

**Universidad Nacional Autónoma de México**

**Facultad de Ingeniería**

**UNICA**

Semestre 2018-2

**“Proyecto: Diseño de una página web”**



Rivas Rodríguez Jorge Luis

Curso 1: Diseño de una página web

Instructores:

Gustavo Meoño

Gerardo Arjona

Tania Aguilera

Ciudad Universitaria 19 de febrero de 2018.

**Contenido**

[Introducción 3](#_Toc506372859)

[Objetivos 4](#_Toc506372860)

[Análisis de requerimientos 5](#_Toc506372861)

[Metodología de trabajo 6](#_Toc506372862)

[Dificultades 7](#_Toc506372863)

[Conclusión 8](#_Toc506372864)

# **Introducción**

**HTML**, que significa Lenguaje de Marcado para Hipertextos es el elemento de construcción más básico de una página web y se usa para crear y representar visualmente una página web. Determina el contenido, pero no su funcionalidad.

HTML **no es un lenguaje de programación,** HTML es un **lenguaje de etiquetas o maquetación web.** Estas etiquetas comunican al navegador cuál es la información a mostrar por pantalla, además del formato de dicha información.

**Bootstrap**

Kit de herramientas para desarrollar con HTML, CSS Y JS.

Es un framework web o conjunto de herramientas de código abierto para el diseño de sitios y aplicaciones web. Contienen plantillas de diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño.

**CSS**

Hojas de estilo en cascada (o CSS, siglas en inglés de Cascading Stylesheets) es un lenguaje de [diseño gráfico](https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico) para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un [lenguaje de marcado](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_marcado). Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web, e interfaces de usuario escritas en HTML o XHTML

Para aprender HTML no hay fórmulas milagrosas ni atajos. No aprenderás en una semana ni en un mes; solo mediante una dedicación sostenida en el tiempo.

# **Objetivos**

El diseño de la página web deberá cumplir con los siguientes aspectos obligatoriamente:

* Página principal
* Página de contacto
* Página multimedia
* Historia (grupo, banda o artista seleccionado)

# 

# **Análisis de requerimientos**

|  |
| --- |
| **Requerimiento:**  Los instructores del primer curso para los pre-becarios de la generación 75 de UNÍCA, solicitaron a sus alumnos el diseño de una página web, la cual debe cumplir con las siguientes características:   * 4 vistas (Página principal, Multimedia, Historia y Contacto) * Sección de noticias. * Debe de encontrarse en un dominio de la red (Internet)   Para logarlo se especifico el dominio de las tecnologías que se pueden utilizar, tales como:   * Holas de estilo (CSS) * Bootstrap * W3S * Etiquetas HTML * GitHub   La página web deberá contener 4 vistas de conectividad con el usuario, esta debe ser amigable (Diseño y elección de colores). |

Para obtener los requerimientos se emplearon entrevistas abiertas con los instructores, estas me permitieron:

* Establecer una conversación informal sobre las funciones de la página web
* Es un primer acercamiento al dominio de la página.

De dichas entrevistas logre recabar información muy valiosa, la cual me permitió entender la complejidad del proyecto y además se adicionaron campos que contaran como puntos extra en caso de incluirlos, entre los cuales es posible destacar:

* FavIcon
* Implementación de un carousel
* Subir imagen a la página web
* Subir videos (Lograr que el video se comience a reproducir de manera automática al abrir la página web)
* Uso de GitHub

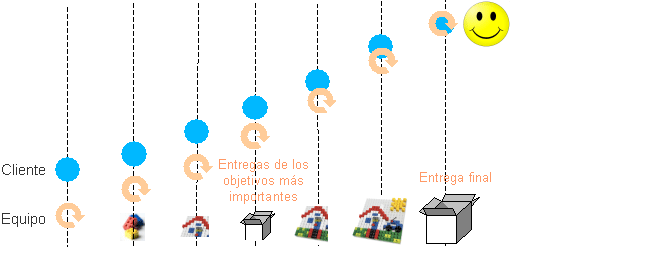
# **Metodología de trabajo**

De acuerdo a los requerimientos para este proyecto decidí utilizar una metodología de trabajo iterativa e incremental, ésta se planifica en diversos bloques temporales llamados iteraciones.

Las iteraciones se interpretan como pequeños “mini proyectos”: en todas las iteraciones se repite un proceso de trabajo similar (de ahí el nombre iterativo) para proporcionar un resultado completo sobre el producto final.

Para lograrlo, cada requisito se debe completar en una única iteración: se realizan todas las tareas necesarias para completarlo y que esté preparado para ser entregado. De esta manera no se deja para el final del proyecto ninguna actividad arriesgada relacionada con la entrega de requisitos.

Un aspecto fundamental para guiar el desarrollo iterativo e incremental es la **priorización de los objetivos/requisitos.** Para obtener mejores resultados he decidido utilizar la plataforma GitHub.



**Figura 1: Modelo de metodología de trabajo iterativa e incremental**

# **Dificultades**

Estaría mintiendo si les digo que no se presentaron dificultades durante la elaboración del proyecto; pero sin duda los siguientes pasos me permitieron: analizar mejor el problema y de esta forma crear una solución más robusta.

PASO 1) Entender bien el problema

PASO 2) Diseñar un método para resolverlo

PASO 3) Escribir el programa en un lenguaje concreto

**PASO 4) Depuración y pruebas.**

Como cada paso depende del anterior, los errores en los primeros se arrastran a los siguientes, y la situación empeora:

Si no dedicas suficiente esfuerzo a entender bien el problema (paso 1), es probable que el programa no haga lo que tiene que hacer, y todo esfuerzo posterior será inútil.

# **Conclusión**

Por lo que se refiere al proyecto es importante mencionar que los temas que se trataron son de suma importancia e interesantes para esta etapa de mi vida, ya que, nuestra época está marcada por los conocimientos y técnicas científicas, la cuales nos permiten la resolución de problemas de la vida cotidiana.

Es importante la ingeniería en nuestra actualidad ya que con la ayuda de esta podemos avanzar y así atender a todas las necesidades de nuestra sociedad teniendo un mejor futuro.

Del proyecto puedo quedarme con el siguiente aprendizaje:

El ingeniero no existe solamente para la aplicación de la ciencia, sino que existe para resolver problemas y en tal acción utiliza los conocimientos disponibles y en caso de no existir los crean.