

### Duración: 2 horas

#### Creación del proyecto

1. Al tratarse de un portafolio profesional, piensa en ti como una marca. Asimismo, elige el nombre de tu proyecto de forma adecuada, ya que tu portafolio será visible para todo el mundo.
2. Crea el proyecto en GitHub y clónalo de forma local.
3. A la par de la creación del wireframe, puedes utilizar alguna herramienta online para la creación de un logotipo o utilizar el software de tu preferencia. Algunas páginas que te pueden ser útiles son las siguientes:
  - a. <https://www.canva.com>
  - b. <https://www.logomaker.com>
  - c. <https://www.freelogoservices.com>
  - d. <https://www.logogenie.net/logo-design>
4. Crea tu wireframe partiendo de la idea sobre cómo quieres que quede tu portafolio profesional. Recuerda que la creación a mano es más rápida y te permitirá hacer correcciones más rápido, por tanto, tu objetivo será definir la distribución de todos los elementos.
5. Al definir tu wireframe, procede a digitalizarlo en un software como Figma. En la creación de tu mockup debes definir e incluir lo siguiente:
  - a. **Estructura general con textos, colores e imágenes.**
    - i. Al menos dos tipografías.
    - ii. Definición de los tamaños de los títulos, subtítulos y párrafos.
    - iii. Color primario y secundario.
    - iv. Definición de cada imagen por sección.
  - b. **Secciones y menú de navegación.**
  - c. **Galería de proyectos.**
  - d. **Página o sección de visualización de proyecto en donde cada proyecto tenga la misma vista, las partes de la visualización del proyecto se sugieren sean las siguientes:**
    - i. Nombre del proyecto.
    - ii. *Screenshot* del proyecto finalizado como portada.
    - iii. Descripción del proyecto de forma textual.
    - iv. Espacios para fotos (fotos de bocetos, wireframes, anotaciones o cualquier fotografía que consideres que aporta algo al proyecto).
    - v. Espacio para testimonios de clientes.
    - vi. Botones de navegación (regresar, ir hacia arriba, cerrar ventana modal, o lo que aplique).

**NOTA:** Al contener proyectos diferentes, es recomendable diseñar una sola pantalla que pueda reutilizarse para todos los proyectos, intentando que contenga las secciones más generales.
  - e. **En la sección de contacto solo coloca los datos de contacto, ya que no habrá un formulario automatizado.**
  - f. **Cuida que el footer y el menú sean el mismo en cada pantalla, y que la navegación sea correcta.**

### Entregables:

- Link del repositorio en GitHub con la descripción de lo realizado en la entrega en el archivo README.md.
- Archivo de Word con las fotografías, esquemas de colores, tipografías y pantallas del wireframe con anotaciones.
- Prototipo digital hecho en Figma.

### Consideraciones

#### Para el instructor:

- Hacer énfasis en que no se codificará nada en esta parte del proyecto, ya que es un proceso de definición y diseño.
- Además del wireframe, preferentemente a mano, se puede hacer uso de diagramas de bloques, mapas mentales o cualquier tipo de diagrama que defina mejor la idea del proyecto.

#### Para el aprendedor:

- Considera escribir textualmente la definición, alcances y consideraciones del proyecto en un archivo de Word.
- Además del wireframe puedes hacer uso de storyboards que describan las animaciones.
- Antes de definir las animaciones, revisa las páginas de librerías de animaciones CSS para conocer las animaciones que tienes a tu disposición. Puedes anotar el nombre de la animación para el elemento que estés maquetando.
- Puedes buscar en páginas de proveedores de fuentes, es decir, tipografías de uso libre que puedas instalar con facilidad en tu proyecto en un futuro.
- Anota todo en un documento, puesto que te servirá como referencia en el futuro.

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECMILENIO), protegida por la Ley Federal de Derecho de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECMILENIO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educativo y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.