



UNIVERSIDAD  
DE SANTIAGO  
DE CHILE



Asociación de  
Informáticos  
UTE-USACH A.G.



# /FUNDAMENTOS

Curso de FrontEnd

Sábado 29 de Abril 2023





# /AGENDA



**/01** /bienvenida

**/02** /organización de tareas

**/03** /herramienta de gestión

**/04** /toma de  
requerimientos

**/05** /metodologías

**/06** /HTML - CSS - JS

**/07** /inspector de elementos

**/08** /tarea





# <bienvenida>





# Horario

09:00	hrs	-	Entrada
09:30	hrs	-	Módulo 1
10:15	hrs	-	Módulo 2
11:00	hrs	-	Break
11:30	hrs	-	Módulo 3
12:15	hrs	-	Módulo 4
13:00	hrs	-	Cierre

# Programa

- 01 - Fundamentos
- 02 - Estilos y diagramación
- 03 - Estilos y diagramación
- 04 - Introducción a JS
- 05 - Primeros pasos a JS
- 06 - Funciones, API's, Manejo de errores
- 07 - Programación JS
- 08 - ReactJS
- 09 - ReactJS
- 10 a 11 - Práctico grupal avances proyecto final
- 12 - Presentación Proyecto Final



# Canales de comunicación

Slack (principal)

<https://frontendusach.slack.com/archives/C0554TLS8TH>

WhatsApp

[www.softwarelibrechile.cl/whatsapp](http://www.softwarelibrechile.cl/whatsapp)



# Programas

Visual Studio Code

[www.softwarelibrechile.cl/vscode](http://www.softwarelibrechile.cl/vscode)

Trello

[www.trello.com](http://www.trello.com)

Codesandbox

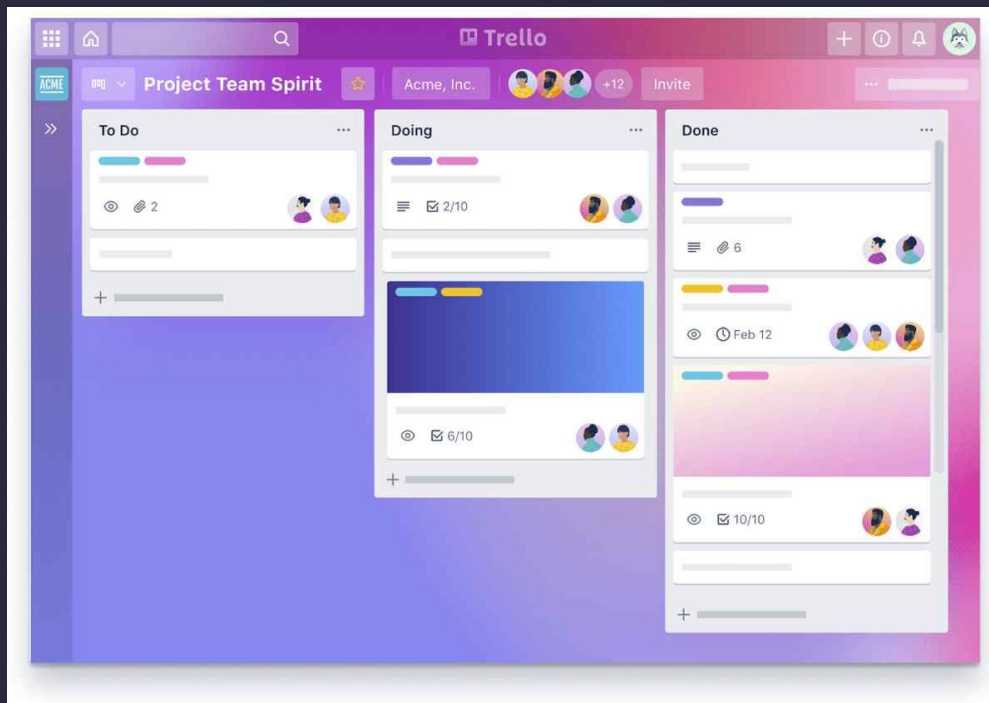
[codesandbox.io](https://codesandbox.io)

# Organización de tareas





# Herramienta de gestión - Trello



# Toma de requerimientos

## **Funcionales**

Son declaraciones de lo que debe realizar el sistema así como en la forma en que reacciona a determinados eventos.

## **No funcionales**

Se refiere a todos los requisitos que no describen información a guardar, ni funciones a realizar, sino características de funcionamiento. Por esto, suelen denominarse atributos de calidad de un sistema.

# Toma de requerimientos - ejemplos

## Funcionales

- Descripciones de los datos a ser ingresados en el sistema.

## No funcionales

- El sistema debe tener un color bonito y ser fácil de usar.

# Metodologías

La metodología tradicional se centra en la **planificación** en los que factores como el costo, el alcance y el tiempo son importantes.

La gestión ágil de proyectos prioriza el trabajo en equipo, la colaboración con los clientes y la flexibilidad.

# Código - HTML

HTML (por sus siglas en inglés, HyperText Markup Language), es un lenguaje de marcado que nos permite hacer la estructura de una página web.

Tenemos que aclarar que HTML no es un lenguaje de programación, pues carece de mecanismos para ejecutar cálculos, repeticiones o condiciones, lo que sí es, es un lenguaje de marcado.

Es un lenguaje que le indica al navegador qué tipo de elemento es el que está en la estructura de una página web.

# Código - CSS

CSS son las siglas en inglés para «hojas de estilo en cascada» (Cascading Style Sheets). Básicamente, es un lenguaje que maneja el diseño y presentación de las páginas web, es decir, cómo lucen cuando un usuario las visita. Funciona junto con el lenguaje HTML que se encarga del contenido básico de las páginas.



# Código - CSS

Con CSS puedes crear reglas para decirle a tu sitio web cómo quieres mostrar la información y puedes guardar los comandos para elementos de estilo (como fuentes, colores, tamaños, etc.) separados de los que configuran el contenido.

# Código - CSS

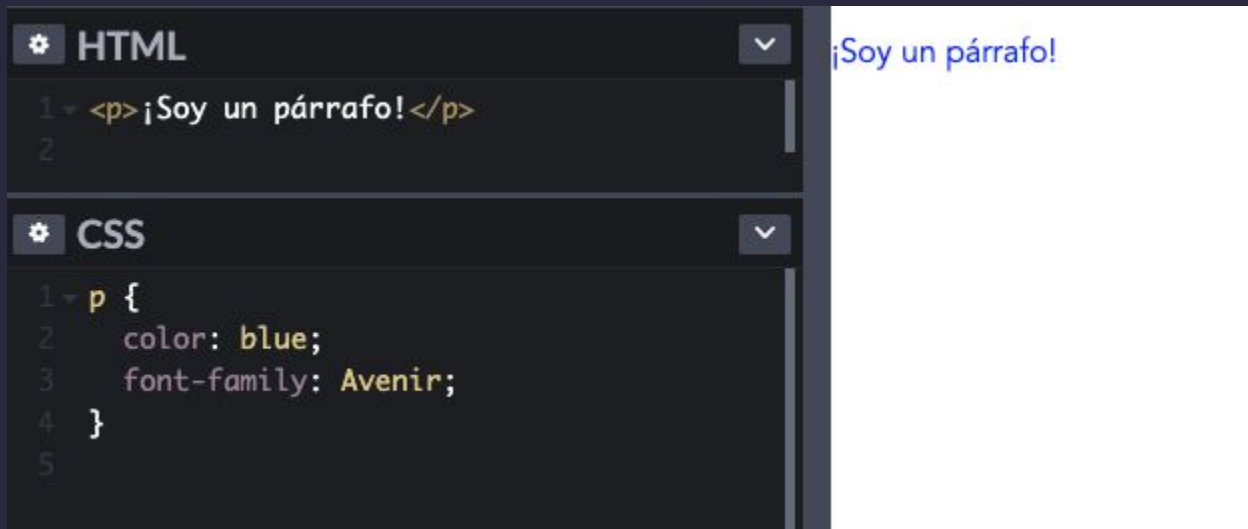


The diagram illustrates the components of a CSS rule. The selector 'p' is labeled 'selector' with a dashed arrow pointing down. The curly braces are grouped under the label 'declaración' with a bracket above them. Inside the braces, 'color: blue;' is labeled 'propiedad' (property) and 'valor' (value) with dashed arrows pointing up. Similarly, 'font-family: Avenir;' is labeled 'propiedad' and 'valor' with dashed arrows pointing up. Brackets above the declarations also group them under the label 'declaración'.

```
p { color: blue; font-family: Avenir; }
```



# Código - CSS



The image shows a code editor with two panels on the left and a preview window on the right. The top panel is labeled 'HTML' and contains the code: `<p>¡Soy un párrafo!</p>`. The bottom panel is labeled 'CSS' and contains the code: `p { color: blue; font-family: Avenir; }`. The preview window on the right displays the rendered result: the text '¡Soy un párrafo!' in a blue, sans-serif font.

```
HTML
1 <p>¡Soy un párrafo!</p>
2

CSS
1 p {
2   color: blue;
3   font-family: Avenir;
4 }
5
```

¡Soy un párrafo!

## HTML

```
1 <div id="first">Soy el primer div.  
  </div>  
2 <div id="second">Soy el segundo div.  
  </div>  
3 <div id="third">Soy el tercer div.  
  </div>
```

## CSS

```
1 #first {  
2   background-color: red;  
3   width: auto;  
4   font-family: Arial;  
5 }  
6  
7 #second {  
8   background-color: #19A5BD;  
9   width: 200px;  
10  font-family: Times New Roman;  
11 }  
12  
13 #third {  
14   background-color: rgb(253, 143, 89);  
15   width: 50%;  
16   font-family: Courier;  
17 }  
18  
19 div {  
20   margin: 10px;  
21   padding: 5px;  
22 }
```

Soy el primer div.

Soy el segundo div.

Soy el tercer div.

# Código - JS

JavaScript es el lenguaje de programación encargado de entregar mayor interactividad y dinamismo a las páginas web. Cuando JavaScript se ejecuta en el navegador, no necesita de un compilador.

El navegador lee directamente el código, sin necesidad de terceros. Por tanto, se le reconoce como uno de los tres lenguajes nativos de la web junto a HTML (contenido y su estructura) y a CSS (diseño del contenido y su estructura).

# Código - Bootstrap

Bootstrap es un framework CSS desarrollado por Twitter en 2010, para estandarizar las herramientas internas.

Su principal objetivo es permitir la construcción de sitios web responsive para dispositivos móviles.

Esto significa que las páginas están diseñadas para funcionar en desktop, tablets y smartphones, de una manera muy simple y organizada.

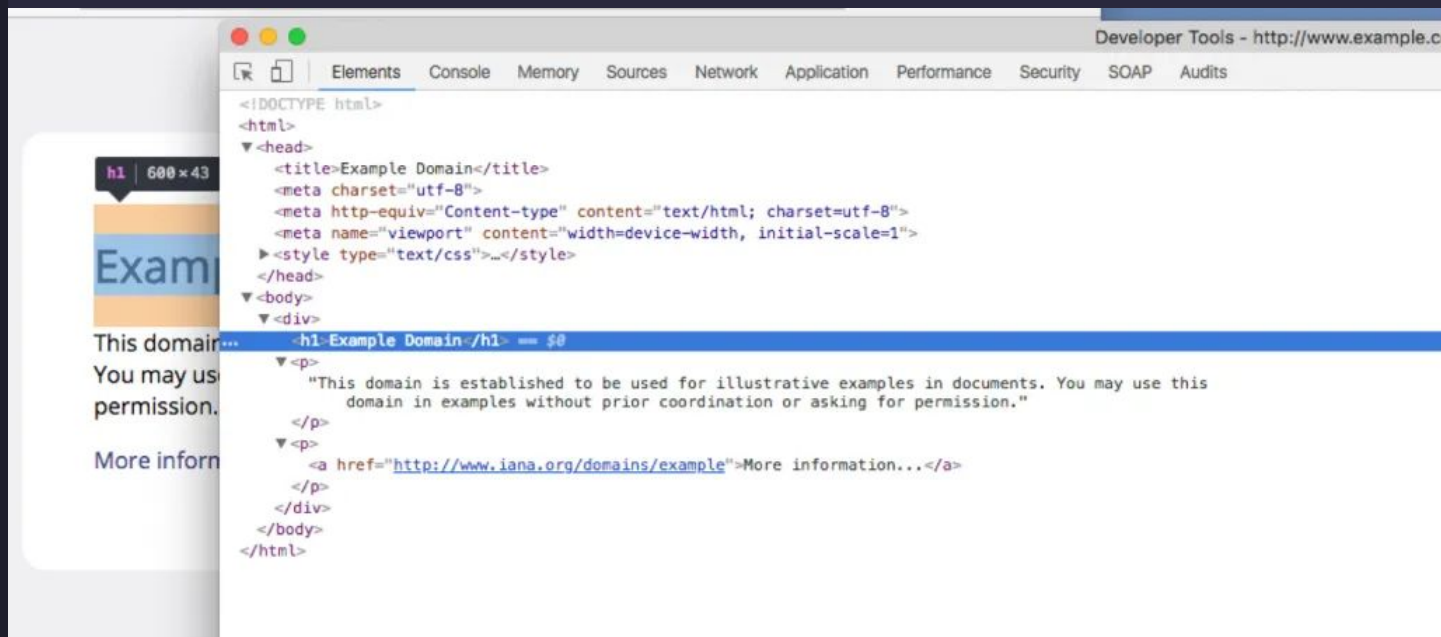
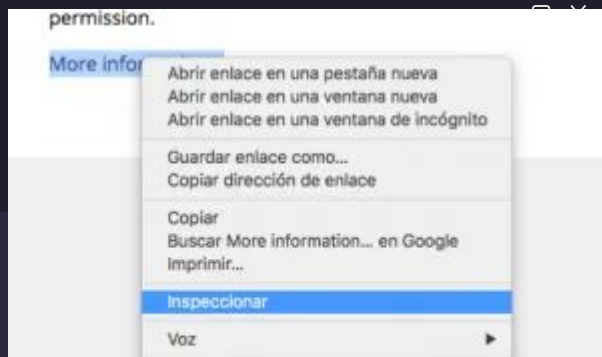


# Inspector de elementos

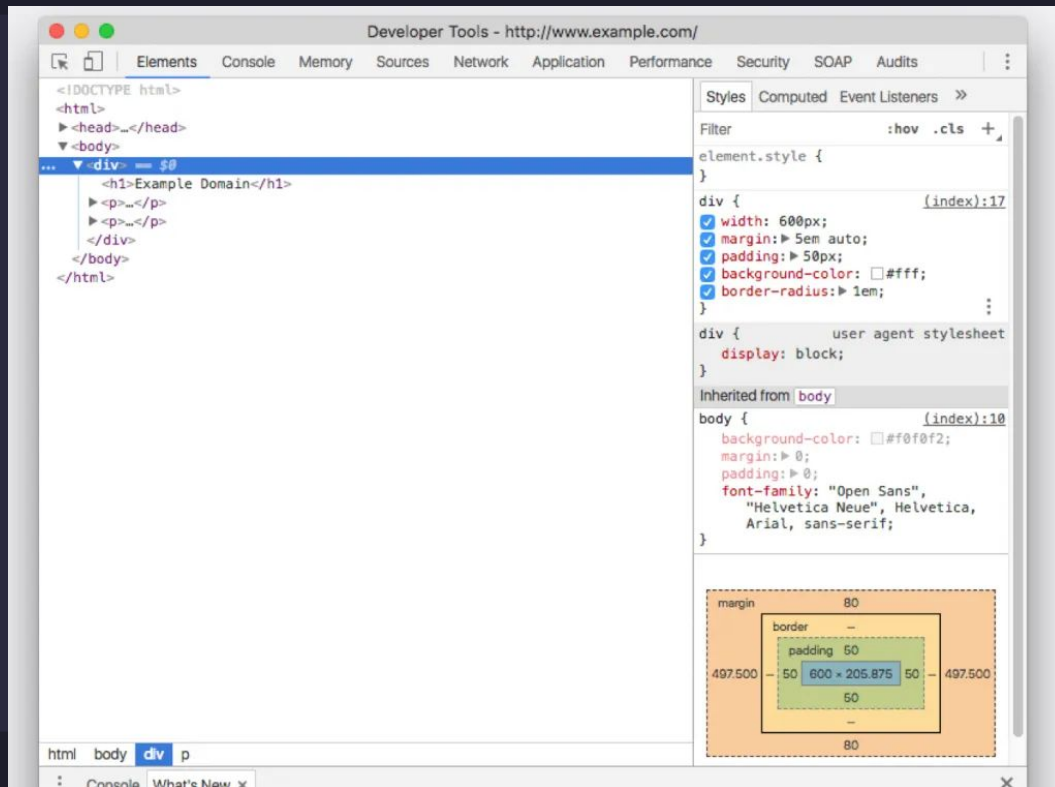
El inspector de elementos es una herramienta que nos permite analizar los contenidos de un sitio web. Con él podremos ver el código fuente de la página, así como analizar los diferentes elementos que la conforman.



# Inspector de elementos



# Inspector de elementos





# Tarea N°1

Crear un proyecto considerando la siguiente estructura:

1. Header
  - a. Logo
  - b. Menú
2. Contenido
  - a. Slider
  - b. Títulos
  - c. Pilares
3. Footer

Enviar mediante el formulario disponible en  
<https://forms.gle/ghU1c1nfY6euMPQR6>





# Tarea N°1



## PLANNING

Bootstrap mobile first front-end framework.

### Welcome!

Nullam ac rhoncus sapien, non gravida purus. Alinon elit imperdiet congue. Integer ultricies sed elit imperdiet congue. Integer ultricies sed ligula eget tempus.



#### MANAGEMENT

Nullam ac rhoncus sapien, non gravida purus. Alinon elit imperdiet congue. Integer ultricies sed elit imperdiet congue. Integer ultricies sed ligula eget tempus.



#### PLANNING

Nullam ac rhoncus sapien, non gravida purus. Alinon elit imperdiet congue. Integer ultricies sed elit imperdiet congue. Integer ultricies sed ligula eget tempus.



#### MARKETING

Nullam ac rhoncus sapien, non gravida purus. Alinon elit imperdiet congue. Integer ultricies sed elit imperdiet congue. Integer ultricies sed ligula eget tempus.



#### REPORTS

Nullam ac rhoncus sapien, non gravida purus. Alinon elit imperdiet congue. Integer ultricies sed elit imperdiet congue. Integer ultricies sed ligula eget tempus.

# /Porcentajes a cumplir en el curso

A continuación les dejamos información acorde al % de asistencia, entregas de tarea y proyecto final, todo esto de **carácter obligatorio** para obtener el certificado de aprobación.

/CLASES	/TAREAS	/PROYECTO FINAL
ASISTENCIA 80%	ENTREGAS 80%	ENTREGA 100%
12 clases	8 tareas	1 proyecto
Debe existir asistencia mínima de 9 clases	Deben entregarse mínimo 7 tareas o más	El proyecto final se hará de forma grupal, 2 personas, ambas obteniendo la misma nota.

# /APROBACIÓN Y ENTREGA CERTIFICADO



## /TAREAS

El promedio de las notas de la tareas equivale a un

**/50%**



## /PROYECTO FINAL

La nota en el proyecto final equivale a un

**/50%**

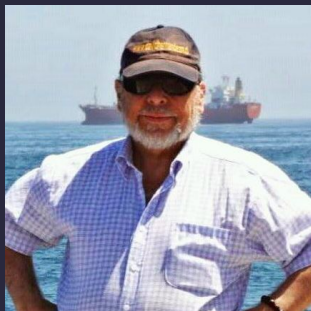


## /NOTA FINAL

La nota debe ser igual o mayor a 6

**/100%**

# Curso FrontEnd: Relatores



**David Hernández**

Director Asociación de  
Informáticos UTE-USACH  
A.G. | Paleo Informático  
[david.hernandezm@usach.cl](mailto:david.hernandezm@usach.cl)  
+56998246832

<https://www.linkedin.com/in/david-hern%C3%A1ndez-23205b3a>



**Gonzalo Flemming**

Tech Lead en Falabella  
Financiero y Profesor de  
Programación en DesafíoLatam

<https://www.linkedin.com/in/gfleming-garrido/>



**Sebastian Becerra**

Director de Operaciones en  
PropulsoW, Ingeniero  
Informático Duoc UC,  
voluntario Mozilla Chile  
ayudante en taller Joomla  
dictado en la Usach el 2014-  
2015

<https://www.linkedin.com/in/sebaebc/>



**Scarlet Melgarejo**

Director de front-end en  
PropulsoW, Ayudante en  
Desafío Latam, voluntario  
Mozilla Chile ayudante en  
taller Joomla dictado en la  
Usach el 2011 - 2015 2015.

<https://www.linkedin.com/in/scarlett-melgarejo-venegas-38805626/>



# Curso FrontEnd: Relatores



**Carolina Pirela**

Ingeniera en Sistemas -  
Front End Developer React  
| Javascript | Sass |  
Bootstrap  
Dev UI Mobile @ Seiza

<https://www.linkedin.com/in/caropi30/>



**Cristian Pavéz**

Estudiante de Ingeniería  
Informática y  
telecomunicaciones DUOC UC  
Front End Developer @ Corebiz

<https://www.linkedin.com/in/cristian-pavez>



**Iván Leiva**

Analista de Operaciones en  
PropulsoW  
Organizador Pokemon Day Chile

<https://www.linkedin.com/in/ivan-leiva-rojas-a50a2b13a>



**<gracias!>**