

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE HONDURAS CAMPUS
JESÚS SACRAMENTADO**

Integrantes:

Heidy Nohemy Lemus

Will Alejandro Lara

Ramon Humberto Ventura

Martin Leiva

Tema:

Framework Semantic UI

Catedrático:

Ing. Héctor Sabillón

Clase:

Desarrollo de portales web

I Periodo 2020, III parcial

Siguatepeque Comayagua,

Contenido

Contenido	1
Tabla de ilustraciones	2
Introducción	3
Objetivo	3
Manual de desarrollo	4
Herramientas utilizadas para el desarrollo	4
HTML	4
CSS	4
Framework Semantic UI	4
Roles de los integrantes	4
Responsabilidades	4
Reuniones	5
Plan de trabajo	6
Trello	6
Sistema de control de versiones	7
GitHub	7
Visualización de la página web	8
Diseño Pantalla Principal	8
Diseño para las consolas	11
Diseño para cada juego	13
Conclusión	19
Tabla de evaluación	20

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 HTML	4
Ilustración 2 CSS.....	4
Ilustración 3 Semantic UI	4
Ilustración 4 Tabla de reuniones	5
Ilustración 5 Reuniones	6
Ilustración 6 Plan de trabajo en Trello	7
Ilustración 7 Sistema de control de versiones Github: Ramas	8
Ilustración 8 Sistema de control de versiones Github: Commit	8
Ilustración 9 Diseño Pantalla Principal: Computador.....	9
Ilustración 10 Diseño Pantalla Principal: Móvil	9
Ilustración 11 Pantalla Principal: Plataformas computador	10
Ilustración 12 Pantalla principal: Plataformas móvil	10
Ilustración 13 Pantalla Principal: Catálogo computador	11
Ilustración 14 Pantalla Principal: Catálogo móvil.....	11
Ilustración 15 Diseño para las consolas computador	12
Ilustración 16 Diseño para las consolas: móvil.....	12
Ilustración 17 Diseño para las consolas contenido: computador	13
Ilustración 18 Diseño para las consolas contenido: móvil	13
Ilustración 19 Diseño para cada juego inicio: Computador	14
Ilustración 20 Diseño para cada juego inicio: móvil.....	14
Ilustración 21 Diseño para cada juego descripción: computador	15
Ilustración 22 Diseño para cada juego descripción: móvil.....	15
Ilustración 23 Diseño para cada juego videos: computador	16
Ilustración 24 Diseño para cada juego videos: móvil.....	16
Ilustración 25 Diseño para cada juego noticias: computador	17
Ilustración 26 Diseño para cada juego noticias: móvil.....	17
Ilustración 28 Diseño para cada juego análisis: computador	18
Ilustración 27 Diseño para cada juego análisis: móvil	18

Introducción

Una página web es un documento de información electrónico que puede contener video, sonido, enlaces imágenes entre otras muchas cosas, esta misma es adaptada para la llamada World Wide Web y a la cual se puede acceder desde cualquier navegador. La información mostrada generalmente se puede encontrar en formato como HTML, y así mismo puede dar acceso a distintas páginas web mediante enlaces previamente creados.

Por otra parte, el desarrollo de estas páginas web también puede ser preparado con distintos frameworks, así como lo es Semantic UI el cual dice sirve principalmente para el diseño de interfaces de manera responsive y que utiliza HTML/CSS legible.

En este caso se pidió en la clase de Portales de desarrollo web una página con tema de libre elección, la creación de una página web utilizando el Framework de semantic UI, se presenta en el informe lo que es la manera con la que se desarrolló la página sugerida.

Objetivo

- Implementar conocimientos aprendidos en clase.
- Diseñar la página web de videojuegos.
- Descubrir formas de diseñar.
- Explicar los conocimientos aprendidos en clase e investigados.

Manual de desarrollo

Herramientas utilizadas para el desarrollo

HTML

Es la última versión de HTML. El término representa dos conceptos diferentes: Se trata de una nueva versión de HTML, con nuevos elementos, atributos y comportamientos. Contiene un conjunto más amplio de tecnologías que permite a los sitios Web y a las aplicaciones ser más diversas y de gran alcance.



Ilustración 1 HTML

CSS

Es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML).



Ilustración 2 CSS

Framework Semantic UI

Semantic UI es un framework para crear el diseño de interfaces de manera responsive utilizando HTML/CSS legible. Empezó su andadura en 2013 y actualmente va por la versión 2.2. Viene integrado con otros frameworks o librerías como son Angular, React, Ember o Meteor.



Ilustración 3 Semantic UI

Roles de los integrantes

Sabemos que un rol es un papel que un individuo o cosa determinada juega en un Determinado contexto, como en este caso en el proyecto de este sitio web.

- **Coordinador:** Como su palabra lo dice coordinar el trabajo del equipo tal como asignar tareas, definir días de reunión y de la misma manera estar supervisando y revisando lo que cada integrante tiene delegado para trabajar en dicho proyecto. Así mismo el coordinador define en cuanto tiempo el integrante debe de entregar los avances y supervisar que este se creó de la manera correcta.
- **Integrantes:** Cada integrante tiene delegado trabajar en sus propios archivos HTML y CSS del mismo para facilitar y acelerar la elaboración de la página web.

Responsabilidades

- **Ramon (coordinador):**
 1. Coordinar las reuniones y tareas designadas a cada uno de los miembros tomando la palabra en cada reunión

2. Solicito sugerencias e ideas para el diseño de la pagina web.
 3. Definió los formatos a utilizar para los diseños de cada archivo HTML de cada juego con la ayuda de los integrantes.
- **Will (integrante):**
 1. Elaboración del archivo HTML de sus propio desarrollo para cada juego.
 2. Trabajo en el diseño de los tipos de letra a utilizar en el sitio web.
 - **Heidy (integrante):**
 1. Elaboración del archivo HTML de sus propio desarrollo para cada juego.
 2. Trabajar en el diseño de los juegos y el inicio de la página, también definir los colores a utilizar.
 - **Martin(integrante):**
 1. Elaboración del archivo HTML de sus propio desarrollo para cada juego.
 2. Trabajo en la elaboración junto con el coordinador del menú.

Reuniones

Fechas de las Reuniones	Puntos tomados en reunión
25-03-2020 2 Horas	<ul style="list-style-type: none">• Colores de las páginas.• Tipo de letra.• Tema de cada integrante.• Diseño para las consolas y para los video juegos.
01-04-202 2 horas y 15 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Se dio a conocer los avances de cada integrante• Se dieron a conocer los juegos a utilizar• Se dieron consejos para la elaboración de cada página de videojuego.

Ilustración 4 Tabla de reuniones

Las reuniones se discutieron en el grupo donde todos los integrantes estaban presentes, las propuestas y acuerdos se dieron a cabo ya que cada integrante cedía o daba su opinión al respecto.

Cabe mencionar que las reuniones se hicieron más que todo para discutir algunos puntos, ya que también se estaba utilizando un tablero en Trello para la discusión de los problemas que surgieron. También cabe mencionar que cada integrante se comunicaba de forma independiente con el coordinador al tener una duda, esta comunicación surgía de forma presente o por las redes sociales.

Cada integrante del equipo avanzaba individualmente y solo comunicaba cuando este terminaba su parte, o cuando estaba apoyando en alguna otra actividad.



Ilustración 5 Reuniones

Plan de trabajo

Decidimos utilizar para el plan de trabajo la herramienta:

Trello

Es una herramienta que sirve para organizar tareas/proyectos en un tablero (boards) al que le podemos asignar el nombre del proyecto que estamos trabajando. Este funciona de manera que cada integrante puede hacer una conversación o hacer observaciones sobre el proyecto.

En esta plataforma se definen cuatro tarjetas, la primera es la de conversaciones la cual sirve para comunicar asuntos importantes como ser las propuestas que o avances que cada integrante tiene, de segundo esta lo que son los pendientes y a lo que se refiere son a los puntos que se han creado en las reuniones y cada integrante tiene que hacer, la tercera tarjeta es en proceso, esta define las tareas que los integrantes están desarrollando de acuerdo a los pendientes que tienen y como cuarta y última tarjeta esta Hecho, este se utiliza para que se comunique las tareas que los integrantes han completado.



Ilustración 6 Plan de trabajo en Trello

Sistema de control de versiones

GitHub

Es una plataforma de desarrollo colaborativo de software para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. El código se almacena de forma pública, aunque también se puede hacer de forma privada, creando una cuenta de pago. Esta herramienta funciona de forma que cada persona tenga una rama, y esta tiene que ir actualizando sus actualizaciones. Nos ayuda a tener los documentos de forma más ordenada y que de igual manera se viera cual era el avance de cada integrante. En el proyecto de desarrollo de portales se creó una rama para cada integrante y una adicional para así ir compartiendo todos los avances y los demás poder actualizar las ramas con estas actualizaciones como vemos a continuación.

Primeramente se crearon seis ramas para desarrollar, con el respectivo nombre de cada integrante, y se añadió una más para que por medio de esta se estuvieran actualizando de las ramas de los integrantes a esta, ya que como está recomendado el no utilizar la rama master como rama a desarrollar se tomó esta medida.

Desarrollo de Portales Web Semantic-UI

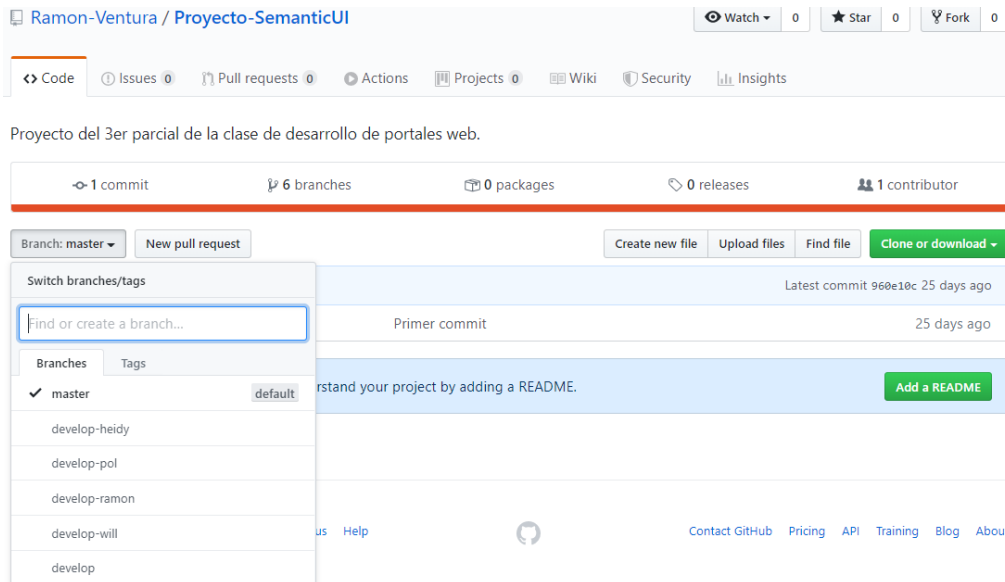


Ilustración 7 Sistema de control de versiones Github: Ramas

Ya creadas las ramas los integrantes procedieron a desarrollar los proyectos haciendo los commit, a continuación se pueden ver algunos de los integrantes.

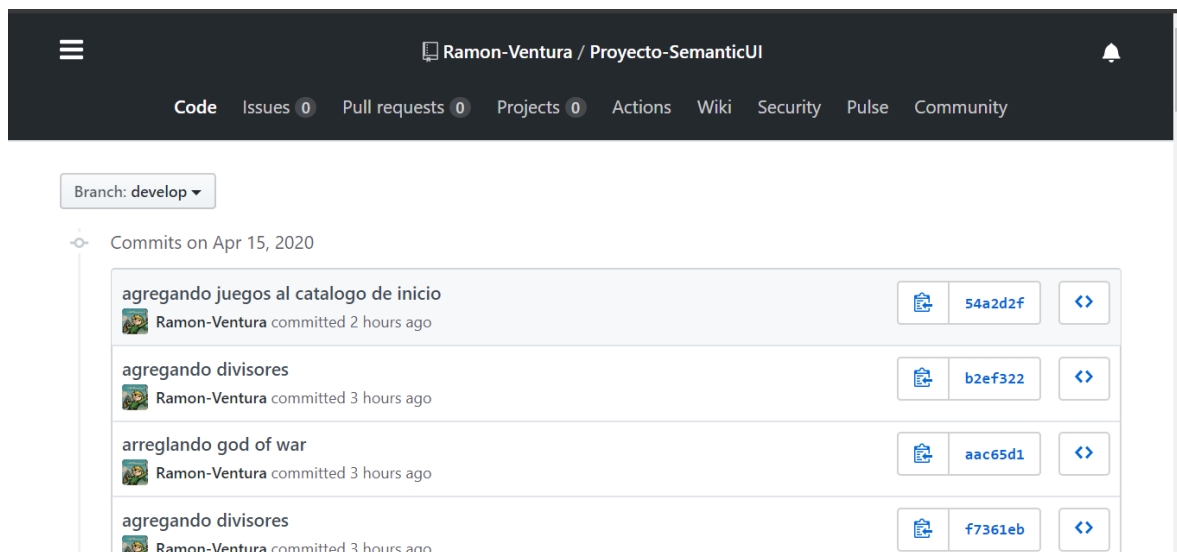


Ilustración 8 Sistema de control de versiones Github: Commit

Visualización de la página web

Diseño Pantalla Principal

La pantalla principal de la página web muestra lo que es el menú inicial y lo que es un hero con las imágenes corregidas de las consolas que se desarrollaron.

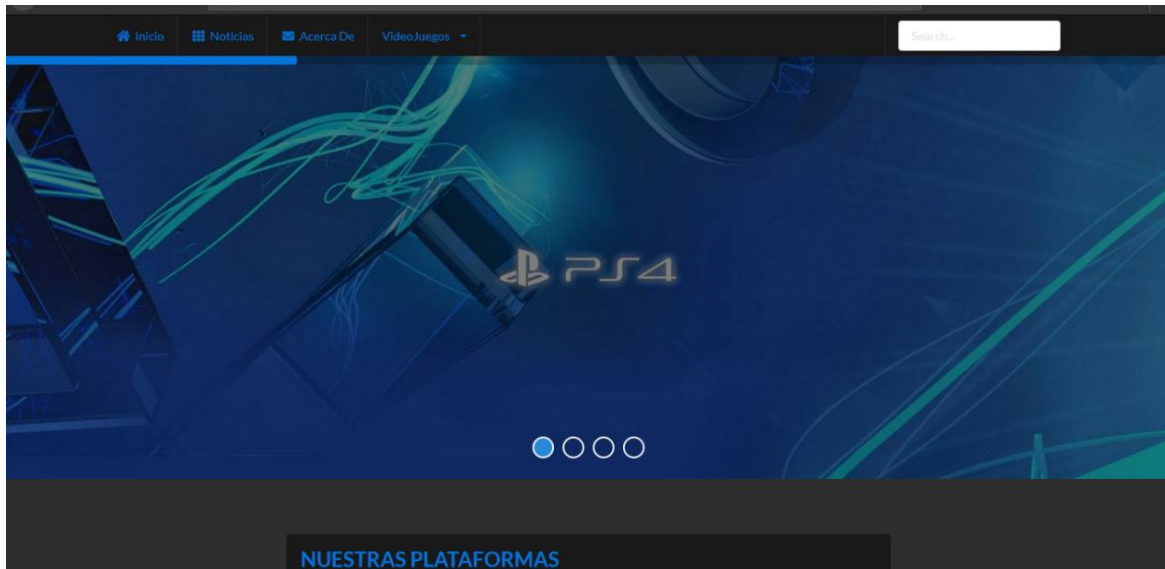


Ilustración 9 Diseño Pantalla Principal: Computador

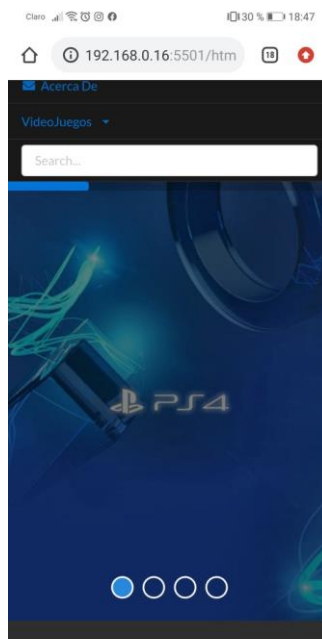


Ilustración 10 Diseño Pantalla Principal: Móvil

Luego se ve lo que son las plataformas de las que se habla en la página como ser PC4, SWITCH, PC, o XBOX-ONE como se ve a continuación

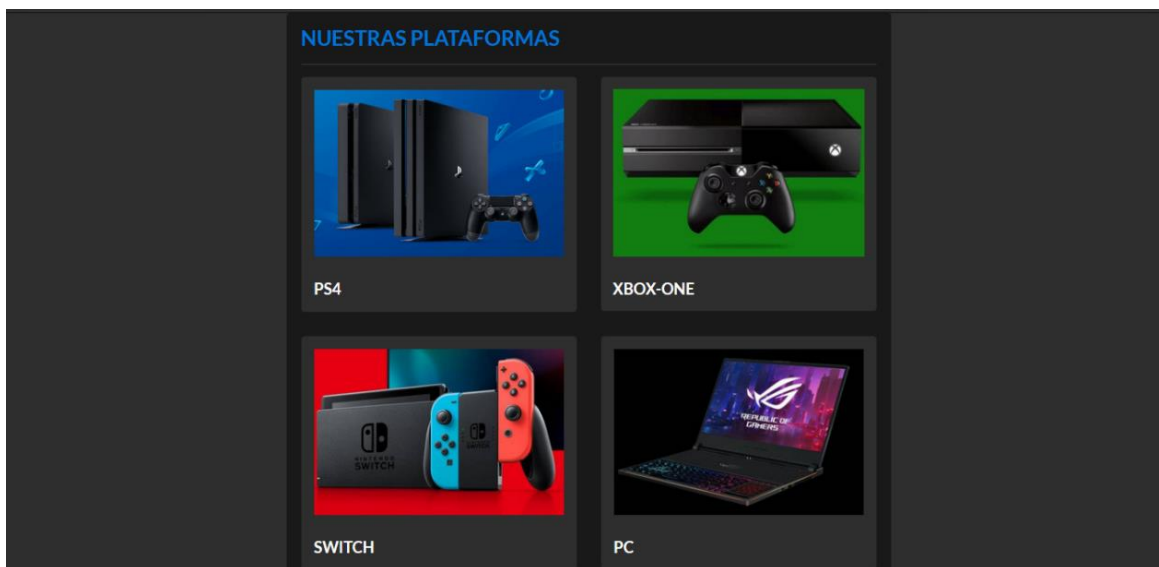


Ilustración 11 Pantalla Principal: Plataformas computador

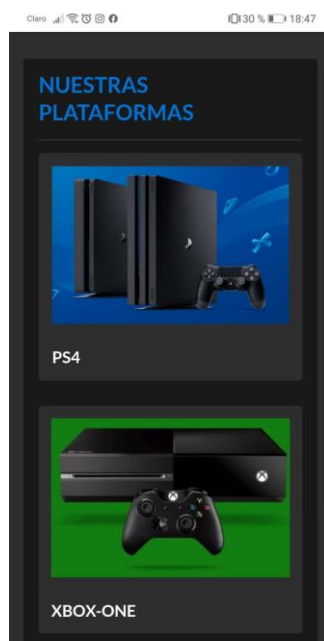


Ilustración 12 Pantalla principal: Plataformas móvil

Se ve lo que es todo el catálogo de la página, en esa área esta lo que son todos los juegos integrados en la página web.

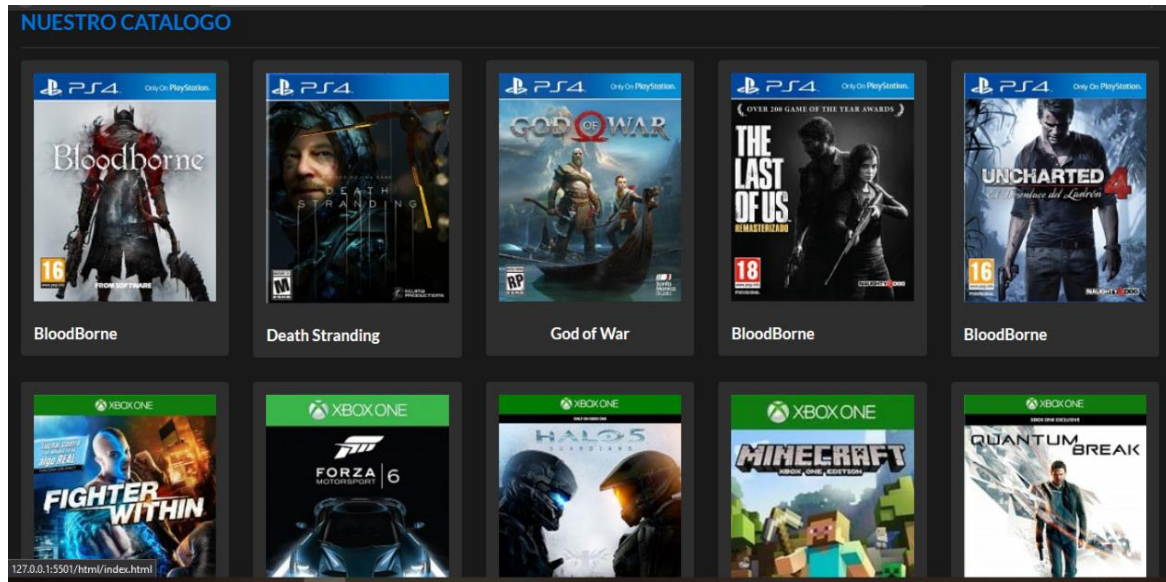


Ilustración 13 Pantalla Principal: Catálogo computador



Ilustración 14 Pantalla Principal: Catálogo móvil

Diseño para las consolas

Inicialmente se encuentra lo que es un menú el cual nos ayuda a dirigirnos a distintas partes de la pagina web, así mismo se observa lo que es una imagen representativa de la consola.

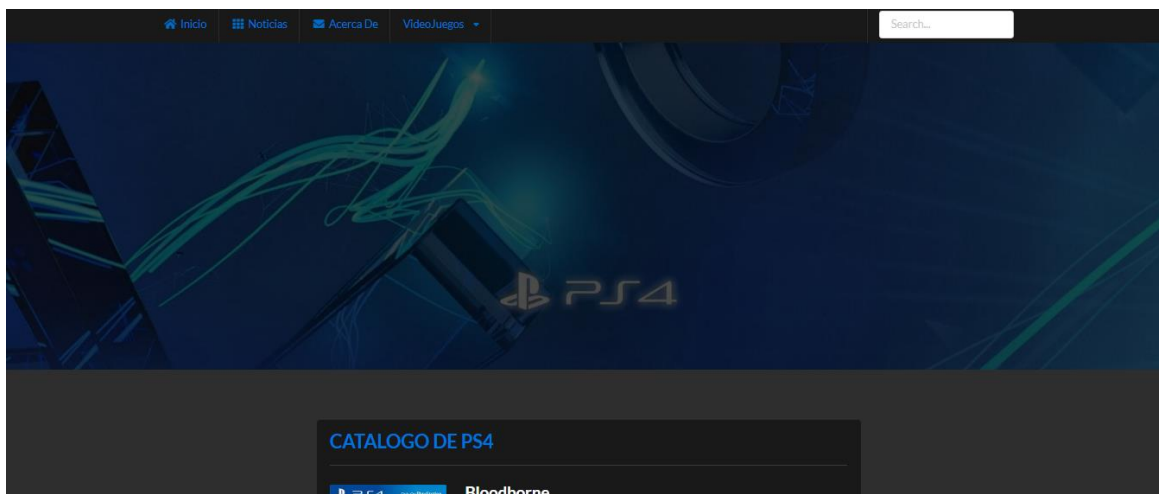


Ilustración 15 Diseño para las consolas computador

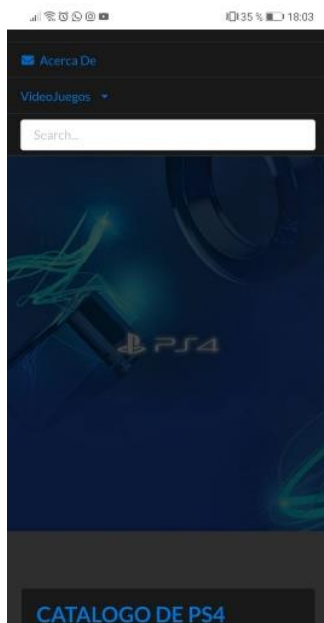


Ilustración 16 Diseño para las consolas: móvil

En diseño consiste principalmente en que tenga una imagen al inicio sobre lo que es la consola, seguidamente se pueden observar los juegos que ellas tienen, así mismo se puede ver una caratula o imagen añadida al texto. También al final de cada descripción del juego se logra apreciar un botón que nos dice “Leer más” y al darle clic en él nos llevara donde hay distintas cosas sobre el juego.

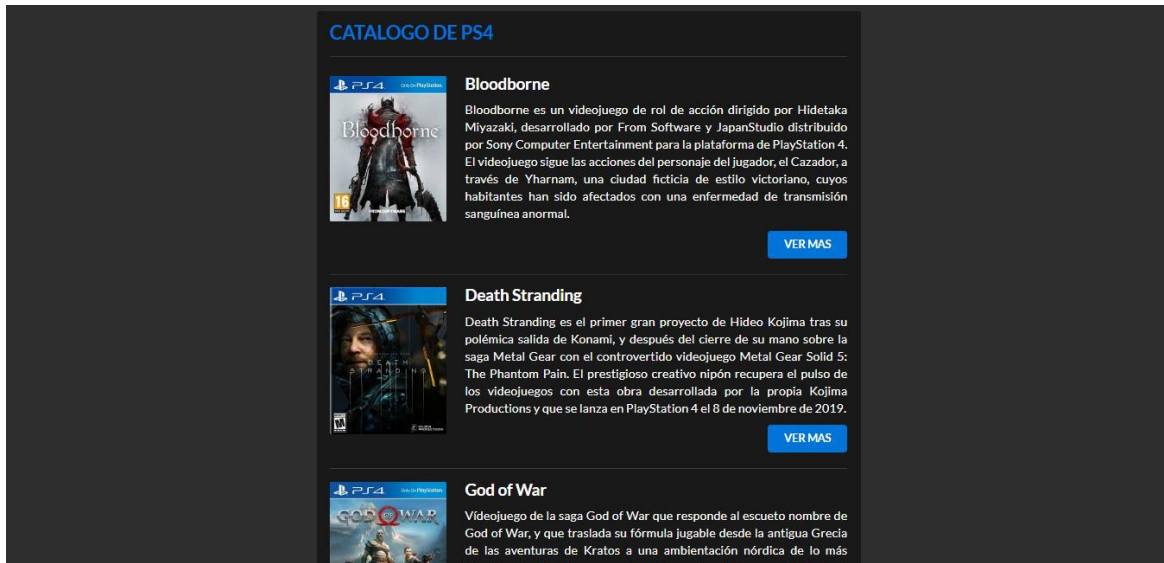


Ilustración 17 Diseño para las consolas contenido: computador



Ilustración 18 Diseño para las consolas contenido: móvil

Diseño para cada juego

Inicialmente se encuentra lo que es un menú el cual nos ayuda a dirigirnos a distintas partes de la página web, así mismo se observa lo que es una imagen representativa del juego desarrollado. También se observa lo que es las descripciones especiales sobre el juego, y a la derecha se encuentra lo que es el precio y un botón de pedido no funcional.

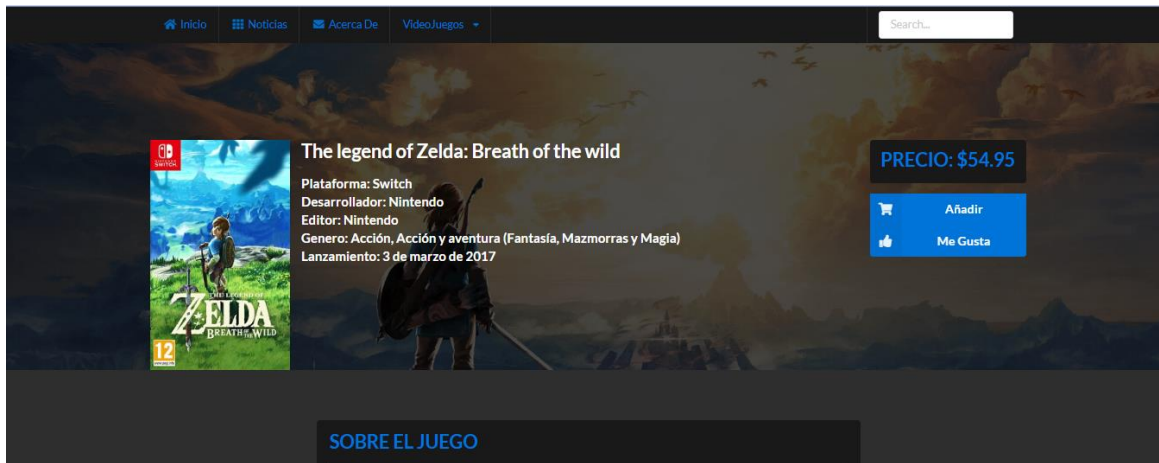


Ilustración 19 Diseño para cada juego inicio: Computador

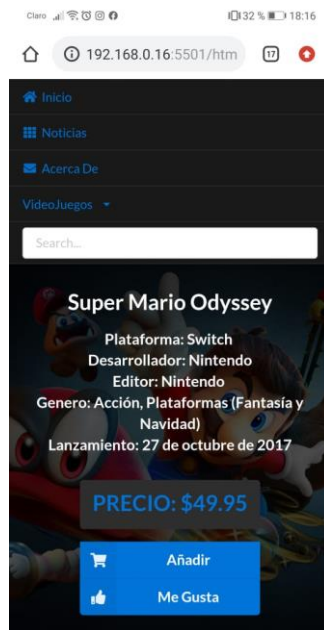


Ilustración 20 Diseño para cada juego inicio: móvil

El diseño de todos los juegos en la página web son similares y su diseño consiste en: primeramente mostrarnos lo que es la caratula del juego, como también una descripción de lo que se trata el juego.

Mediante se va bajando se observa la descripción o historia del juego.

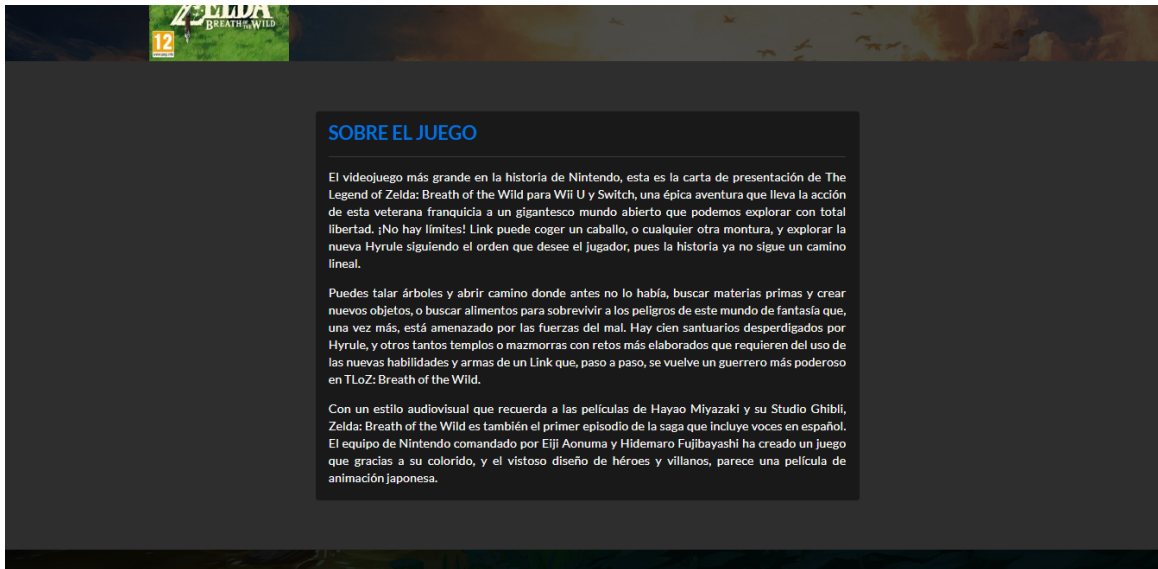


Ilustración 21 Diseño para cada juego descripción: computador

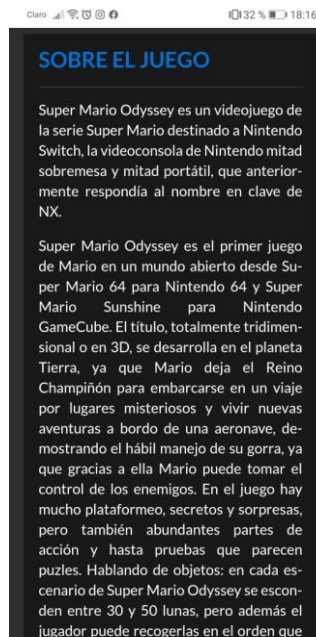


Ilustración 22 Diseño para cada juego descripción: móvil

Al seguir bajando se ve la sección de los videos los cuales podemos reproducir en la misma página sin necesidad de que este nos lleve a otra.

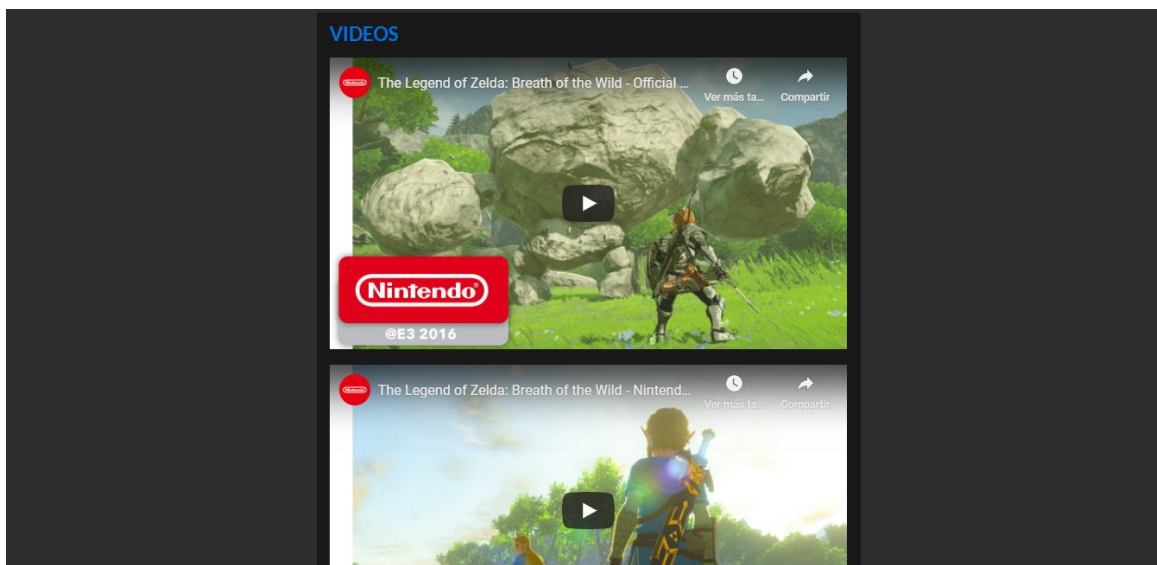


Ilustración 23 Diseño para cada juego videos: computador

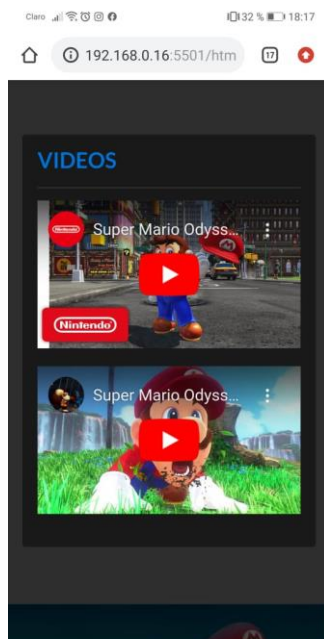


Ilustración 24 Diseño para cada juego videos: móvil

Seguidamente se puede observar la sección de las noticias con respecto al juego.

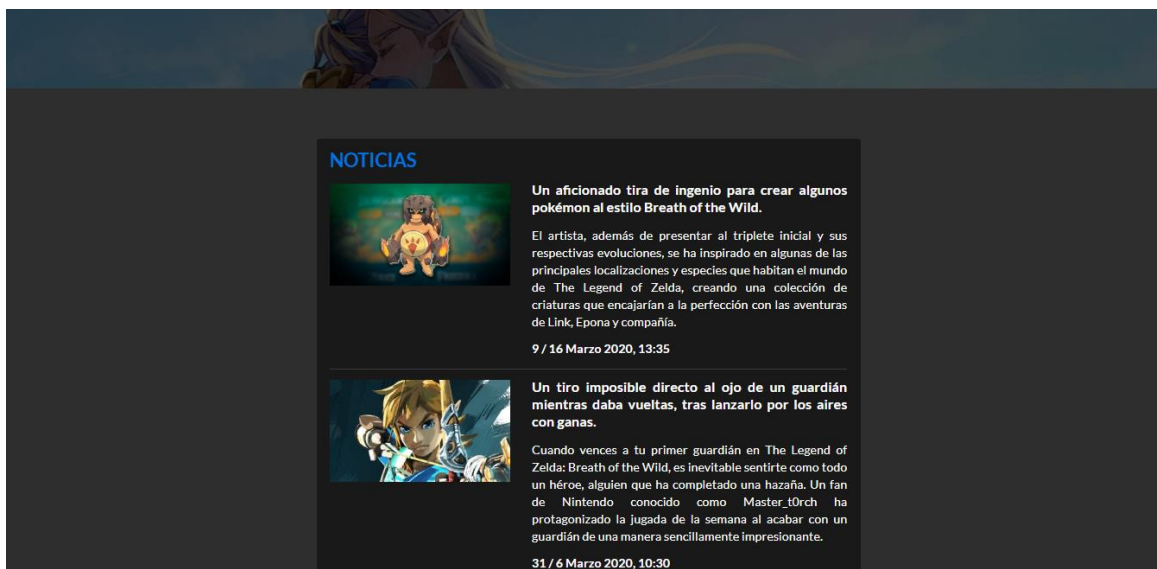


Ilustración 25 Diseño para cada juego noticias: computador



Ilustración 26 Diseño para cada juego noticias: móvil

Y por último se puede observar lo que es la sección del análisis del juego que nos ejemplifica la calificación que los usuarios han hecho respecto al juego, así mismo como el pie de página.

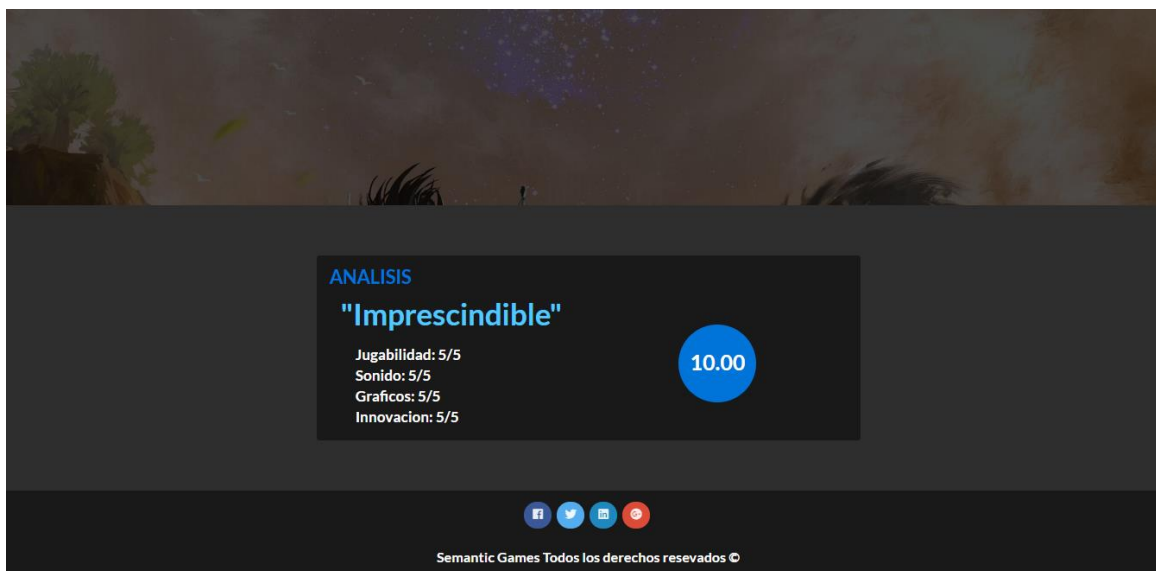


Ilustración 27 Diseño para cada juego análisis: computador



Ilustración 28 Diseño para cada juego análisis: móvil

Conclusión

El desarrollo de una página web con su respectivo framework permite el acercamiento a los clientes o visitantes y a su vez poder utilizarlos de diferentes maneras, tanto como promover algún producto, bien o servicio hasta utilizarlo para concientizar a los visitantes a practicar lo que queremos dar a entender con dicha página. De otra manera con la elaboración de una página, ampliamos nuestros conocimientos y fomentamos una actitud autodidacta a investigar por nuestra cuenta para así obtener lo deseado una página finalizada y satisfacer nuestras necesidades de poder aplicar lo aprendido en clase.

Tabla de evaluación

Integrante	01%-10 %
Ramon Ventura	10%
Will Lara	10%
Martin Leiva	10%
Nohemy Lemus	10%