

Bytedesigning

BD

Live is code.

Empresa especializada en web, diseño, fotografía y video.
www.bytedesigning.com

Informe de la página web

www.bytedesigning.com



Informe de la página web 2017

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

05

HERRAMIENTAS

06

Bootstrap

GitHub

Sublime Text 3

Visual Studio Team Services

Slack

Hostalia

ARCHIVOS

20

CSS

Fonts

img

Js

PHP

Vendor

GUÍA DE COLOR

Colores web

Fondos

TIPOGRAFÍA

ESTRUCTURA DE LA PÁGINA

Introducción

Menú

Links

Footer

Diseño

Desarrollo

Posicionamiento

Edición

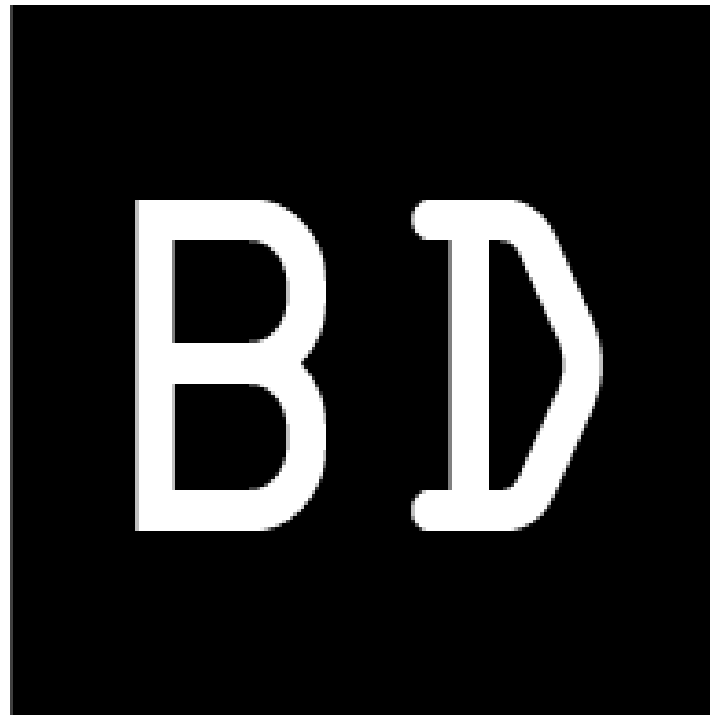
Contacto

Mapa del sitio

22

25

28



INTRODUCCIÓN

Esta web tiene el objetivo de crear contenidos web para las empresas y particulares, detalles técnicos como gráficos. Para ello combinamos el trabajo de un informático con diseñador gráfico. Para poner en conjunto este trabajo y podamos intervenir en la misma página de manera momentánea utilizamos la herramienta GIT.

HERRAMIENTAS

8

Hemos escogido la utilización de varias herramientas, que combinadas unas con otras hemos obtenido un resultado único y eficiente.



Bootstrap

Bootstrap

<http://getbootstrap.com/>

10

Hemos elegido el framework de desarrollo Bootstrap 3 para nuestra página web debido a las facilidades que aporta a la hora de hacer el desarrollo frontend de portales responsive y mobile first. Para empezar el proyecto base, seleccionamos los archivos de inicio que proporciona el propio framework, y de ahí fuimos desarrollando nuestro sitio web y su estructura. Además, fuimos añadiendo las librerías y plugins que vimos necesarios y adaptamos los archivos fuente de css a nuestras necesidades. La plantilla viene con una sola página de html, el "index.html", con carpetas de imágenes, Css, JavaScript y fuentes. Tomando esta plantilla como modelo hemos ido organizando la página según el prototipo.



GitHub

<https://git-scm.com/>
<https://github.com/>

12

Para el control de versiones hemos elegido el sistema open source Git. Este es un sistema distribuido de control de versiones, que nos permite llevar un control sobre los cambios realizados en nuestro proyecto, pensado principalmente para el código. Además, nos permite el poder estar trabajando desde diferentes ubicaciones sin tener que llevar un disco de almacenamiento ni ir copiando y pegandolo en distintos sistemas de almacenamiento en la nube. No sólo eso, sino que está pensado para equipos de una persona, hasta múltiples personas trabajando en el mismo proyecto, permitiendo un trabajo en paralelo continuo, manteniendo los cambios actualizados y seguros.

Obviamente, ese código hay que almacenarlo en algún lugar que esté disponible desde diferentes ubicaciones, para diferentes equipos y personas, y que a su vez tenga una centralización, para eso están

los repositorios en la nube, en nuestro caso hemos decidido usar el proporcionado por GitHub, que almacenando nuestro repositorio de forma pública, nos permite un uso gratuito de sus servicios, además de poderse integrar con otras plataformas como Slack o Visual Studio Team Services, sin coste alguno. También podemos crear colaboradores y equipos de la misma manera.

Con ese entorno montado, en nuestro windows descargamos gitbash y en mac usamos la terminal, para usar git.

Modo de uso: cada cambio que vayamos realizando le debemos de dar a "commit", de esta manera tendremos un historial de los cambios. Y el otro colaborador sabrá lo que hemos hecho. Y compaginando así el trabajo de las personas que estén incluidas en este proyecto.

El proceso a seguir con GIT es:

Cuando realizamos algún cambio en nuestro ordenador. Abrimos el panel en mi caso de mac y escribimos cd (quiere decir llévame a la dirección que te indique).

- cd

- cd Desktop
- cd Code
- cd web-byte

Una vez situados en el master, la carpeta contenedora. Realizaremos los cambios de construcción de la web. Y escribimos:

- git add .
- git commit -m "comentario de los cambios realizados, preferiblemente en inglés"
- git push

14 Ya se han subido los cambios, ahora por ejemplo puedo ir a otro ordenador. Y descargar los cambios. Para ello realizamos el proceso 1 más:

- git pull



Sublime Text 3

<https://www.sublimetext.com/3>

Como IDE de desarrollo seleccioné Sublime ya que es el que mejor se ajusta a las necesidades de este proyecto en concreto.

Las carpeta contenedora de la página donde se encuentran todos los archivos y demás carpetas la arrastramos a Sublime. De esta manera se podrán ir abriendo los archivos que queramos editar.

16 Para un mejor rendimiento del programa hemos instalado varios plugins:

- O_package_control_loader.sublime-package
- 1337 Color Scheme.sublime-package
- A File Icon.sublime-package
- Boxy Theme.sublime-package
- Emmet.sublime-package
- Package Control.sublime-package



Microsoft®

Visual Studio®

Team Services

Visual Studio Team Services

<https://www.visualstudio.com/es/team-services/>

18

Una vez montado el entorno de desarrollo local con su correspondiente control de versiones, necesitamos tener un servidor online de desarrollo y una forma de hacer subidas a dicho entorno. En nuestro caso pensamos en primer momento en usar los métodos tradicionales para hacer esas subidas: FTP/SFTP y SSH/SCP con las herramientas típicas: FTP, Filezilla, PuTTY... Pero luego nos dimos cuenta de que es una manera muy poco eficiente de trabajar, ya que teniendo un control de versiones en la nube, lo suyo sería usar un sistema que nos permitiese automatizar esa subida desde nuestro repositorio hasta nuestro servidor de desarrollo. Ahí aparece Visual Studio Team Services con DevOps, que nos permite hacer subidas de código desde nuestro repositorio en GitHub hasta nuestro servidor Hostalia de manera automatizada y continua. Cada vez que hacemos push desde github y sube código, Visual Studio lo detecta, se baja el repositorio mediante "pull", hace una "build", y automáticamente hace una release (configurado así) y la despliega en Hostalia, en la carpeta a la que apunta el subdominio devel1.bytedesigning.net, teniendo así una integración continua.



slack

Slack

<https://slack.com/>

20

Slack es la herramienta que nos permite integrar las herramientas usadas en este proyecto para que nos avise automáticamente de cuándo se hacen subidas de código al repositorio de github, y de cuando se hacen despliegues en nuestro entorno de desarrollo online, además de decirnos si se han hecho bien o hay fallos. También, permite integrar gestión documental en la nube con la mayoría de proveedores.

HOSTALIA
.com

Hostalia

<https://www.hostalia.com/>

Servidor de alojamiento web y servidor de bases de datos mysql. Lo elegimos por su simplicidad multisite, rápida configuración visual y bajo coste, teniendo todos los requisitos necesarios para este proyecto web.

ARCHIVOS

CSS

"main.css" ha sido creado por nosotros para añadir estilos adicionales.
"creative.min.css" es la hoja de estilos responsive.

FONTS

Son las fuentes descargadas para su posterior visualización en la página una vez que se hace la llamada en el CSS.

IMG

Contiene las imágenes utilizadas para la web. En formato .jpg Las que han sido editadas se han guardado para web para que pesen menos.

js

Son todos los documentos de JavaScript para realizar funciones en la web.

PHP

Hay un único archivo creado para que funcione el formulario de contacto.

24 Vendor

Es una carpeta contenedora de otras opciones de bootstrap. Esta no ha sido editada.

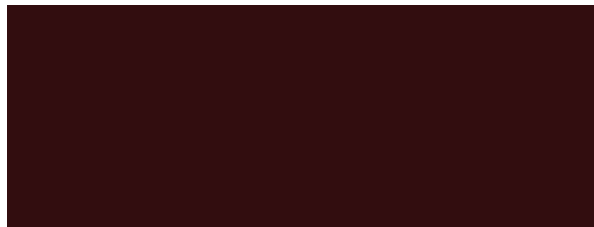
GUÍA DE COLOR

Colores web

Están escogidos en hexadecimal y en RGB.
A continuación podremos ver los colores destacados en la página y el contraste que forman con el fondo.

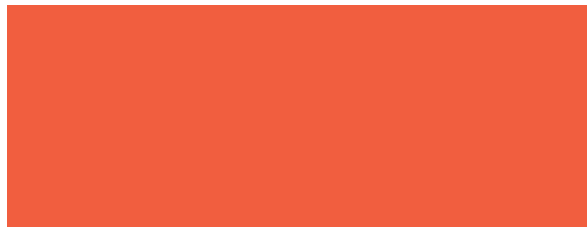
26

Letras



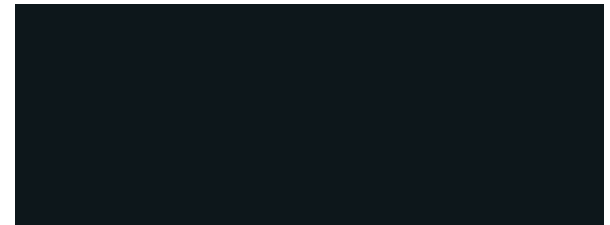
331010

**Botones
Cajas
Letra**



#F05F40
rgb(240, 97, 67)

Footer



#0c1a1e

Fondos

Utilizamos un fondos blancos dando prioridad al contenido y no al fondo, creando un contraste.

En el caso de fondos oscuros bien con imágenes o con cajas ponemos letras claras bien en blanco o en naranja.

En el caso de imágenes oscuras como background, hemos hecho una selección de imágenes y editadas en photoshop las hemos oscurecido de manera que queden a tono con la que hay en el index.

TIPOGRAFÍA

Tenemos una tipografía especial para el logotipo. El resto son tipografías aceptadas por google, en el caso de que una falle irá a la siguiente. Hemos tratado de diferenciar entre titulares, subtítulos y cuerpo .

Logotipo

Bytedesigning

Niamey Regular

Titulares

Abc

Futura medium

Subtítulo

Abc

Brandon Grotesque Bold

Cuerpo

Abc

Futura Std Light



30



Estructura de la página



INTRODUCCIÓN

Cada página corresponde a una pestaña del menú o del footer.

A todas les corresponde la misma hoja de estilos de Css y JavaScript.

Menú

Por defecto del tema, todas las pestañas del menú están en el mismo index. Con la clase: page-scroll se navega por la misma pantalla.

Así que hemos cambiado el tipo de menú para viajar entre las distintas pantallas.

Además el menú viene por defecto en formato móvil lo hemos cambiado para que aparezca expandido en pantallas web, tablets y reducido para móviles.

34 Cambiar el color de la letra @media (min-width: 768px) porque al subir y bajar la página cambia de color, si tenemos el fondo blanco esta letra es transparente por tanto no se ve en pantalla el menú.

Links

En cada página hemos puesto las mismas imágenes que en servicios. Aquí hemos añadido un `` que nos lleva al `id="#"` de esta manera podemos navegar por la misma página.

Para las imágenes de fondo que aparecen en el header. Bootstrap trae consigo ya de por sí una imagen, lo que hemos hecho ha sido coger esa como referencia y editar para el mismo tamaño en photoshop para el resto de background de las demás páginas. Además lo hemos guardado como formato para web, de esta manera pesará menos y ralentizará menos la página.

Footer

Un div y dentro de él varios divs, va a aparecer en todas las páginas excepto en contacto. Donde encontraremos información legal.

Para este apartado hemos hecho varias páginas y a cada una le corresponde una columna, donde aparecerán las descripciones e información de la compañía y de la web.

Cogido de <https://bootsnipp.com/tags/footer?page=7>

Editamos todo el contenido acorde con lo deseado y linkeamos cada apartado con una página.

En la dirección añadimos al icono la url del sitio.

Diseño

Tenemos el mismo diseño que en las otras páginas. Y añadimos el mismo estilo de imágenes que utilizamos en desarrollo. Y añadimos a las imágenes una `class="img-responsive"` para que sean totalmente responsive.

Desarrollo

Editamos las imágenes en photoshop, de manera que todas queden del mismo tamaño.

Ponemos la misma clase tomamos el formato de columnas `"col-lg-3 col-md-6"` con el texto centrado `"text-center"` y añadimos un `style` para darle un `width` y para que se alineen los elementos y quepan dos filas de 3x3.

Posicionamiento

Utilizamos para la siguiente imagen al header las mismas clases que el anterior, de esta manera es igual de responsive.

Edición

Los videos los añadimos desde la URL de YouTube y con la clase `class="embed-responsive-item"` para que sean responsive.

Contacto

<https://getmdl.io/components/index.html> he utilizado el formulario Text Fields editando los campos.

Previamente hacemos la llamada a la página con un link y un script en el head.

Y añadimos otro link con el color escogido en customize.

Creamos un form action y dentro de ello copiamos y pegamos la plantilla deseada.

Acudimos a <https://google.github.io/material-design-icons/> para añadir en el botón enviar el icono.

El footer de esta página será diferente al resto, porque ya viene la información en pantalla. Así que añadimos a través de <https://gae-init.appspot.com/signin/> para los iconos de las redes sociales. Que se

integrarán en el footer junto a el copyright de bytedesigning. con una clase "well" además añadimos .

Mapa del sitio

Es un apartado donde muestra esquemáticamente cómo está compuesta la web.

Utilizamos "dt" para el nombre y "dl" como etiqueta para la descripción de cada apartado.

38

Características

Este apartado pertenece al "footer" donde hacemos referencia a información adicional sobre la empresa. Son textos e imágenes.

Detalles

Vemos el equipo que forma esta empresa. Para hacer las imágenes las editamos en photoshop y llevado a código para crear el estilo deseado

utilizando las clases de Bootstrap a traves de un contenedor donde metemos una tabla en un tamaño y dentro incorporamos imagen texto y links en el orden deseado.

FAQ

También pertenece al "footer". Son textos con titulares donde el consumidor podrá obtener respuesta a sus preguntas.



40



Si tienes cualquier duda sobre el contenido de
esta guía, por favor, contacta
con:

info@bytedesigning.net

Contacto

Calle San Juan de la Cruz, 2,
28223 Pozuelo de Alarcón, Madrid

Tel.: 626 945 212

E-mail: info@bytedesigning.net
www.bytedesigning.com