



# WEBFLOW

Universidad Autónoma de Yucatán



# Equipo



**Andres de Jesús**

Turriza Euan



**Ángel Adrián**

Chan Puc



**Jesus Oswaldo**

Chan Uicab

**Luis Javier**

Quintana Olivera

**Mario Arturo**

Manzanero Casanova

**Abner Iván**

Alvarado Castilla

# Resumen de la sesión

→ Introducción → Actividad → Conclusión



GAME  
OVER



# ¿Qué es webflow?

Es una herramienta visual de diseño web y gestión de contenido (CMS). La principal ventaja de Webflow es su constructor visual, muy completo e intuitivo, que genera automáticamente el código HTML, CSS y Javascript a medida que se va desarrollando el sitio.



# Objetivo

→ **DISEÑAR**

→ **CREAR**

→ **APRENDER**



# Importancia

El aprendizaje de herramientas como esta nos ayuda a la creación básica de una página web de manera fácil, rápida y con un costo por debajo de muchas otras alternativas. Nosotros como futuros ingenieros de software estas herramientas nos pueden servir como inspiración o base para la creación de proyectos de una mayor escala.

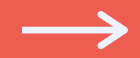


# ¿Cómo se utiliza en la práctica profesional?



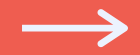
**01**

Maquetado de un programa



**02**

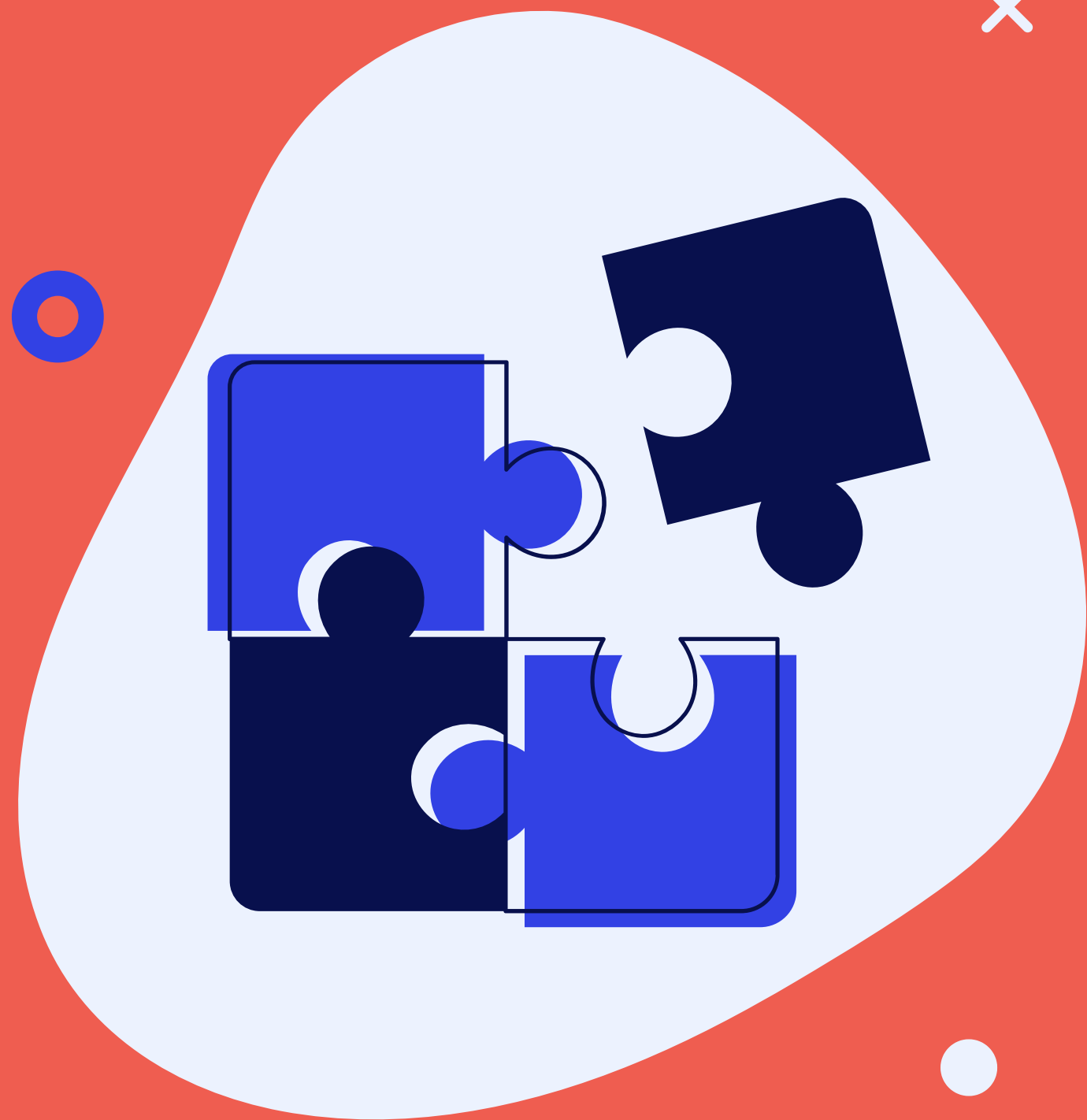
Prototipado de alta fidelidad



**03**

Mejores herramientas de diseño





# Relación en proceso

Diseño y maquetado

Se enfoca en el proceso de diseño y maquetado, nos ayuda a tener el código de un prototipo visual, a diferencia de solo tener un diseño como lo hace figma u otras herramientas



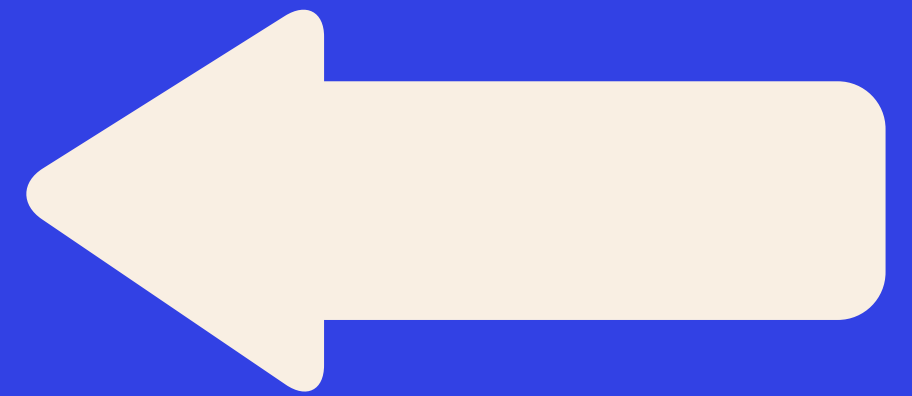
# Actividad

Momento para una actividad.  
¡Manos a la obra!



# Conclusión

En conclusión, Webflow es una herramienta que puede ser un gran apoyo al ser un modo práctico de estructurar proyectos sin tener conocimientos previos de programación.



# END

