**¡Les damos la bienvenida a la materia de Front End I!**

*Como equipo docente de****Front-End I****, les queremos dar la bienvenida a esta etapa que iniciamos juntos. Durante el transcurso de la materia iremos adquiriendo conceptos nuevos, aprenderemos diferentes metodologías de trabajo y nos conoceremos como personas.  
Esta materia nos permitirá maquetar sitios web y adaptarlos a diferentes dispositivos. Estaremos del otro lado, no sólo como usuarios, sino como creadores de páginas. Armaremos estructuras y les daremos estilos a sitios web para hacerlos accesibles.  
Nuestro objetivo principal como docentes es acompañarlos en este proceso de aprendizaje y seguir aprendiendo juntos.  
Ya realizamos nuestro primer paso y acá estamos, en nuestra primera clase.  
¿Seguimos juntos este nuevo camino?*

## **¿Cuál es nuestro objetivo?**

Durante esta materia esperamos que los estudiantes puedan:

* Adquirir conocimientos básicos y sólidos de HTML y CSS.
* Maquetar un Sitio Web adaptado a los diferentes dispositivos.
* Incorporar el manejo de buenas prácticas en sus proyectos.
* Manifestar actitudes de colaboración y respeto hacia los demás.

## **¿Qué vamos a lograr?**

* Conocer las principales tareas que realiza un desarrollador Front End
* Comprender las características del desarrollo del lado del cliente y las diferencias con el lado del servidor.
* Identificar las diferencias entre Web e Internet.

Imagen que contiene Aplicación

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Diagrama

Descripción generada automáticamente

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# ¿Qué es ser Front End?

En esta materia nos proponemos adquirir las tecnologías que necesitamos para cumplir el rol de front end, pero... ¿cuáles son esas tecnologías? ¿Cuáles son los roles que cumpliríamos? ¿Cuáles serían nuestras tareas en una empresa o trabajando de forma independiente?  
Acá te contamos y respondemos todas las preguntas.

# Arquitectura Cliente-servidor

## **¿Cuál es nuestro objetivo?**

Las comunicaciones en Internet siempre necesitarán, como cualquier formato de comunicación, dos actores principales. En este caso, el cliente y el servidor.  
  
Pero:

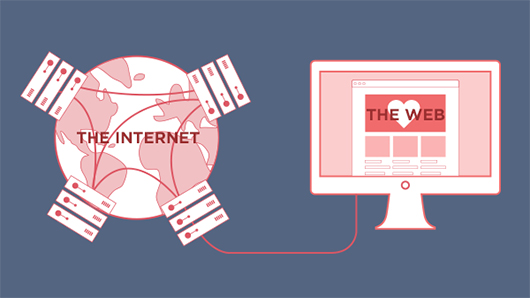
* ¿Qué es un cliente?
* ¿Qué es un servidor?
* ¿Cómo se da el proceso de comunicación entre estos dos?

A diferencia de lo que muchas personas podrían pensar, la comunicación entre un cliente y un servidor se da bajo unos estrictos estándares de organización. Y distante también de lo que sucede en el mundo real, para que uno de estos dos actores responda, necesita primero escuchar atentamente lo que el otro está requiriendo.  
  
Bajo este escenario:

* ¿Podremos tener un cliente y un servidor en la misma computadora?
* ¿Será posible actuar como servidor y luego como cliente cuando estamos programando?
* ¿Qué requerimientos específicos necesita una máquina que sirva como servidor?

# Diferencias entre web e internet

¿Es lo mismo web que internet? ¿Cuál nació primero? Es muy probable que confundamos ambos conceptos y, aunque son diferentes términos, se relacionan bastante. Conozcamos cuáles son las diferencias entre ellos:



Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

**Wireframe**

¿Se puede empezar a construir un edificio sin tener ningún tipo de plano? ¿Sin saber qué materiales se van a usar para la construcción o cuántos pisos va a tener?  
  
¡Claro que no! Porque sin un rumbo claro es imposible que todas las personas involucradas en la construcción puedan llegar a un mismo producto final. Sería un caos total.  
  
Los wireframes y los diseños son los planos de un sitio o aplicación. Nos dicen cómo está conformada la estructura y qué es cada elemento. Permiten que todas las personas involucradas en el proyecto tengan una clara referencia de cómo se espera que quede armado el sitio o la aplicación.  
  
Vamos entonces a descubrir cómo podemos armar nuestro primer wireframe.

# Revisión y práctica

En esta clase veremos el uso de una herramienta muy utilizada por los desarrolladores llamada Figma. Para que nos sea más fácil interactuar con la herramienta, proponemos una presentación con un breve resumen y el link a un canal de YouTube que nos gusta mucho. [Ver tutorial](https://www.youtube.com/playlist?list=PLQgVtkPk0Kahgg2RChS8SnioAtGmrGLj5)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLQgVtkPk0Kahgg2RChS8SnioAtGmrGLj5>

# Guía de Instalación de VSC

Así como los artistas necesitan de sus herramientas para poder crear arte, es imprescindible que tengamos a mano las herramientas requeridas para poder programar y crear nuestro propio arte.

En la siguiente guía vamos a instalar Visual Studio Code, un entorno de edición de código, y a familiarizarnos con el mismo. Recomendamos hacer la instalación lo antes posible, ya que lleva su tiempo y nos permite asegurarnos la mejor experiencia posible a la hora de desarrollar.

Si surge algún error inesperado durante la instalación, no dudes en consultar en el canal de comunicación de la cursada para que podamos asistirte, así aprovechamos al máximo el tiempo de clase.

Trabajar con códigos, estilos e imágenes es parte natural de nuestro proceso de desarrollo, pero ¿cómo comenzamos a organizar nuestros archivos?  
  
Si bien esta pregunta no tiene una respuesta 100% definitiva, sí podemos pensar en una manera estándar que permita organizarnos de la mejor manera posible. Es por este motivo que, a continuación, compartimos una estructura de archivos sugerida para optimizar mucho más el proceso de programar.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente