

Introducción al Desarrollo Web

Contenidos de la Clase

- Estructura de un Sitio Web
- Roadmaps de Web Developer
- Sketch, Wireframe, Mockup y Prototipo
- Estructura de Jerarquías y HTML
- Etiquetas y Atributos
- HTML Semántico
- Anidado de Etiquetas
- Bloque y Línea
- Apertura y Cierre
- Cierre en sí misma

Veamos algunos sitios web...
¿Cuáles se les ocurren?

¿Qué características tienen en común los sitios web?

¿Podemos pensar en una estructura base?

Web Developer

Hay muchos caminos posibles para un programador, pero la gran mayoría empieza por el desarrollo web ya que se puede visualizar el proyecto a medida que se va construyendo de una manera más amigable para quien aprende.

Aún así, hay un montón de caminos diferentes que podrías llegar a seguir luego o durante este curso.

Miremos algunos mapas en el siguiente link:

Roadmaps

**En este curso verás lo básico
para luego seguir formándote
en la rama que más te guste.**

**¡Arranquemos con los
contenidos!**

Planificación

Antes de empezar cualquier proyecto necesitarás planificar. En nuestro caso, vamos a destacar los pasos más importantes relacionados con nuestro proyecto final.

- ✓ **Establecer los objetivos:** construiremos un sitio web con los elementos principales y más comunes a medida que vayamos avanzando en el curso.
- ✓ **Establecer las herramientas a utilizar:** en nuestro caso utilizaremos Visual Studio Code para escribir el código, pero podrás elegir otro editor de código de tu interés.
- ✓ **Lenguajes a utilizar:** aprenderemos HTML, CSS y JS a lo largo de todo el curso. Además, aprenderemos Git y GitHub.
- ✓ **Realizar un boceto...**

Sketch

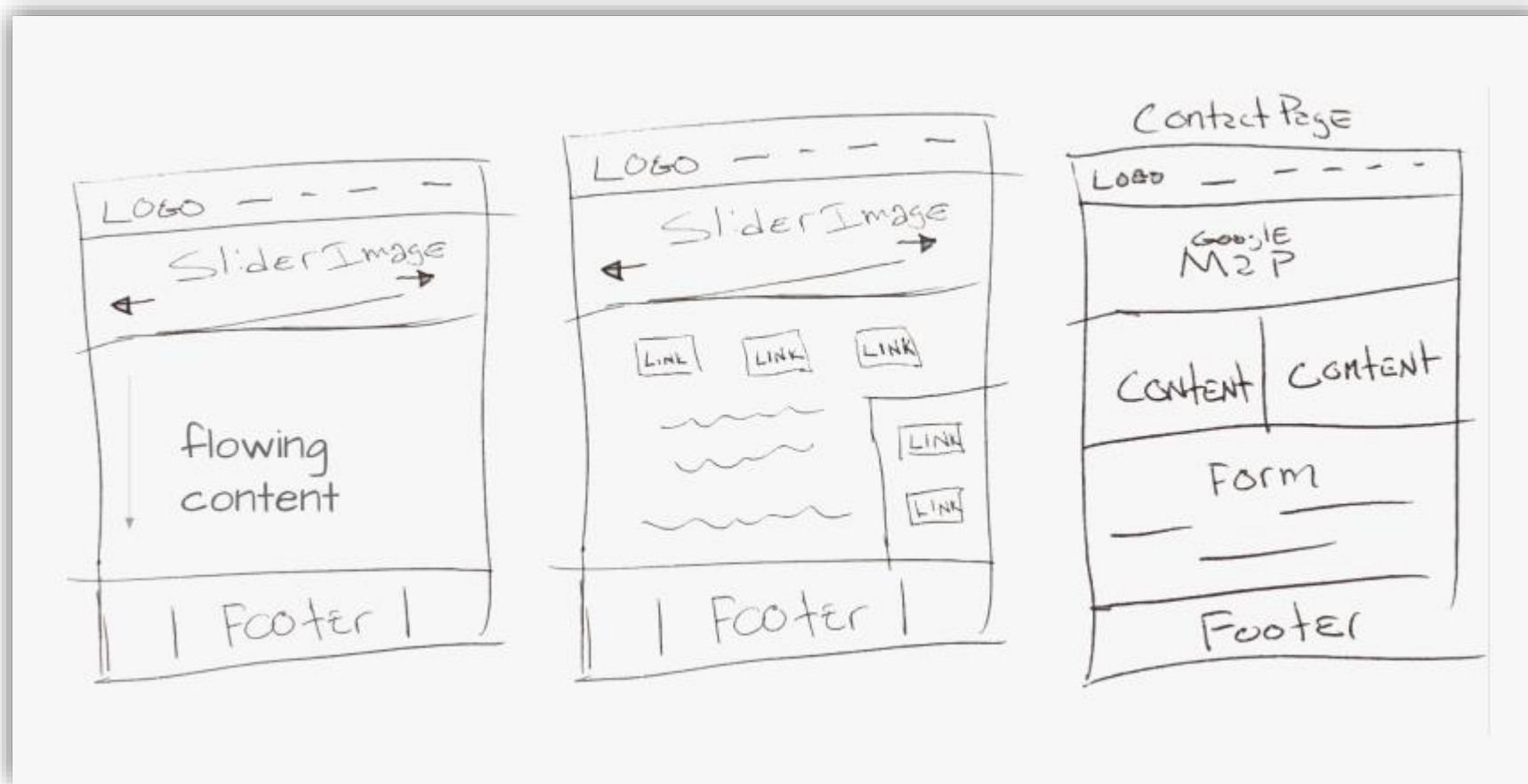
Es el primer boceto que realizamos para determinar cómo nos gustaría que fuera el sitio.

Los elementos que incluiremos en el sketch son, entre otros:

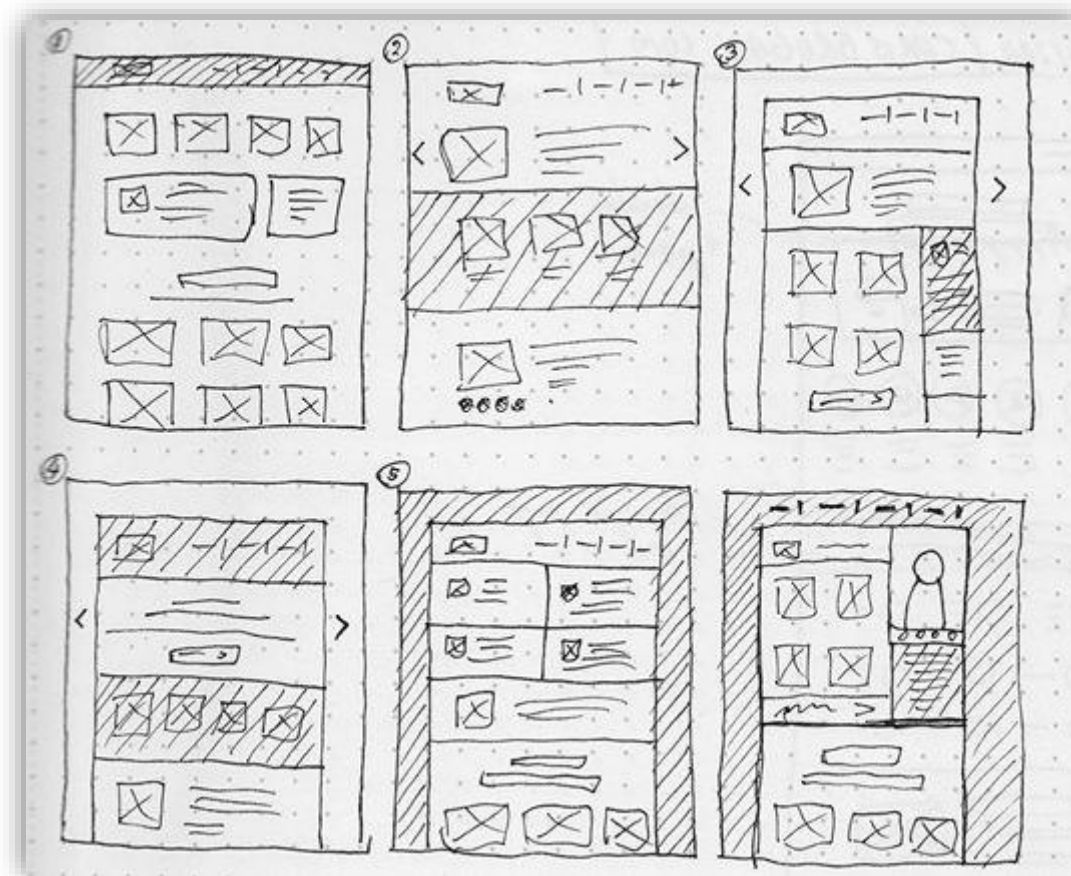
- Logo
- Barra de navegación
- Secciones de contenido

Si bien tenemos un montón de herramientas digitales para realizar bocetos, lo mejor en esta actividad es realizarlo en lápiz y papel para poder tener mayor libertad y flexibilidad a la hora de empezar.

Ejemplos



Ejemplos



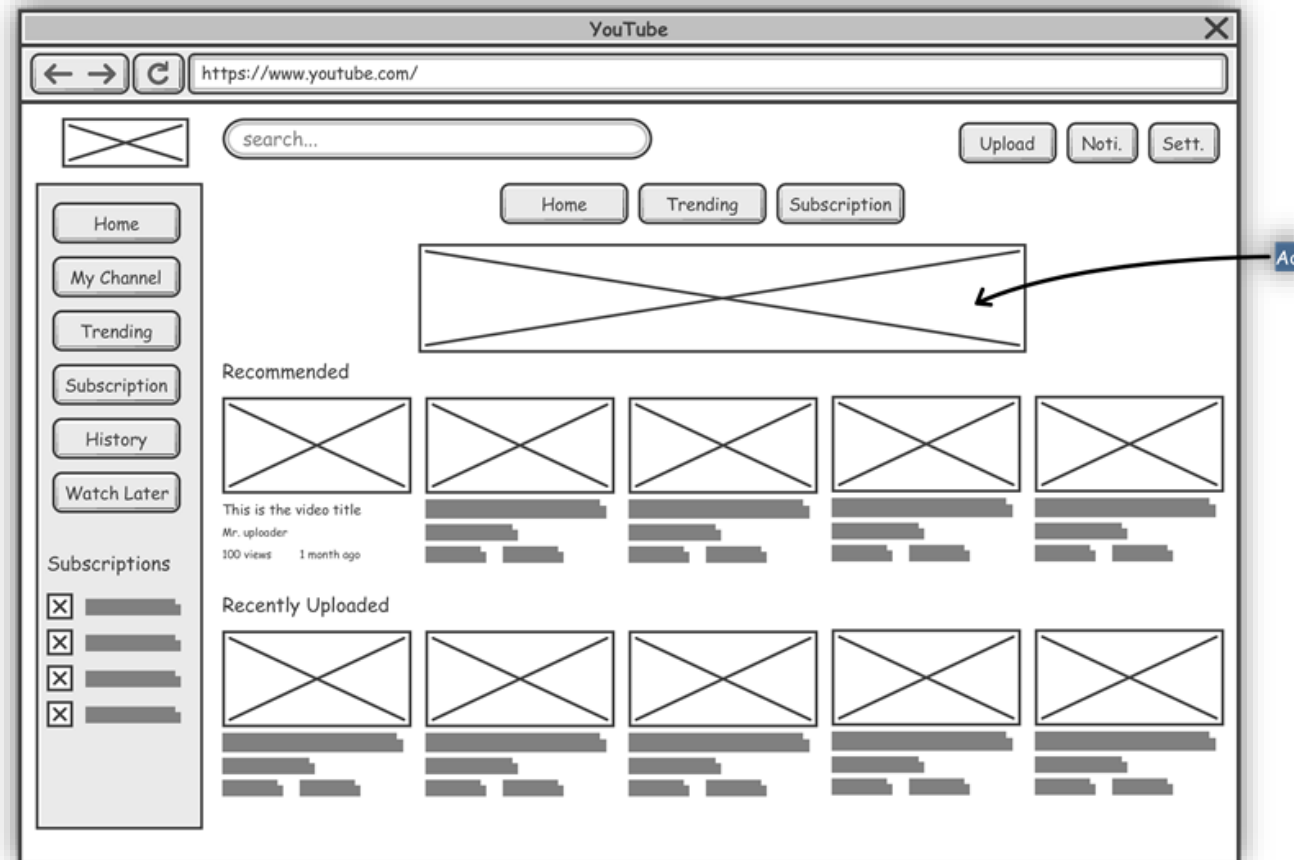
Wireframe

Wireframe: ilustración bidimensional de la interfaz de una página o una aplicación que se centra específicamente en la asignación de espacio y priorización del contenido, las funcionalidades disponibles, y los comportamientos deseados.

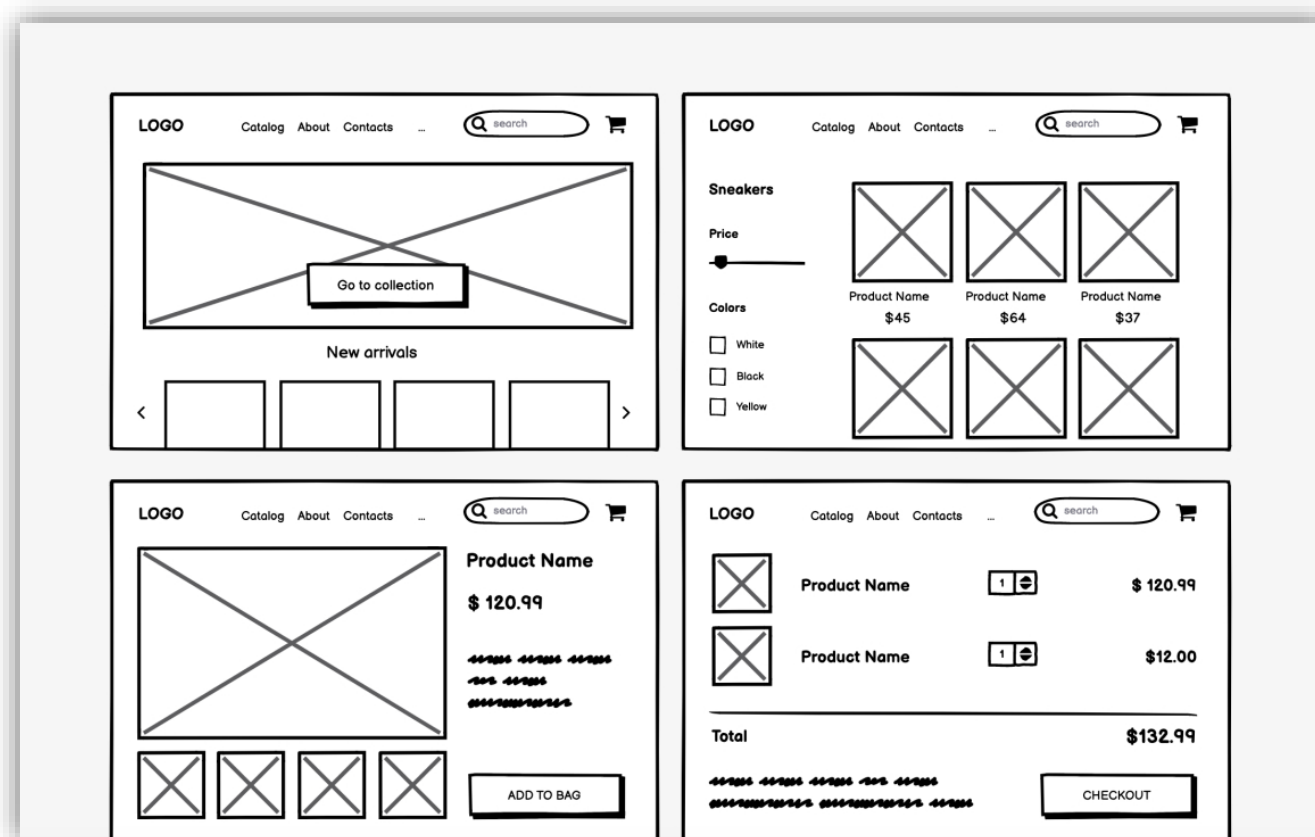
En este caso resulta mucho más cómodo hacerlo de forma digital.

Es un paso importante en cualquier proceso de diseño de una pantalla. Mediante este proceso podemos sobre todo definir la jerarquía de la información de nuestro diseño, por lo que resulta más fácil planificar el diseño de acuerdo a cómo queremos que el usuario procese la información.

Ejemplos



Ejemplos



MockUp

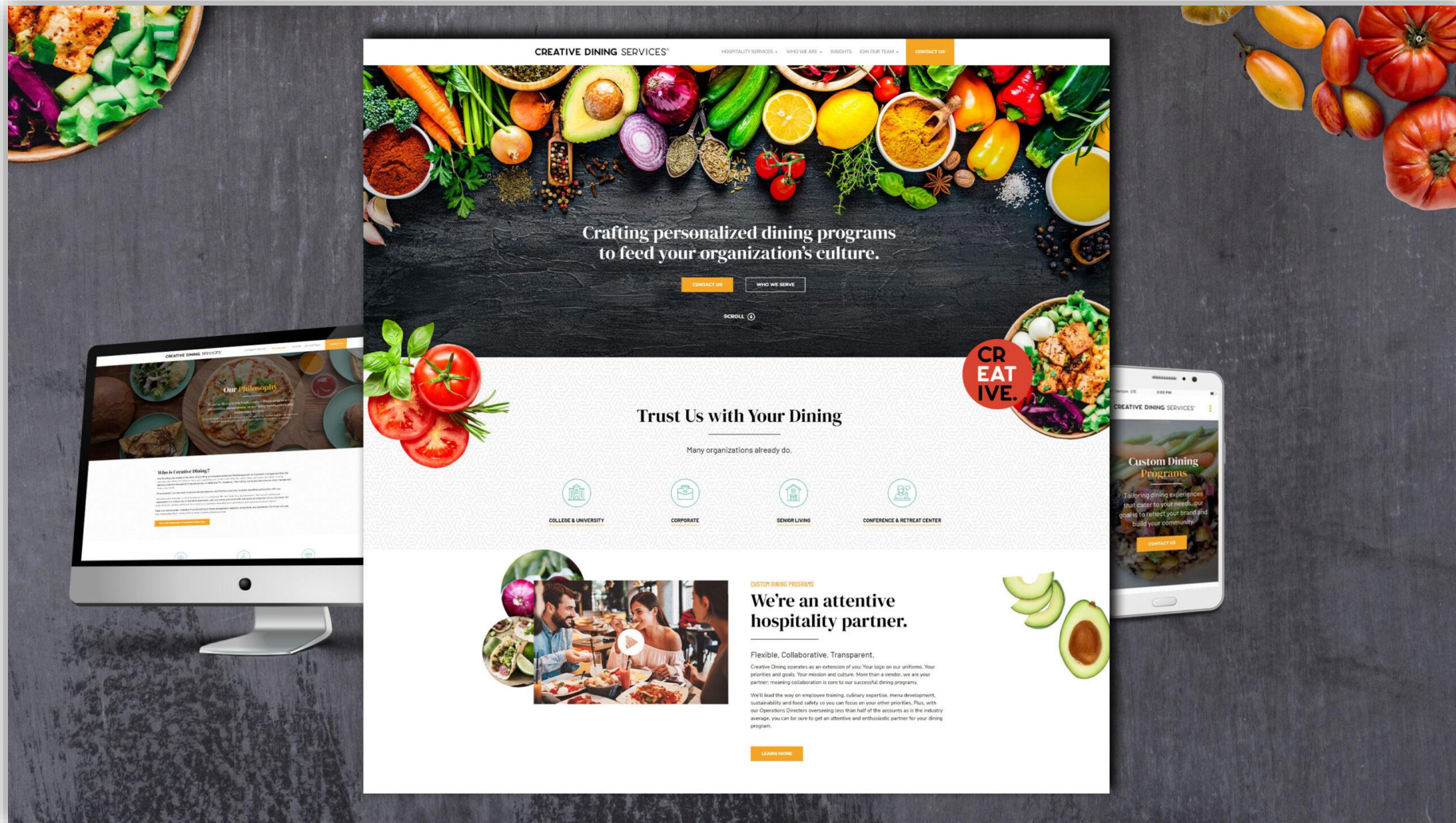
MockUp: composición gráfica completa que ha utilizado el wireframe como plantilla introduciendo todos los elementos gráficos y visuales, convirtiéndose así en un modelo a escala de un producto que se utiliza para demostrar y probar un diseño.

El mockup es un medio de representación estática de la apariencia del producto, y muestra los fundamentos de su funcionalidad.

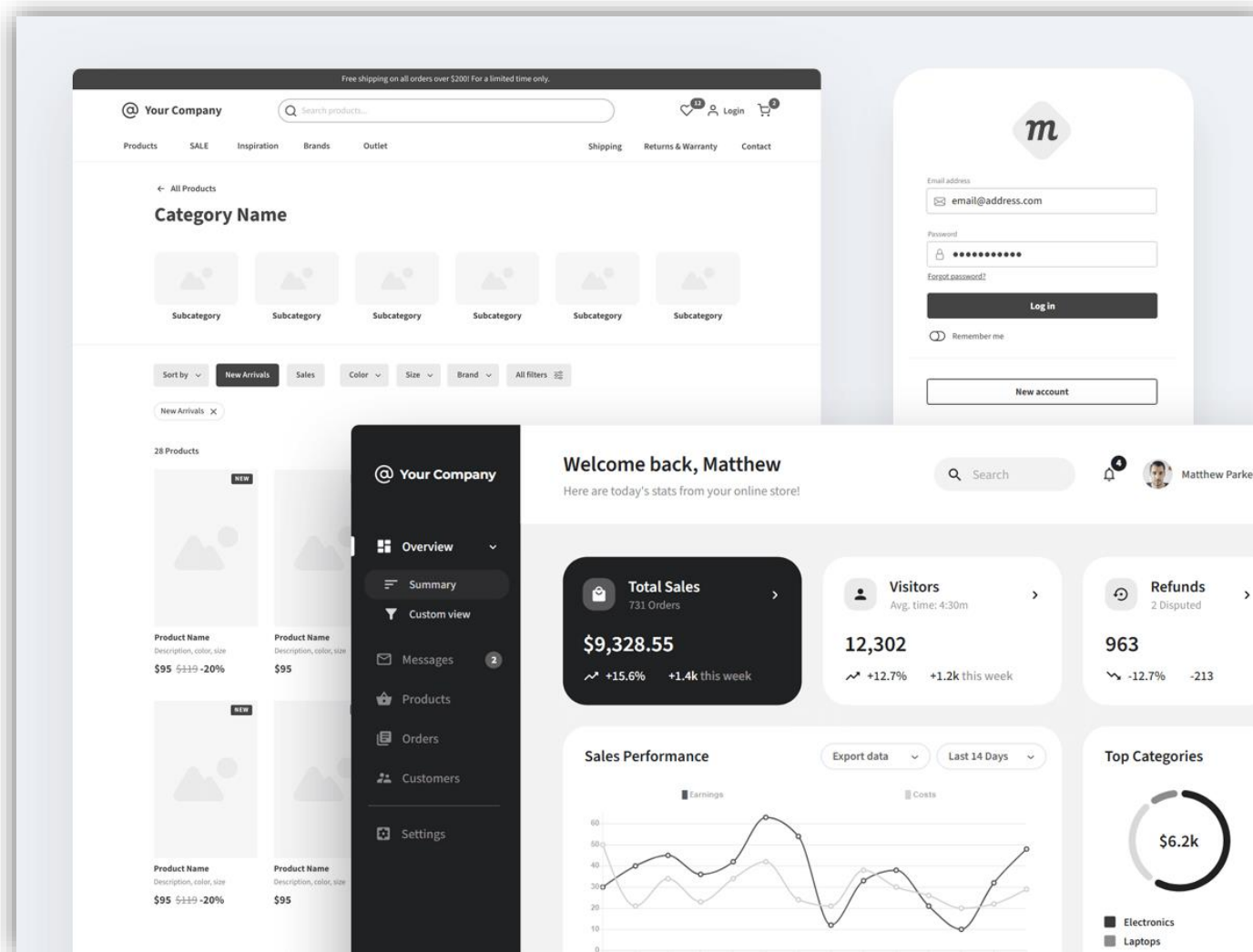
Incluye los detalles visuales, tales como:

- ❖ Colores
- ❖ Tipografías
- ❖ Algunas imágenes

Ejemplos



Ejemplos



Prototipos

Prototipo: Es una representación de alto detalle del sitio web que vamos a crear.

Aplicaremos los siguientes elementos:

- ❖ Paleta de Colores
- ❖ Iconografía
- ❖ Experiencia de Usuario
- ❖ Interacción y búsqueda

Nosotros en este curso no trabajaremos con prototipo dado que tenemos poco tiempo, pero todas estas cuestiones las podrán ir probando con cada entrega.

**Empecemos a ver los lenguajes
a utilizar...**

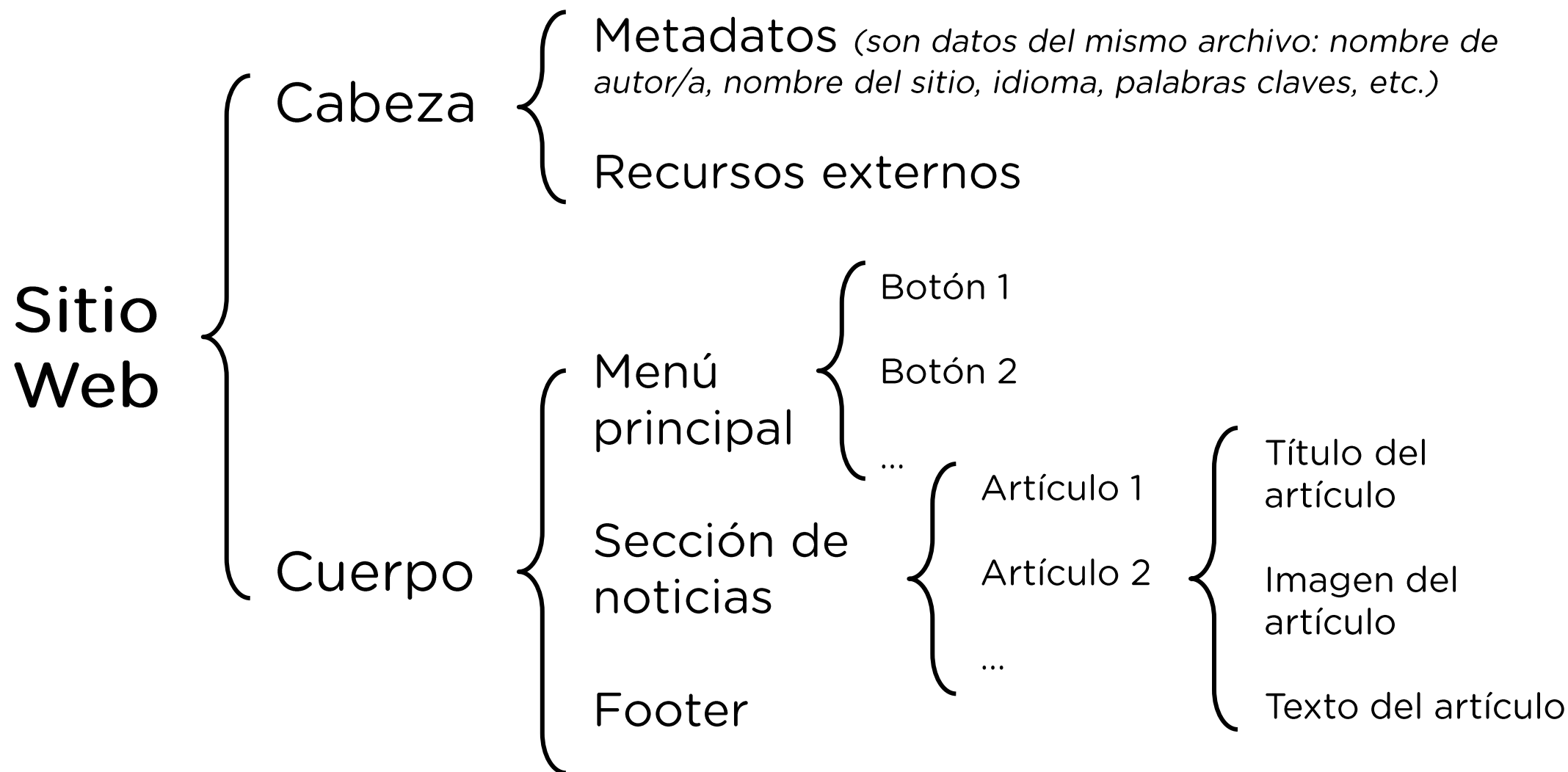
Lenguajes

Los lenguajes de programación son un conjunto de elementos, códigos y reglas que permiten crear una serie de instrucciones, y comunicar a los sistemas informáticos las acciones a realizar.

Para el diseño y desarrollo web existen diferentes lenguajes que nos permiten llevar el diseño en papel (sketch) a una estructura que pueda interpretar un computador. En este curso se verán dos lenguajes base: HTML y CSS. Más adelante veremos JavaScript.



Jerarquías - Repaso



HTML y Etiquetas

HTML es un lenguaje de marcado que estructura los elementos que componen un sitio web (textos, imágenes, botones, etc.) de una forma jerárquica.

Para definir las partes del sitio, utilizaremos las etiquetas, de las cuales tenemos de tres tipos:

1. **Etiquetas de Apertura y Cierre:** el contenido está entre las etiquetas de inicio y cierre.
2. **Etiquetas de Cierre en sí misma:** se utilizan para elementos que no tienen algún contenido en particular que deba ser encerrado entre dos etiquetas.
3. **Etiquetas de Solo Apertura:** ídem etiquetas de cierre en sí misma.

Etiquetas

Todas las etiquetas aceptan atributos: cualquier característica que pueda ser diferente entre una etiqueta y la otra.

Cada etiqueta puede tener más de un atributo, separados entre sí por espacios.

Los atributos sólo se escriben en la etiqueta de apertura y su valor se escribe entre comillas.

```
<etiqueta atributo="valor">  
Contenido  
</etiqueta>
```

Recordamos: las etiquetas cerradas tienen un contenido, por lo general texto, mientras que las abiertas se utilizan para incluir elementos como imágenes, líneas, entre otros.

[Listado de Etiquetas](#)

Etiquetas Básicas

<!DOCTYPE html>: determina qué versión de HTML utiliza el documento, información clave para los navegadores. La interpretación y representación será más rápida y consistente.

<html>: etiqueta inicial, define que el documento está bajo el estándar de HTML. Tiene apertura y cierre.

<head>: es la parte privada del documento, y se utiliza como espacio de comunicación entre el sitio web y el navegador. Esta etiqueta también envuelve etiquetas relacionadas con la importación de documentos CSS y JS.

<meta>: añade información sobre la página de la cual pueden valerse los buscadores. También puede definir el idioma y la codificación en la cual está escrita la página.

<title>: título de la página. Será visualizado en la solapa del navegador.

<body>: contiene toda la información visible de la página.

Etiquetas Básicas

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>Document</title>
  </head>
  <body>

  </body>
</html>
```

Las etiquetas del **<body>** se dividen en dos grupos:

- **Elementos de bloque:** son aquellos que, sin ser modificados por CSS, ocupan el 100% del ancho del contenedor, y se mostrarán uno abajo del otro.
- **Elementos de línea:** sólo ocupan el ancho que diga el contenido, y se verán uno al lado del otro.

Etiquetas Semánticas

Generan estructura y definen su contenido.

<section>: Define una sección en un documento.

<nav>: Define un bloque que contiene enlaces de navegación, como por ejemplo el menú.

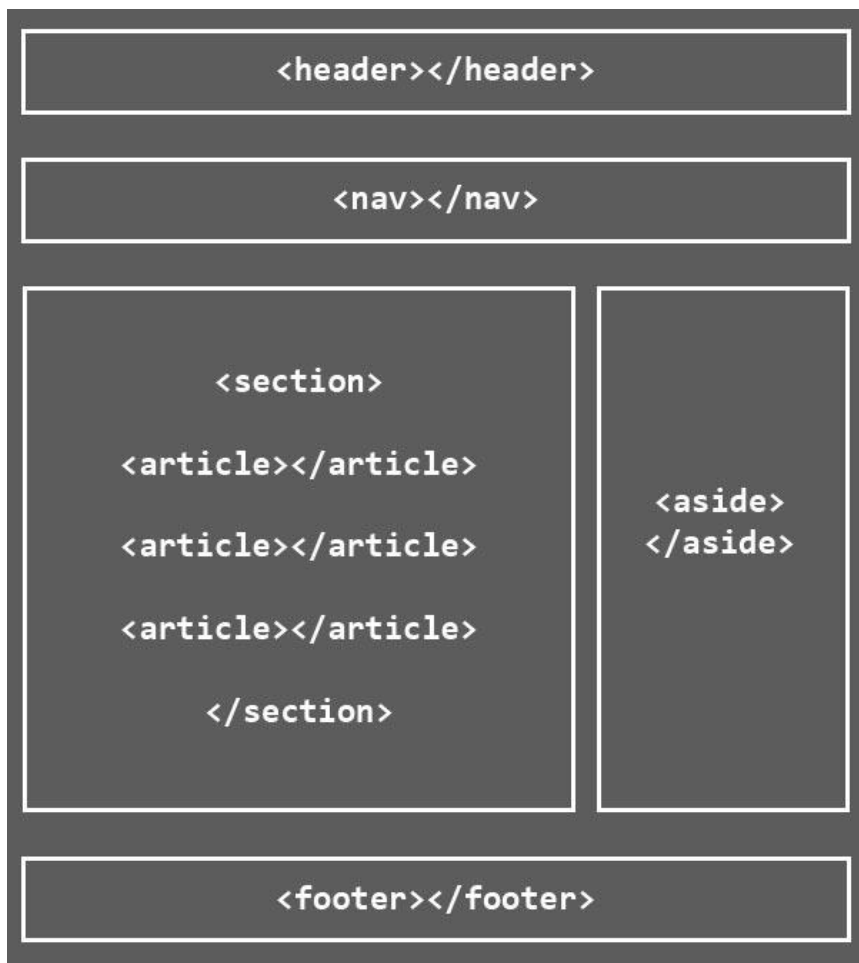
<article>: Define contenido autónomo que podría existir independientemente del resto del contenido.

<aside>: Define contenidos vagamente relacionados con el resto del contenido de la página.

<main>: Define el contenido principal o importante en el documento. Solamente existe uno en el documento.

<header>: Define la cabecera de una página o sección.

<footer>: Define el pie de una página o sección.



Otras Etiquetas

`<h1></h1>` a `<h6></h6>`: son etiquetas de bloque que permiten crear una estructura para el contenido de una página web. Son esenciales para cumplir con la correcta organización de dicho contenido.

`<p></p>`: permiten agrupar texto dentro de un párrafo para que el contenido sea más fácil de leer y esté bien organizado.

`<a> `: para crear un enlace a una página web. El atributo principal de la etiqueta HTML es href, donde pondremos el enlace al que queremos conectar. Otro atributo muy usado es target, el cual nos sirve para indicar si el enlace se abrirá en una nueva ventana o en la misma.

`
`: indica al navegador que viene un salto de línea.

`<hr/>`: representa un cambio de tema entre párrafos.

Anidado de Etiquetas

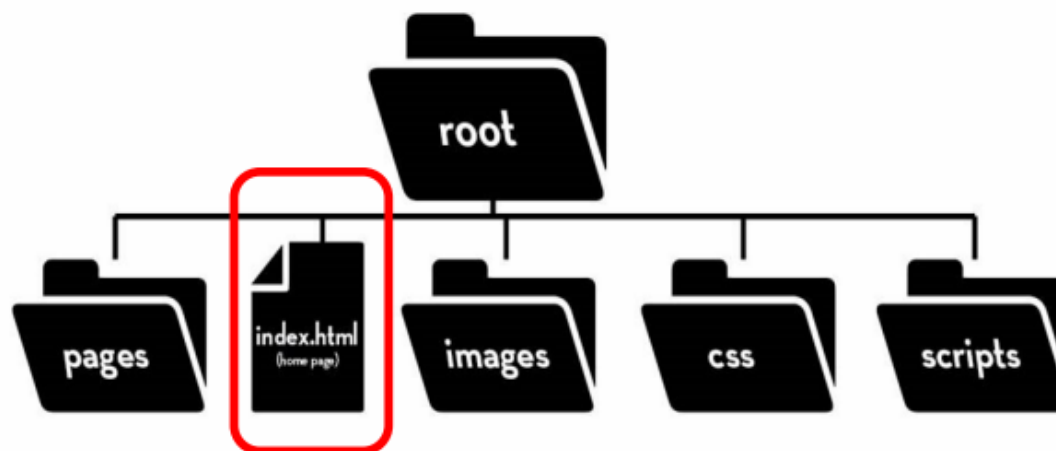
Las etiquetas pueden anidarse para crear estas jerarquías. Por ejemplo, una lista tiene la siguiente estructura:

```
<ul>
  <li>Elemento 1</li>
  <li>Elemento 2
    <ul>
      <li>Subelemento 1</li>
      <li>Subelemento 2</li>
    </ul>
  </li>
  <li>Elemento 3</li>
</ul>
```

- Elemento 1
- Elemento 2
 - Subelemento 1
 - Subelemento 2
- Elemento 3

Nombrar Archivos HTML

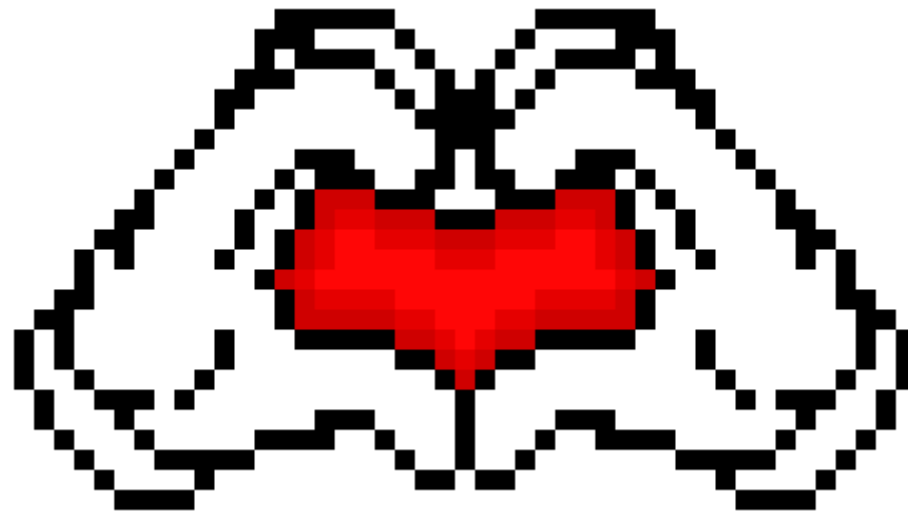
- ❖ Los nombres no deben tener espacios, acentos, ñ, ni símbolos.
- ❖ Si son varias palabras usar guiones “ - “ o “ _ “ ej: “mi-pagina-web”
- ❖ Tienen que estar escritos en minúsculas.
- ❖ Los archivos de página deben tener la extensión “.html” (es la forma en que el servidor web sabe que se trata un documento web).
- ❖ Al guardar archivos en Windows, verificar que no se guarden con la doble extensión de archivos (archivo.html.txt)



¿Preguntas?



¡Nos vemos la próxima clase!



BA MULTIPLICA 2.0

jóvenes  jóvenes



UTN.BA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

