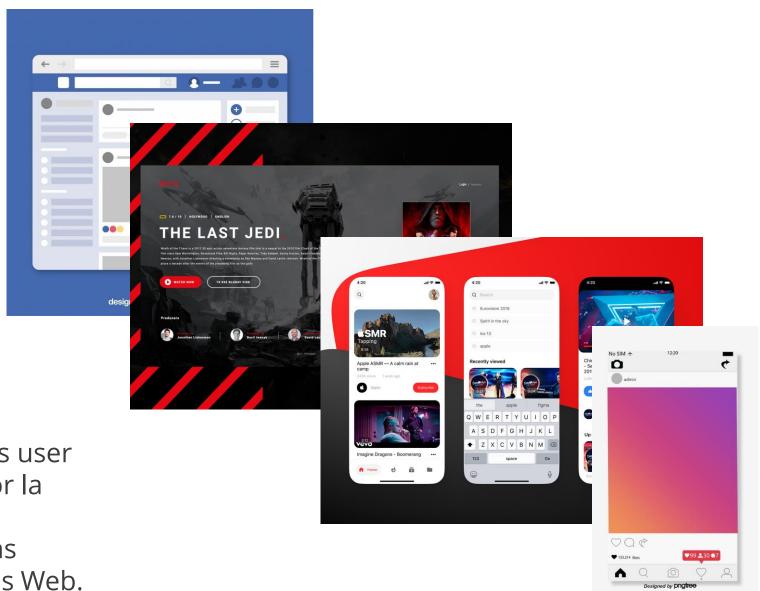


Desarrollo de Interfaces Web

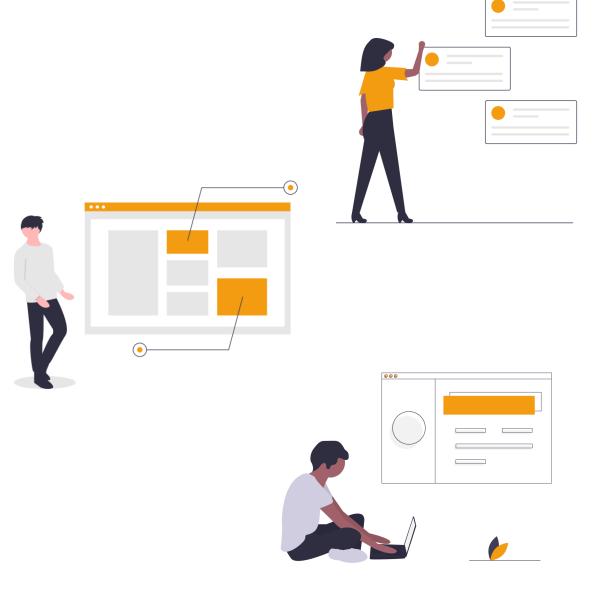
¿Qué es una Interfaz Web [UI]?



Una interfaz de usuario, en inglés user interface, a menudo conocida por la abreviatura UI, hace referencia a la interfaz con la que las personas interaccionan con las plataformas Web.

¿Cómo se hace una?

1.Planificación.2.Diseño.3.Desarrollo.





Planificación.



Etapas

- Define tu objetivo: ¿Qué quiero lograr con mi interfaz?
- Define tu grupo objetivo: ¿A quién quiero llegar con mi interfaz?
- Proyectos similares: ¿Cómo son los proyectos similares?
- Arquitectura: ¿Cómo sectorizare mi contenido?
- Gestión: ¿Cómo trabajara mi equipo?



Diseño

Etapas

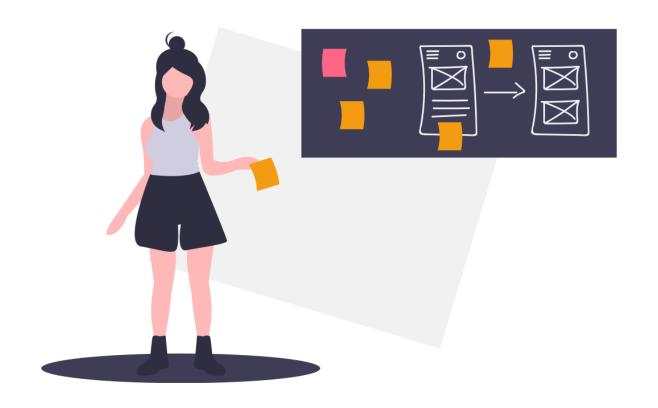
- Concepto de diseño.
- Distribución de contenido (Menús).
- WireFrame.
- Paleta de colores.
- MockUp.
- Creación de contenido (content writer).

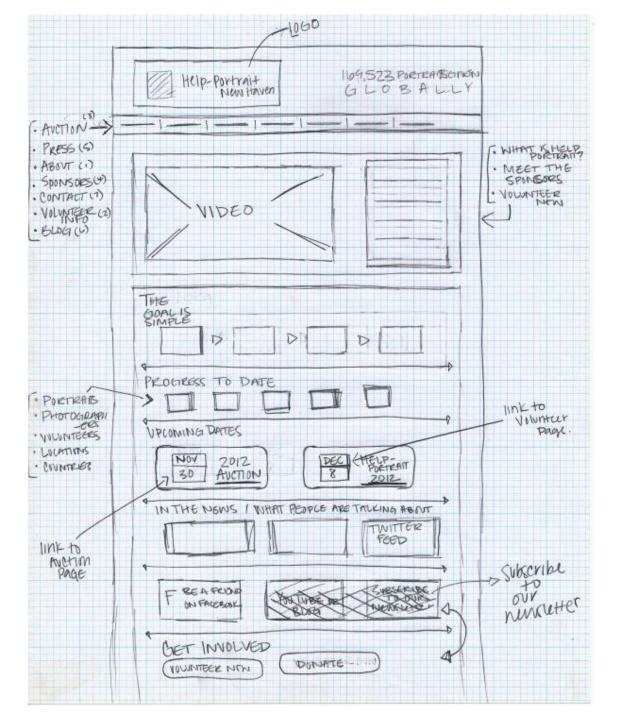




WireFrame

Un WireFrame no es más que un boceto donde se representa visualmente, de una forma muy sencilla y esquemática la estructura de una interfaz web.





Home

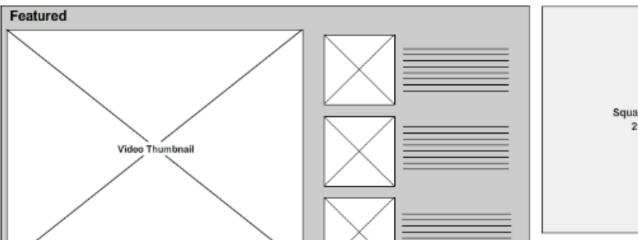
Videos

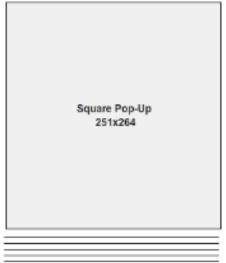
Channels

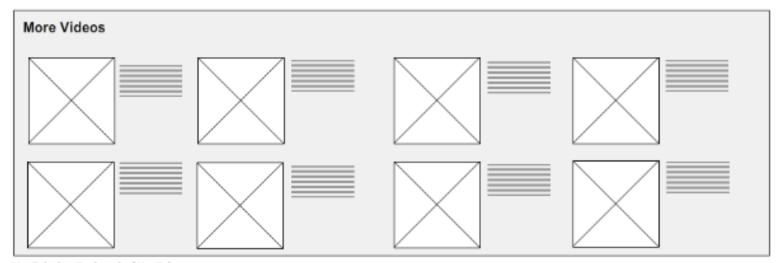
Create Account or Sign-In

Subscriptions

History Upload







stiles

Total Production Solutions

PRODUCTS SERVICES SOLUTIONS PARTS SUPPORT ABOUT US

Crumb Path **PRODUCTS** IRONWOOD Request Information Applications PS 1000 **View Pricing** Brands Products Types & Technical Specs Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut Product Selector labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim Specials veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Lorem Ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Related Products Features . Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod Applications: Classical Machining Solid Brands: Ironwood · Incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Product Types: Shapers . Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut Series: Artisan Shaper Series aliquip ex ea commodo consequat. . Consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et Magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. · Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod Incididunt ut labore et dolore magna aliqua. **Product Specifications** Working Table Dimensions 850 mm x 1300 mm Vertical Spindle Stroke 150 mm Spindle Height Adjustment Electronic Spindle Position Display Digital Display No Spindle Tilt Related Products & Accessories

Label

Label

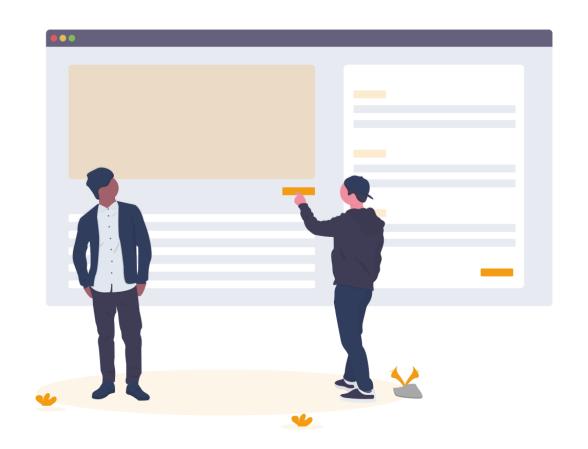
Label

Label

Label

MockUp

Un mockup es una representación visual y estática de un diseño. En el campo del diseño web los mockups se utilizan para que los miembros de equipo tengan una idea más clara de cómo lucirá el sitio web. De hecho, más que ser cercana, es una idea exacta de cómo se verá al sitio web una vez que se pase a la siguiente fase.



trends

WOMEN - MEN - ACCESSORIES - LOOKBOOK

CONTACT





FASHION CLOTHING

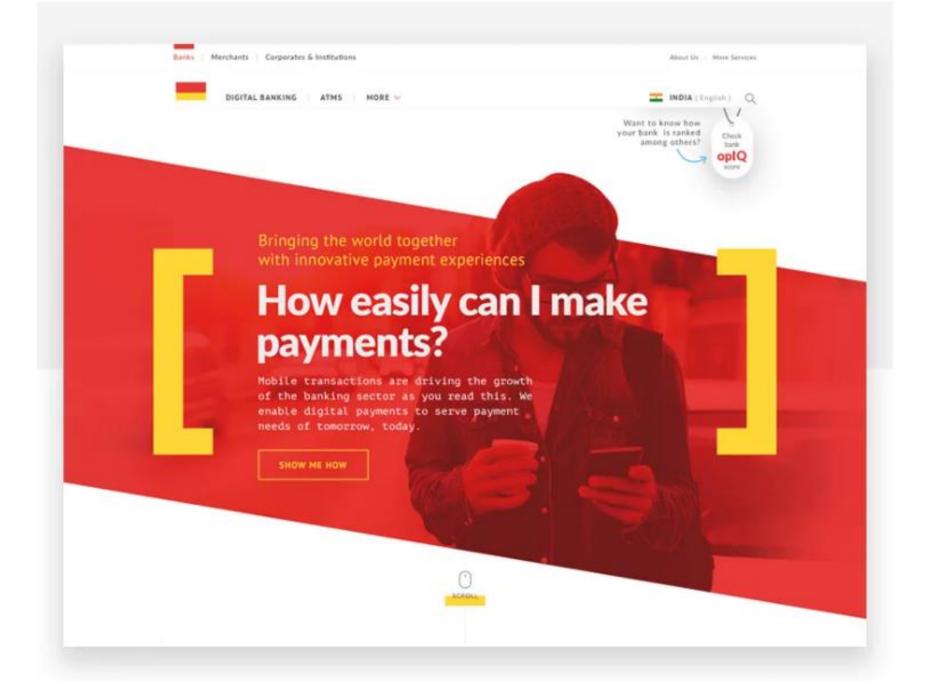
Simplicity is the ultimate sophistication

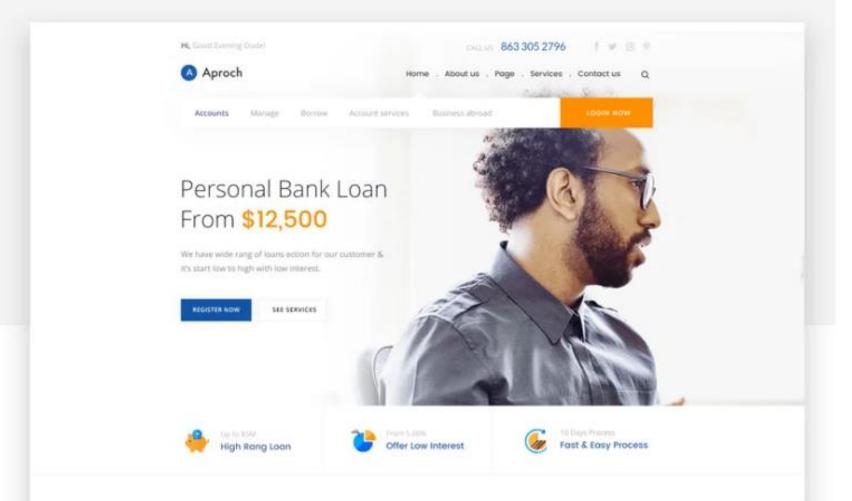
SHOP NOW >





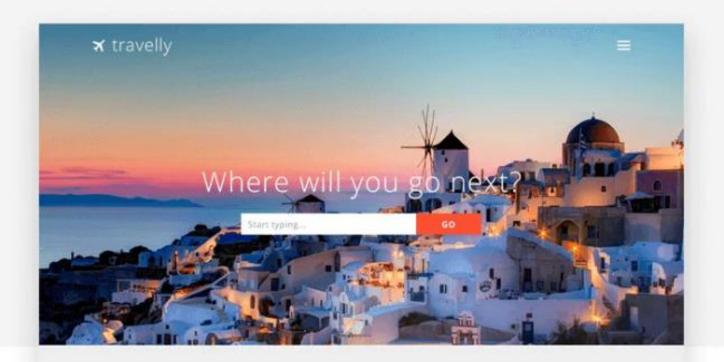






We're here to help you when you need your financial support

We provides high street and mortgages, savings accounts, credit cards & loans.



TOP DESTINATIONS

Some of the top destinations for your next summer adventure.



AMAZING AUSTRALIA

Become inspired to travel to Australia. Discover fantastic things to do & piaces to go.



ANCIENT SOUTH AMERICA

Become inspired to travel to South America. Docover fantastic things to do & places to go.



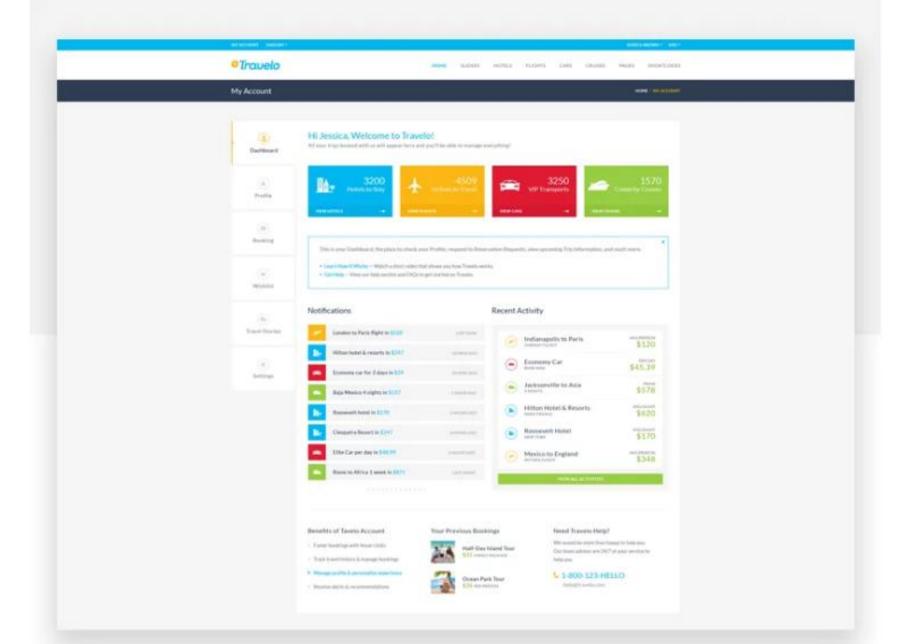
MODERN NORTH AMERICA

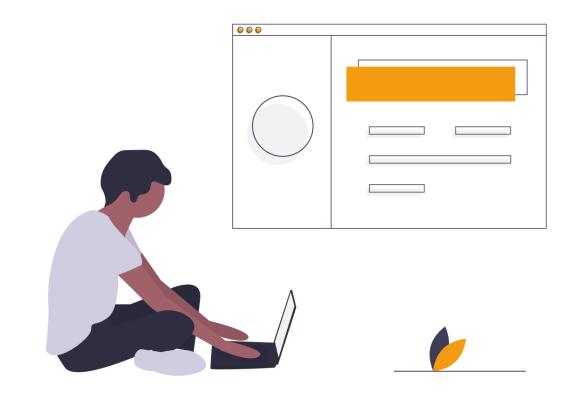
Recome impress to travel to harth America. Discover fareastic trangs to do & places to go.



CLASSIC EUROPE

Become inquired to bravel to Europe, Discover femaloic things to do & places to go.





Desarrollo

Prototype

El prototipo es la puesta en escena del MockUp ya que en este punto un/a desarrollador/a debe crear la interfaz propuesta en el MockUp con lenguajes de programación y algoritmos que permitan tener la funcionalidad esperada de la interfaz definida previamente en la planificación.



¿Cómo crear un Prototype?



HTML

HTML no es un lenguaje de programación; es un lenguaje de marcado que define la estructura de tu contenido.

HTML consiste en una serie de elementos que usarás para encerrar diferentes partes del contenido para que se vean o comporten de una determinada manera. Las etiquetas de encierre pueden hacer de una palabra o una imagen un hipervínculo a otro sitio, se pueden cambiar palabras a cursiva, agrandar o achicar la letra, etc.



Anatomía de un elemento HTML:



Atributos:

```
class="editor-note">Mi gato es muy gruñon
```

Anidar elementos:

```
Mi gato es <strong>muy</strong> gruñon.
```

Elementos vacíos/imágenes:

```
<img src="images/firefox-icon.png" alt="Mi imagen de prueba">
```

Encabezados:

```
<h1>Mi titulo principal</h1>
<h2>Mi titulo de nivel superior</h2>
<h3>Mi subtitulo</h3>
<h4>Mi sub-subtitulo</h4>
```

Párrafos:

```
Este es un simple parrafo
```

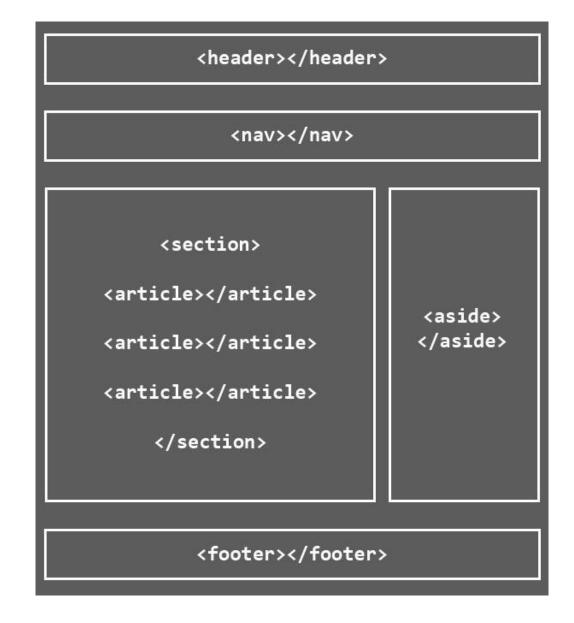
Listas:

```
    tecnólogos
    pensadores
    constructores
```

Vínculos:

```
<a href="">Mozilla Manifesto</a>
```

Anatomía de un documento HTML:



```
<!DOCTYPF html>
<html lang="en">
<head>
   <meta charset="UTF-8">
   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
   <title>Document</title>
   <link rel="stylesheet" href="css/estilo.css" type="text/css" />
   <style type="text/css">
       /* código CSS código CSS */
   </style>
   <script type="text/javascript">
       // código javaScript
    </script>
   <script type="text/javascript" src="js/codigo.js"></script>
</head>
<body>
   <header> Esta es la cabecera de una página o un bloque de contenido
        <nav>
           Esta es la barra de navegación principal del sitio
        </nav>
    </header>
    <main>
        <section> Esta es una sección de contenido del bloque principal (MAIN)
           <article>
               Esto es un artículo del sitio
           </article>
           <article>
               Esto sería un segundo artículo
           </article>
       </section>
    </main>
    <aside>
        El contiene información accesoria, que no suele añadir un valor significativo a la temática del sitio.
       Por ejemplo, es habitual usar para la barra lateral con una serie de banners o widgets sociales.
    </aside>
   <footer>
        Esto es un pie de página
   </footer>
</body>
</html>
```

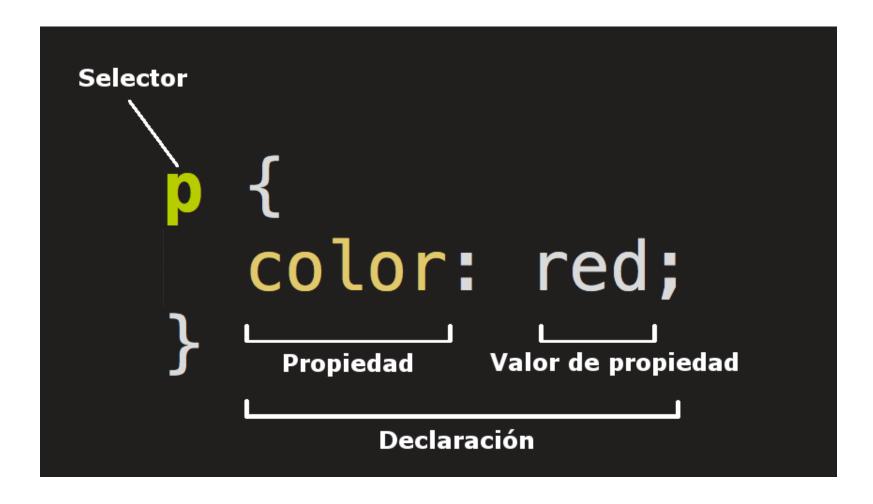
CSS

CSS (Hojas de Estilo en Cascada) es el código que usas para dar estilo a tu interfaz web.

Como HTML, CSS no es realmente un lenguaje de programación. Es un lenguaje de hojas de estilo, es decir, te permite aplicar estilos de manera selectiva a elementos en documentos HTML.



Anatomía de una regla CSS:

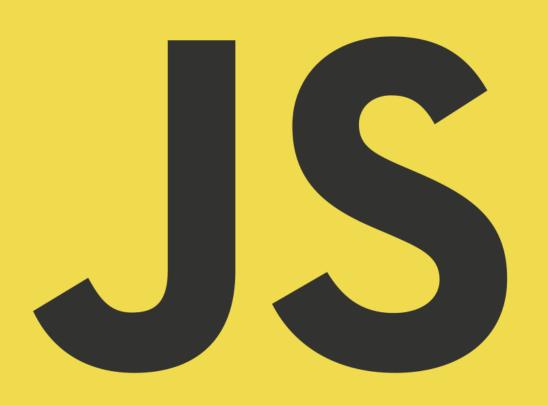


Seleccionar varios elementos:

```
1 | p,li,h1 {
2 | color: red;
3 | }
```

Tipos de selectores:

Nombre del selector	Que selecciona?	Ejemplo
Selector de elemento (llamado algunas veces selector de etiqueta o tipo)	Todos los elementos HTML del tipo especificado.	p Selecciona
Selector de identificación (ID)	El elemento en la página con el ID especificado (en una página HTML dada, solo se permite un unico elemento por ID).	<pre>#my-id Selecciona y </pre>
Selector de Clase	Los elementos en la página con la clase especificada (una clase puede aparecer varias veces en una página).	<pre>.my-class Selecciona y </pre>
Selector de atributo	Los elementos en una página con el atributo especificado.	<pre>img[src] Selecciona pero no </pre>
Selector de Pseudo-clase	Los elementos especificados, pero solo cuando esté en el estado especificado, por ejemplo cuando el puntero esté sobre él.	a:hover Selecciona <a>, pero solo cuando el puntero esté sobre el enlace.



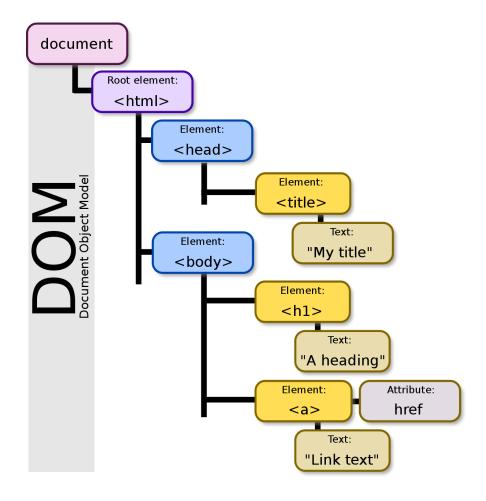
JavaScript

JavaScript es el lenguaje de programación que debes usar para añadir características interactivas a tu Interfaz Web.

JavaScript es un robusto lenguaje de programación que puede ser aplicado a un documento HTML y usado para crear interactividad dinámica en las interfaces web. Fue inventado por Brendan Eich, co-fundador del proyecto Mozilla, Mozilla Foundation y la Corporación Mozilla.

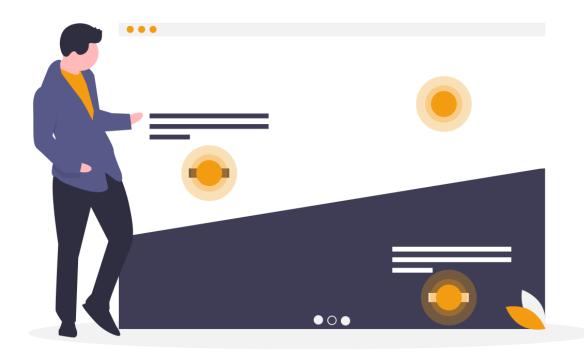
Manejo del DOM

El DOM es una forma de representar la interfaz independientemente del navegador. Permite al desarrollador acceder al documento a través de un conjunto de objetos, propiedades y métodos, y alterar el contenido con JavaScript.



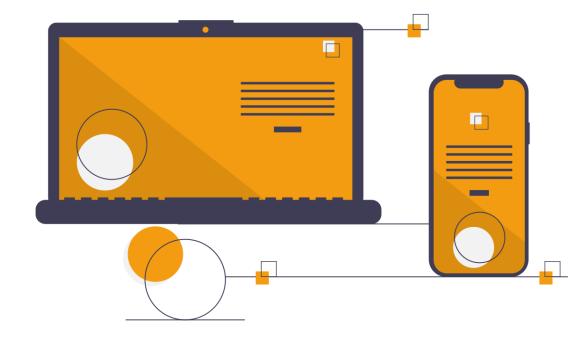
Manejo de Eventos

Un evento es la acción que desencadena el usuario al interactuar con una interfaz web. Cuando ocurre un evento (hacer click, doble click, seleccionar...) podemos capturarlo mediante un manejador de eventos, es decir, una función asociada a ese evento.

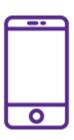


Web Responsive

Un diseño web responsive es el que es capaz de adaptarse a pantallas de diferentes tamaños con una sola interfaz web. El sistema detecta automáticamente el ancho de la pantalla y a partir de ahí adapta todos los elementos de la página, desde el tamaño de letra hasta las imágenes y los menús, para ofrecer al usuario la mejor experiencia posible. ¡Parece magia!

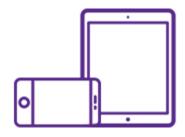


Media Queries



0-480

Smaller smartphones



481-768

Tablets & larger smartphones



769-1279

Laptops, larger tablets in landscape, and small desktops



1280+

Larger desktops and monitors

Grid System



Flexbox

