



Clase 18. DESARROLLO WEB

PROYECTO FINAL



OBJETIVOS DE LA CLASE

- Repasar los temas principales
- Revisar los objetivos alcanzados en el curso.
- Recomendaciones finales.
- Presentación de los avances del proyecto.

GLOSARIO:

Clase 17

Cliente: es quien compra (o tiene interés en comprar) nuestro producto o servicio, a cambio de una remuneración.

Percepción del cliente: la percepción es el proceso mediante el cual un individuo selecciona, organiza e interpreta la información que recibe para crear una imagen del mundo con significado. La percepción del cliente se basa en su valoración de nuestro servicio, según el grado de satisfacción de sus necesidades y expectativas.

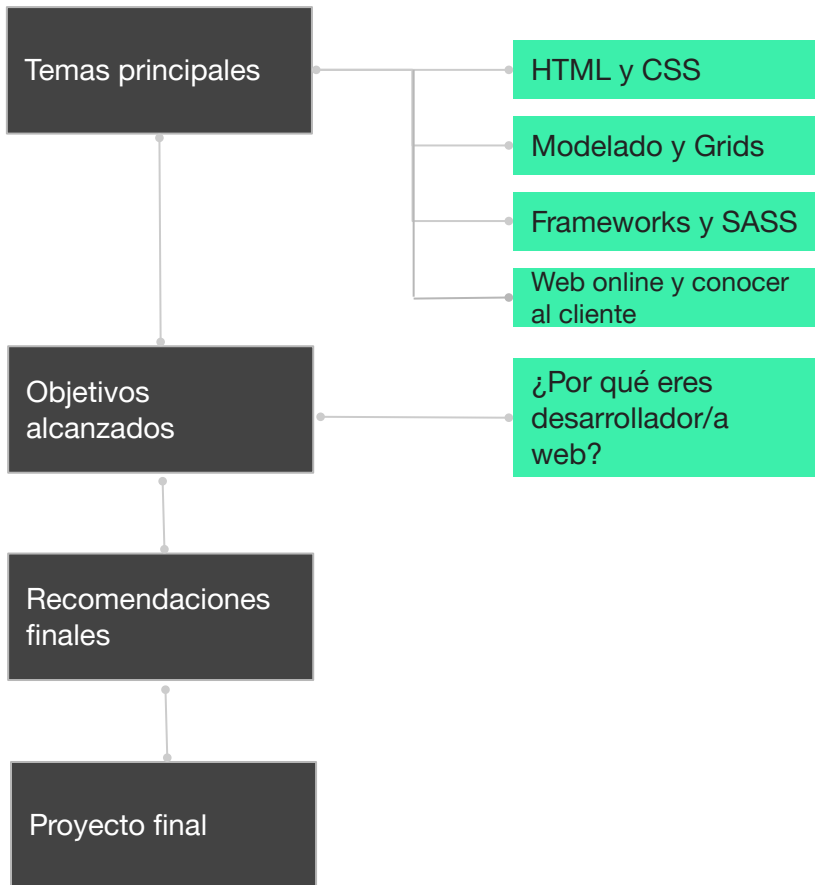
Usuario: es a quien tienen en mente las empresas desarrolladoras de hardware y software informático, cada vez que diseñan un nuevo dispositivo o aplicación.

Presupuesto: es un plan de operaciones y recursos de una empresa, que se formula para lograr los objetivos en un cierto periodo de tiempo y se expresa en términos monetarios.

MAPA DE CONCEPTOS

MAPA DE CONCEPTOS CLASE 18

¡Para
recordar!



CRONOGRAMA DEL CURSO

Clase 17



Conociendo a nuestro cliente



CREA TU PRESUPUESTO

Clase 18



Proyecto final



PROYECTO FINAL

TEMAS PRINCIPALES

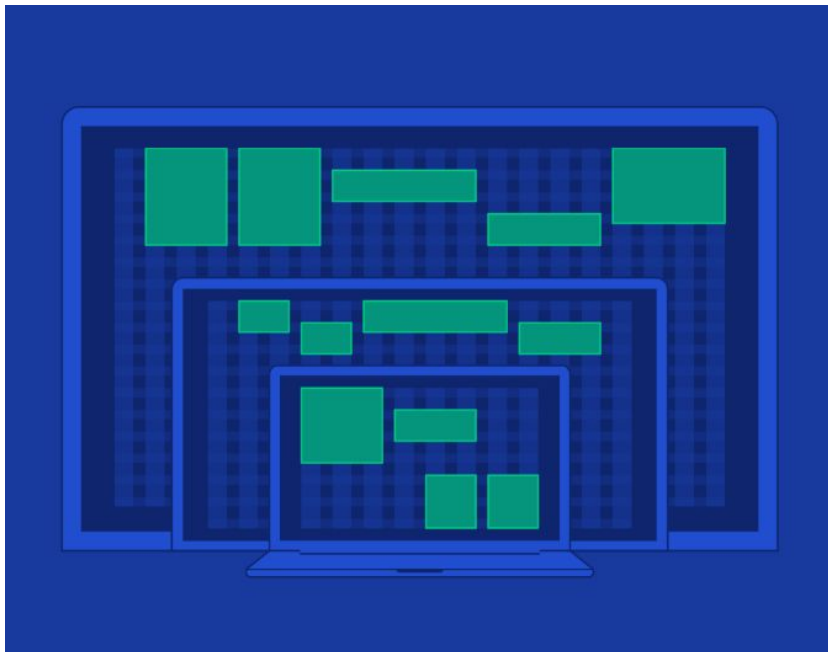


HTML Y CSS



- Prototipar una web.
- Establecer estructuras de una web.
- Darle estilo a las estructuras.
- Dar estilo a fuentes, fondos y animaciones.

MODELADO Y GRIDS



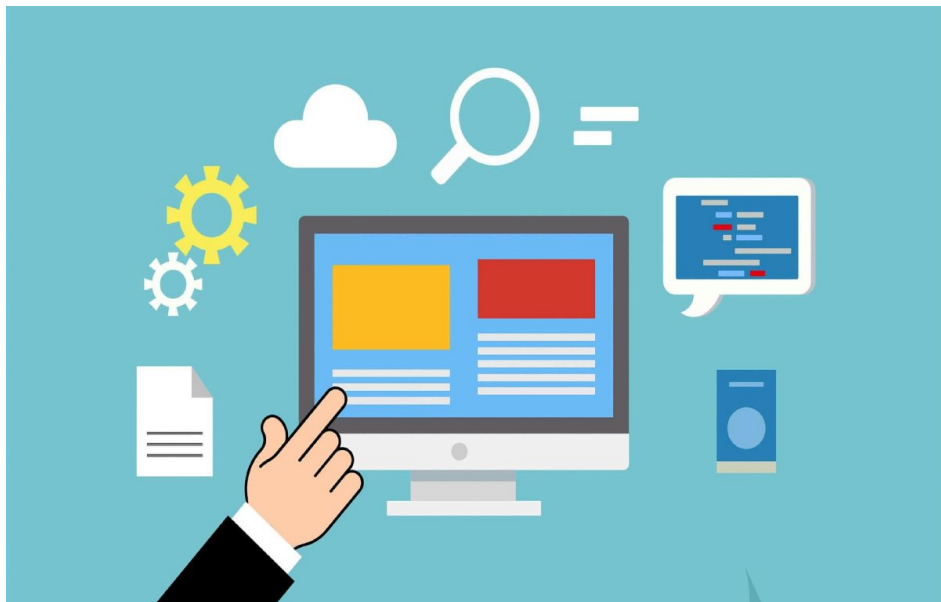
- Box Modeling.
- Flex.
- Grids.
- Mobile First.

FRAMEWORKS Y SASS



- ¿Qué es un framework?
- ¿Cómo se usa?
- Bootstrap.
- Procesadores de CSS.
- SASS.
- Operadores y Maps en SASS.

SERVIDORES, SEO Y CONTROLADOR DE VERSIONES



- Servidores
- Seguridad para la Web
- SEO
- Git
- Github

WEB ONLINE Y CONOCER AL CLIENTE



- Hosting.
- Dominio.
- Subir la web a un Hosting.
- FTP.
- Conocer al cliente.
- Presupuesto.

¿PREGUNTAS, DUDAS, COMENTARIOS?



CODER HOUSE

OBJETIVOS ALCANZADOS



CODER HOUSE

ERES DESARROLLADOR WEB PORQUE:

- 👉 Sabes diseñar prototipos con conocimiento básicos de UX para una web.
- 👉 Eres capaz de crear y realizar mantenimiento a una página y aplicación web.
- 👉 Puedes asesorar a un cliente en lo que necesita.
- 👉 Sabes optimizar estilos de páginas web.
- 👉 Puedes trabajar en equipo, usando un controlador de versiones y manejo de repositorio.
- 👉 Cuentas con las bases para iniciar en el mundo de la programación por si quieres ser Full Stack.
- 👉 Puedes manejar un servidor y configurarlos con el dominio al que debe apuntar.
- 👉 Posees conocimientos básicos de SEO y Seguridad Web.

RECOMENDACIONES FINALES

RECOMENDACIONES FINALES

- Mantente al tanto de las actualizaciones de todas las tecnologías.
- No te quedes con lo aprendido aquí, el mundo es muy grande.
- Practica, practica y practica.
- Establece alcances con cada proyecto.
- Planifica.
- Trabaja organizadamente.
- Da tiempos estimados con sinceridad.

PROYECTO FINAL



El objetivo es que voluntariamente presenten sus trabajos y reciban un feedback de los compañeros antes de la entrega.

#CODEROYENTE

#1

RESPECTAR EL DERECHO DE PALABRA

implica evitar interrumpir a quien se encuentra compartiendo contigo algún comentario; esto es fundamental para que exista una dinámica colaborativa y de entendimiento especialmente en espacios formativos. Procura que tu micrófono esté silenciado.

#2

ESCUCHAR CON ATENCIÓN A QUIEN HABLA

y lo que está compartiendo es necesario para generar un ambiente participativo, así que ¡Atento! Porque su intervención no solo suma al proceso educativo, sino que puede resolver tus dudas.

#3

SER RECEPTIVO

con las ideas y opiniones de otros hará que la experiencia de aprender sea mucho más fructífera y nutritiva; los prejuicios y paradigmas no sumarán a tu crecimiento y solo crearán barreras que te estancarán.

#4

MANTENER UNA ACTITUD Y POSTURA DE ESCUCHA ACTIVA

promoverá un ambiente respetuoso durante las clases y será un motivador para que tanto tú, como tus compañeros y el docente/tutores contribuyan con más ideas y opiniones. ¡Ojalá! Porque esto aplica con o sin cámara encendida.

#5

CORREGIR EN PRIVADO

y de manera asertiva es la mejor forma de contribuir a la optimización del curso. Si consideras que hay algún comportamiento inadecuado durante las clases, alguna información desactualizada o que puede ser mejor explicada, ¡háznoslo llegar! Siempre con respeto, mediante los canales que ofrece Coderhouse (tutores, chats privados de zoom, Slack).

#6

EVITAR INTERVENCIONES QUE DESVÍEN EL TEMA PRINCIPAL

o que estén fuera de lugar, ya que esto puede interponerse al objetivo de la clase y/o del curso, frenar el proceso de aprendizaje y hacer que los involucrados (estudiantes, tutores y docente) pierdan un espacio valioso destinado al crecimiento.

#7

ESPERAR A QUE EL/LA OTRO/A TERMINE SU INTERVENCIÓN

para poder hacer preguntas o compartir opiniones o ideas. Se estratégico y paciente, escucha, atiende, anota para que ningún punto se te escape y luego contribuye de forma respetuosa y amable solicitando el derecho de palabra (chat en vivo/herramientas de zoom).



#1

SER RESPETUOSO Y AMABLE

en todo momento abrirá las puertas para que exista un intercambio constructivo, participativo y confiable, donde todos puedan sumar y sentirse parte de esta experiencia de aprendizaje la cual se construye desde una comunicación asertiva.

#2

PREPARAR LA INTERVENCIÓN CON ANTELACIÓN

es esencial para optimizar los tiempos y que tanto tú como otros puedan exponer las ideas, opiniones y/o dudas que consideran importante de forma clara y directa. Improvisar puede traer momentos incómodos y desviar el tema de la clase.

#3

EMPLEAR UN TONO DE VOZ ADECUADO

para mantener la atención y el interés de los demás. Cuanto mayor sea el tono de voz y/o audio más aturridos podrán sentirse los oyentes; y cuanto más bajo o menor el tono de voz/audio los participantes podrán distraerse y/o ausentarse, perdiendo así la oportunidad de comunicar algo.

#4

CHEQUEAR PREVIAMENTE EL FUNCIONAMIENTO DE DISPOSITIVOS

como audífonos y micrófonos es necesario para evitar invertir tiempo en instalaciones o reparaciones. Estar preparados para el momento de enseñar y aprender mejora los lapsos de tiempo, suma a tener una dinámica más fluida y permite que la comunicación online se establezca de manera eficaz y eficiente.

#5

CEDER EL DERECHO DE PALABRA

para que otros puedan también intervenir y compartir opiniones, es pieza clave en los espacios educativos. Una sola voz prolongada en el tiempo genera rechazo, pero la contribución de todos genera interacción, interés, aprendizaje y desarrollo.

#6

SER CONCRETO Y PRECISO

con tu mensaje, permitirá que la audiencia entienda mejor tu mensaje y pueda seguirte durante el tiempo que dure tu intervención. Hacer uso de un lenguaje ambiguo, en otro idioma o con muchos coloquios, puede generar dudas, incomodidad y no ser entendido por todos los que participan del espacio.

#7

ENCIENDE TU CÁMARA

si la tienes, siempre es más confiable ver a quien interviene y expone y a su vez ayuda a captar la atención del público para que puedan recordarte tanto a ti como a tu intervención.

#CODERHABLANTE

CODER HOUSE



ENTREGA DEL PROYECTO FINAL

Deberás entregar **la versión final de tu sitio cargada al servidor con acceso desde la web, aplicando cada una de las características vistas en el transcurso del curso: HTML, CSS, aplicación de framework y SEO**, correspondiente a la entrega final de tu proyecto

ENTREGA DEL PROYECTO FINAL

Formato: Link al sitio web cargado en el servidor.

Proyecto
Final



>>Estructura final de la web: Respetando los criterios trabajados respecto a legibilidad, adaptación al framework, uso de etiquetas y prácticas de SEO.

Formato: Archivos HTML

>>Estilo final de la web: Aplicando los criterios trabajados respecto a estructura visual, diseño atractivo y responsive, y reciclado de código.

Formato: Archivos CSS + SASS o SCSS.

>>Subida al servidor: Utilizar WebHost000 o cualquier servicio de hosting para poner el sitio web online.

Formato: Link al sitio web cargado en el servidor

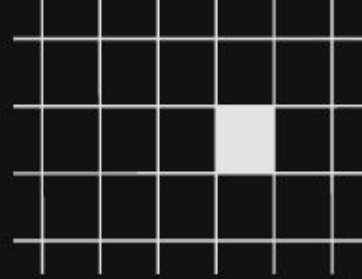
¿PREGUNTAS?



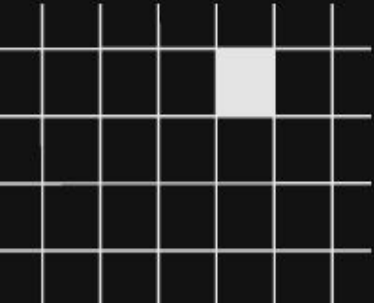
¡DESCUENTO EXCLUSIVO!



[Quiero saber más](#)



¡Completa tu carrera y potencia tu desarrollo profesional!
*Ingresando el cupón **CONTINUATUCARRERA** tendrás un*
descuento para inscribirte en el próximo nivel. Puedes
acceder directamente desde la plataforma, entrando en la
sección ["Cursos y Carreras"](#).





***TE INVITAMOS A QUE COMPLEMENTES
LA CLASE CON LOS SIGUIENTES
CODERTIPS***



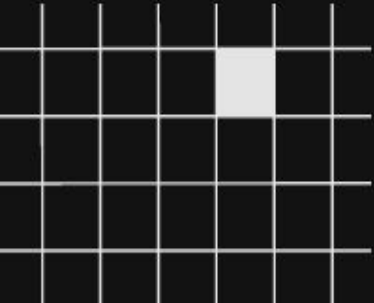
VIDEOS Y PODCASTS

- ¿Qué hacer después de un curso en Coderhouse? | **CODERHOUSE** |
<https://www.youtube.com/watch?v=plC9WbIMJCh>



¡MUCHAS GRACIAS!

Resumen de lo visto en clase hoy:

- Repaso los temas principales.
 - Revisión de objetivos alcanzados en el curso.
 - Recomendaciones finales.
 - Presentación de los avances del proyecto.
- 



***¿Estás disfrutando la experiencia
Coder?***

***Refiriendo a un amigo nos ayudas a expandir
nuestra comunidad de estudiantes.
Ingresa [aquí](#)***





OPINA Y VALORA ESTA CLASE

CODER HOUSE

***¡GRACIAS POR ESTUDIAR CON
NOSOTROS!***
