/documentation/justwrite/> [Data consulta: Març 2015]
- SECULI, MARCOS (2015). *WordPress vs Joomla vs Drupal – Infografia 2015* [en línia] <http://www.marcosseculi.es/wordpress/wordpress-vs-joomla-vs-drupal/> [Data consulta: Març 2015]
- WORDPRESS (2015). *Temas hijos* [en línia] https://codex.wordpress.org/es:Temas_hijos#Uso_de_functions.php [Data consulta: Març 2015]
- MORVILLE, PETER; ROSENFELD, LOUIS (2010). *Arquitectura de la información per al World Wide Web* [UOC] [Data consulta: Març 2015]
- G. SEDÓ, RAMON; BENÍTEZ GARCIA, LAURA; DE VILAR FONT, EUGÈNIA; FOLCH, JORDI (2015). *Gestió de projectes*. [UOC] [Data consulta: Març 2015]
- GRUB, JEFF (2015). *Gaming's top 25 public companies generated \$54.1B in revenue last year* [en línia] <http://venturebeat.com/2015/04/20/gamings-top-25-public-companies-generated-54-1-billion-in-revenue-last-year/> [Data consulta: Maig 2015]
- CAMPBELL, COLIN (2015). *Worldwide video games market will grow 9.4 percent this year, says report* [en línia] <http://www.polygon.com/2015/4/22/8471789/worldwide-video-games-market-value-2015> [Data consulta: Maig 2015]

TAKAHASHI, DEAN (2013). *Mobile growth will fuel global game market that hits \$86.1B by 2016* [en línia] <http://venturebeat.com/2013/06/06/global-games-market-to-hit-86-1b-by-2016-as-mobile-charges-ahead/> [Data consulta: Maig 2015]

NORTH, DALE (2015). *Nintendo announces new hardware platform, NX, and deal with DeNA to build Nintendo games for mobile.* [en línia] <http://venturebeat.com/2015/03/17/nintendo-and-dena-announce-a-business-and-capital-alliance/> [Data consulta: Maig 2015]

STATISTA (2015). *Cumulative amount of funding pledged to Kickstarter projects as of April 2015 (in million U.S. dollars)* [en línia] <http://www.statista.com/statistics/310218/total-kickstarter-funding/> [Data consulta: Maig 2015]

Annex 10. Vita

José R. Villegas Bonachera. Nascut a l'any 1981 i resident a Barcelona, Catalunya. Dóna per acabat la presentació del seu projecte del Grau Multimèdia per a la Universitat Oberta de Catalunya (UOC).

Dedico el meu temps al disseny gràfic i edició de continguts audiovisuals, a banda, també practico esports i m'agrada disfrutar d'un bon sopar amb els amics o la família per desconectar de la rutina. Vaig estudiar Enginyeria Multimèdia a LaSalle, però per diversos motius no vaig assolir la meva meta fins que em vaig matricular a la UOC.

M'agrada la bona música, principalment rock, bandes sonores i clàssica així com el cinema, la lectura, la fotografia i els videojocs.