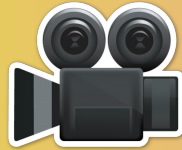




***¡LES DAMOS LA
BIENVENIDA!***

¿Están listos?

RECORDÁ PONER A GRABAR LA CLASE

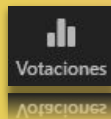


PRESENTACIÓN DE ESTUDIANTES



Por encuestas de Zoom:

1. País
2. Conocimientos previos en la disciplina
3. ¿Por qué elegiste el curso?



Se responde en encuestas separadas creadas por el docente.

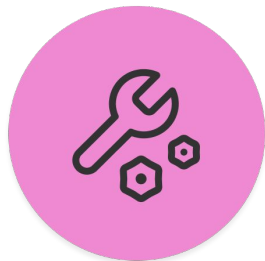


¿DUDAS DEL ON-BOARDING?

MIRALO AQUI

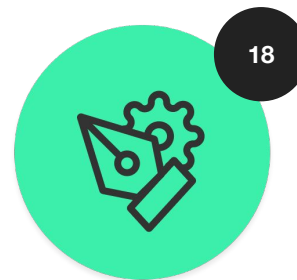
DESAFÍOS Y ENTREGABLES

Son actividades o ejercicios que se realizan durante la cursada, para enfocarse en la práctica.



Desafíos genéricos

Ayudan a poner en práctica los conceptos y la teoría vista en clase No deben ser subidos a la plataforma.



Desafíos entregables

Relacionados completamente con el **Proyecto Final**. Deben ser subidos obligatoriamente a la plataforma hasta 7 días luego de la clase para que sean corregidos.

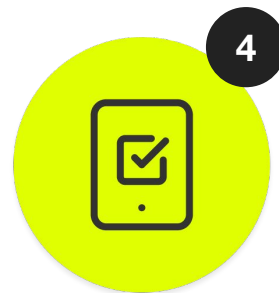
DESAFÍOS Y ENTREGABLES

Son actividades o ejercicios que se realizan durante la cursada, para enfocarse en la práctica.



Desafíos complementarios

Desafíos que complementan a los entregables. Son optativos y, de ser subidos a la plataforma a tiempo y aprobados, suman puntos para el top 10.



Entregas del Proyecto Final

Entregas con el estado de avance de tu **proyecto final** que deberás subir a la plataforma a lo largo del curso y hasta 7 días luego de la clase, para ser corregidas por tu docente o tutor/a.



PROYECTO FINAL

El Proyecto Final se construye a partir de los **desafíos** que se realizan clase a clase. Se va creando a medida que el estudiante sube los desafíos entregables a nuestra plataforma.

El objetivo es que cada estudiante pueda utilizar su Proyecto Final como parte de su portfolio personal.

El **proyecto final** se debe subir a la plataforma la ante-última o última clase del curso. *En caso de no hacerlo tendrás 20 días a partir de la finalización del curso para cargarlo en la plataforma. Pasados esos días el botón de entrega se inhabilitará.*

¿CUÁL ES NUESTRO PROYECTO FINAL?



PROYECTO FINAL

- **Descripción:** deberás desarrollar un sitio web con 5 secciones, en diferentes archivos HTML, o no. Contendrá contenido, imágenes, hyperlinks, estructura, manejo de grids, uso del framework, SEO, animación y responsive. El tema del proyecto podrás elegirlo vos, teniendo en cuenta el objetivo, que será llegar a un producto orientado a una PyME.
- **Criterios de evaluación:** estructura del sitio web, diseño y estética, códigos HTML y CSS, contenido y calidad.
- **Formato esperado:** página final cargada en el servidor, con acceso desde la web.



PROYECTOS DE NUESTROS ESTUDIANTES

- https://federicodelpiano.github.io/proyecto_final/#
- https://jonarosas.github.io/proyecto_final/index.html
- https://emilianop7.github.io/coder_final/
- <https://silvina645.github.io/final/index.html>

¡Puedes ver más ejemplos de proyectos de ex-estudiantes de Coderhouse en: www.coderhouse.com/proyectos!



<i>ENTREGA</i>	<i>REQUISITO</i>	<i>FECHA</i>
1° entrega	Estructura base de la página web: Sketch y estructura en HTML.	Clase N° 4
2° entrega	Agregar CSS al proyecto, modelado, flexbox y grillas.	Clase N° 8
3° entrega	Adaptación del proyecto al framework, agregando animaciones, transformaciones y transiciones.	Clase N° 12
4° entrega	Aplicación de SASS y subida al repositorio de GitHub.	Clase N° 16
Proyecto final	Página final cargada en el servidor, con acceso desde la web.	Clase N° 18

¡IMPORTANTE!

Los desafíos y entregas de proyecto se deben cargar hasta siete días después de finalizada la clase. Te sugerimos llevarlos al día.

LUNES 16/03 20:30HS

10. Estrategia de contenido para Twitter y LinkedIn

DESAFÍO - EXPIRA EL 23/03/2020

Crear publicaciones para Twitter

👍

● HOY 20:30

📁

Tenes tiempo hasta el
23/03/2020

↑ ENTREGAR

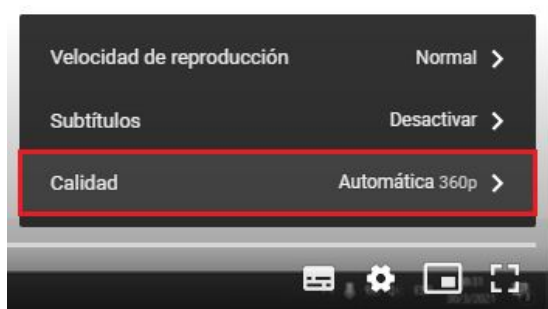
TUTORIALES PARA INSTALACIONES

¿CÓMO INSTALAR PROGRAMAS Y SOFTWARES?

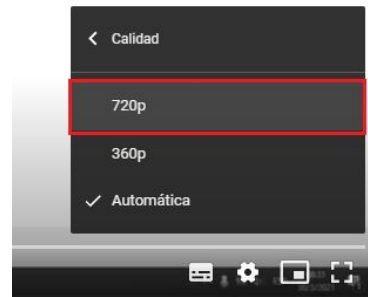
Dentro de la carpeta [“Tutoriales para instalaciones”](#) encontrarás videos donde te explicamos cómo instalar los softwares y programas que utilizarás a lo largo del curso. Para optimizar la calidad de imagen de los mismos al reproducirlos, deberás seguir los siguientes pasos:



Haz clic en configuración.



Luego en calidad.



Y por último selecciona 720p.



Clase 01. DESARROLLO WEB

PROTOTIPADO Y CONCEPTOS BÁSICOS DEL HTML



OBJETIVOS DE LA CLASE

- Comenzar el prototipado de un sitio web.
- Conocer conceptos básicos del HTML y sus etiquetas.
- Armar la estructura básica de un documento HTML y conocer su sintaxis.

GLOSARIO:

Clase 0

Desarrollo web: consiste en la planificación y el diseño de páginas de internet, con la interacción de medios como textos, imágenes, vídeos, sonido y enlaces a otras páginas web.

HTML: es un "lenguaje" de marcado de etiquetas, que permite crear documentos para web.

CSS: en español, «hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de diseño gráfico, utilizado para definir y crear la presentación de un documento estructurado, escrito en un lenguaje de marcado.

Internet: se trata de una red de equipos de cálculo, que se relacionan entre sí a través del uso de un lenguaje universal.

Navegador: es el instrumento que permite a los usuarios de internet navegar entre las distintas páginas de sitios webs.

Buscador: es un sistema informático que busca todo tipo de información en la web, almacenando la misma en una enorme base de datos, para arrojar la información solicitada.

GLOSARIO:

Clase 0

Sitio web: es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas web, accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW).

Dirección IP: es un conjunto de números que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz en red.

Editores de texto: Son programas que te permiten realizar o escribir código fuente (HTML, CSS, PHP, JavaScript) de tus proyectos.

Código fuente: es el conjunto de líneas de textos, las cuales son las directrices que debe seguir la computadora para realizar dicho programa.

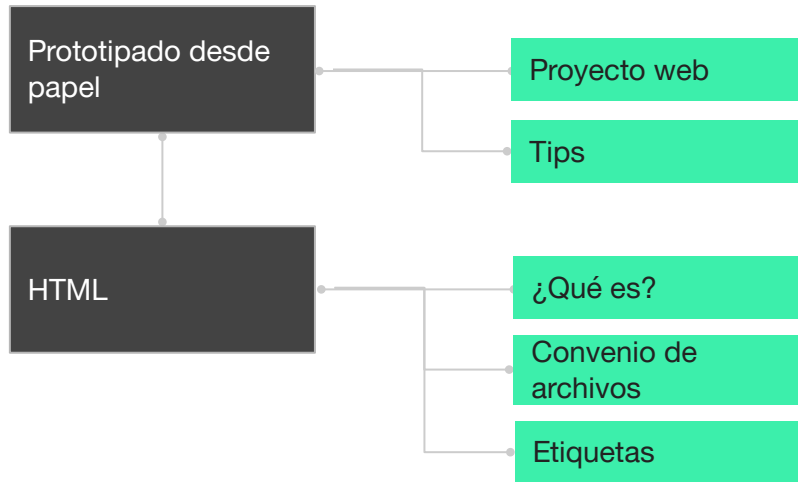
Balsamiq: es una herramienta que facilita la creación de esquemas o mockups. Su finalidad es ayudar al desarrollo de aplicaciones.

Terminal o consola: es la aplicación que se utiliza para interactuar con el computador a través de comandos.

MAPA DE CONCEPTOS

MAPA DE CONCEPTOS CLASE 1

¡Para
recordar!



CRONOGRAMA DEL CURSO

Clase 0



Inducción al curso de Desarrollo Web



INSTALACIÓN DE
SUBLIME TEXT



CREACIÓN DE UN ARCHIVO
EN SUBLIME TEXT



INSTALACIÓN DE BALSAMIQ

Clase 1



Prototipado y conceptos básicos de HTML



SKETCH



PRÁCTICA DE LO VISTO
EN CLASE



NUEVO DOCUMENTO



WIREFRAME Y ESQUELETO
HTML

Clase 2



Primeros pasos con HTML



LISTAS



PRÁCTICAS DE LO
VISTO EN CLASE



FORMULARIOS



ESTRUCTURA HTML DEL
PROYECTO

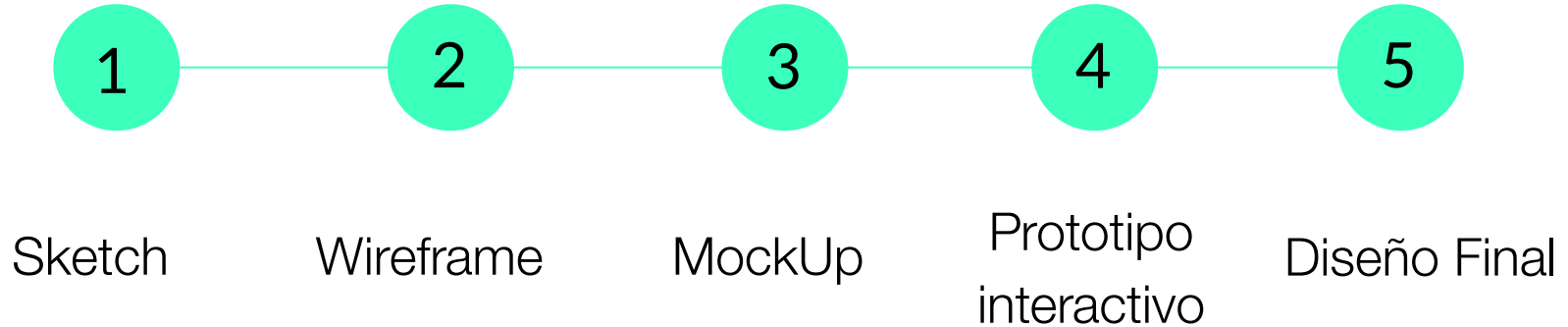


GUIÓN DE LA CLASE

Accede al material complementario [aquí](#).

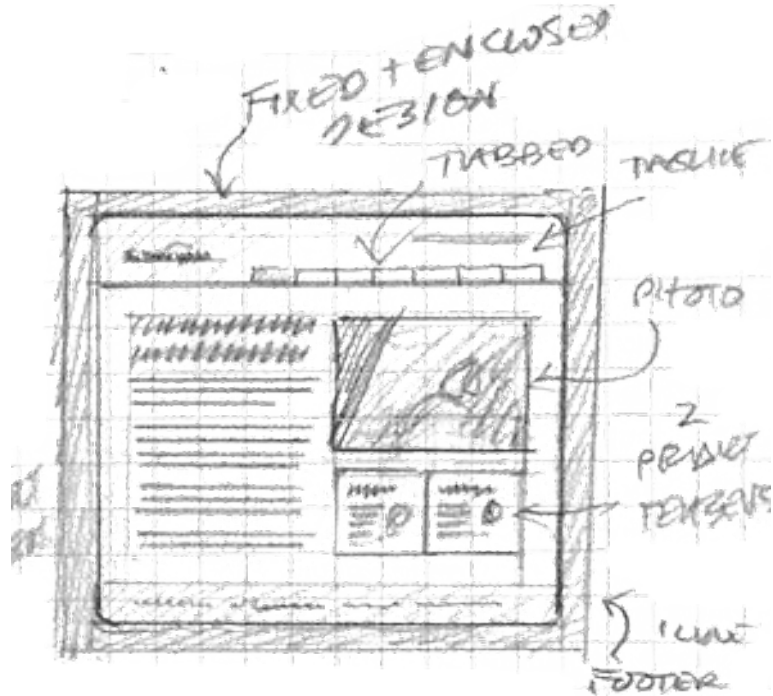
PROTOTIPADO DESDE EL PAPEL

PROYECTO WEB



SKETCH

Es un dibujo rápido o bosquejo guía, que reproduce de manera muy sencilla un concepto, una idea o generalidad de un proyecto.



WIREFRAME

Es la representación estática, en baja calidad, de un diseño. Se definen, para una mejor comprensión, los siguientes aspectos:

- ¿Qué? Los principales grupos de contenido.
- ¿Dónde? La estructura de la información.
- ¿Cómo? La descripción y visualización básica del usuario – interacción de la interfaz

1

LOGO

BATH & BED

Search by Brand

2

[Gift Card](#) | [Bridal Registry](#) | [Shopping Cart](#) | [Track Order](#) | [Store Locator](#)

3

NEW RELEASE

BATH

BEDDING

DINING

HOME DECOR

CLEANING

STORAGE

CLEARANCE

4

Image

Seasonal Item

Image

Image

Image

5

Get a Special Offer by E-mail

Enter your E-mail Address

SUBMIT

6

Image

What's New?

7

Image

Clearance

8

Image

Bridal Registry

9

Help

10

Shopping Information

11

Copyright

TITLE			PAGE I.D.
Bath & Bed - Home			
DATE		VERSION	
NOTE			

No.	ELEMENT	TYPE	DESCRIPTION
1	Logo/ search engine	Drop down list	search by brand drop list
2	Navigation Buttons	Navigation	Direct links to relevant page
3	Navigation Buttons	Main Navigation	
4	Content	Area	Seasonal special offers
5	Special Offer	Text entry	
6	Content Link 1	Link	Link to New Release page
7	Content Link 1	Link	Link to Clearance page
8	Content Link 1	Link	Link to Bridal Registry page
9	Help	Link	
10	Shopping Information		
11	Footer		

MOCKUP

Es la representación estática de un diseño, en calidad media o alta.



PROTOTIPO

Es la representación navegable del producto final.

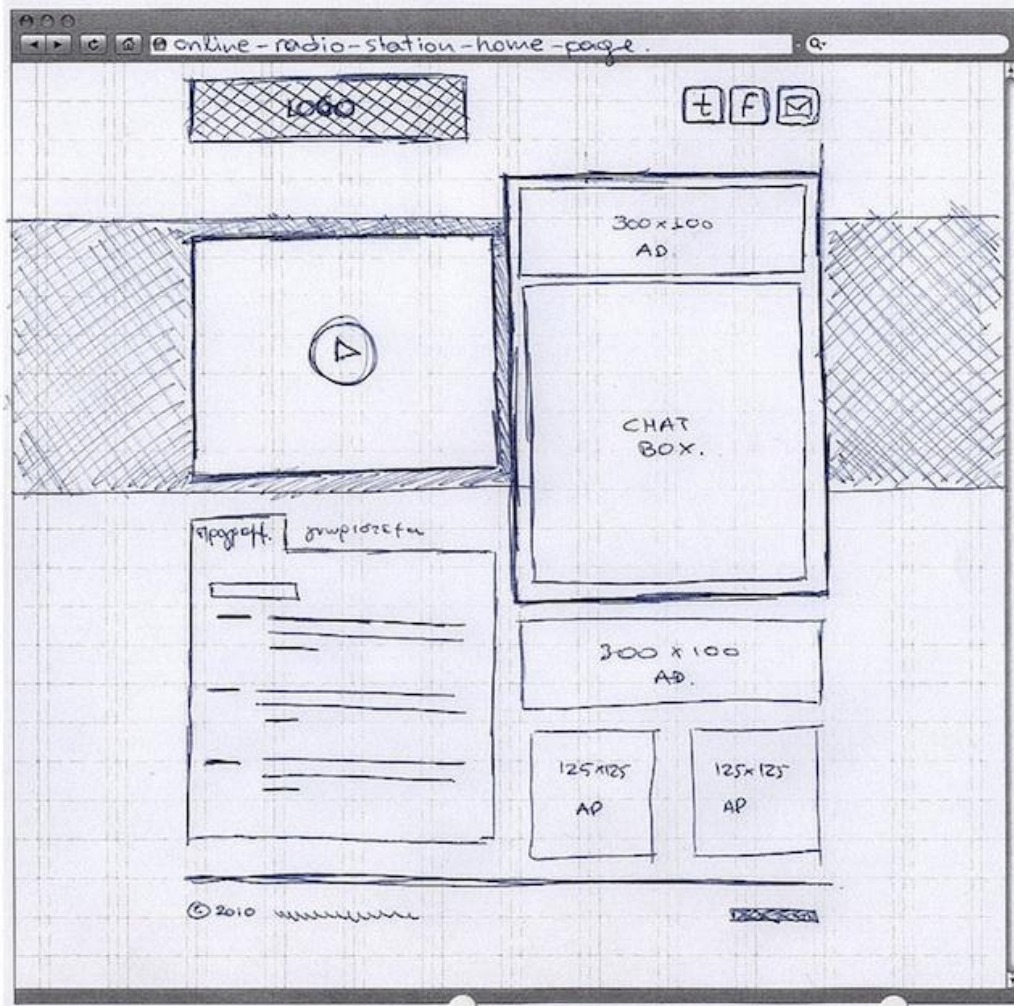




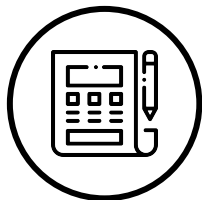
Lets go sunshine

[Link a Spotify](#)

Powered by 000webhost

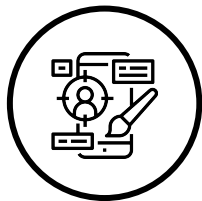


TIPS PARA ARMAR UN BUEN PROTOTIPO



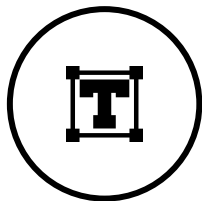
- **Trabaja primero en la arquitectura de la información:**

- **Agrupar:** qué contenidos están relacionados entre sí.
- **Jerarquizar:** cuáles contenidos están subordinados.
- **Rotular:** cómo se nombran los grupos de contenidos.



- **Testea tu prototipo:**

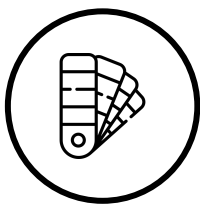
Una vez que tengas el prototipo de baja fidelidad (sketch), Pruébalo con alguien, para conocer si es claro y funciona la forma de navegarlo.



- **Elige la tipografía correcta:**

Te recomendamos trabajar con [Google Fonts](#). Evita mezclar familias tipográficas, es mejor trabajar con una o dos que tengan muchas variables (regular / bold / black / extrablack, etcétera). Para que una fuente se lea en la web de forma clara para tiene que tener alrededor de 16px de tamaño. Los párrafos optimizados para lectura suelen tener alrededor de 10 palabras por línea de texto.

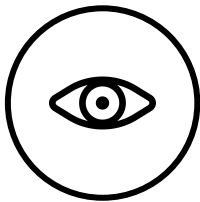
TIPS PARA ARMAR UN BUEN PROTOTIPO



- **Arma tu propia paleta cromática:**

Existen muchas páginas que pueden ayudarte a armar una paleta optimizada.

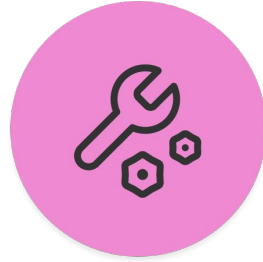
Te recomendamos visitar [colorlouvers](#) o [color adobe](#).



- **Releva sitios webs:**

En la primera etapa, es fundamental entrenar el ojo y mirar los sitios webs que ya conoces, así como descubrir nuevos con ojos de diseñador/a. Te recomendamos visitar [awwwards](#), que reúne y premia los mejores sitios de la red.

Nota: puedes ver un ejemplo de estructura de un sitio web en la [carpeta de la clase](#).



SKETCH

Crea un sketch en papel.



¡A PRACTICAR!

Diseña un sketch en papel, con aquello que incluiría el sitio web que crearás para tu Proyecto Final. Piensa qué secciones podría tener. Debe tener un encabezado, un logo y pie de página.

Cuentas con 10 minutos para hacer la actividad.

HTML



HTML

Es un "lenguaje" de marcado de etiquetas, que permite crear documentos para web.

Durante el curso estaremos viendo HTML, incluyendo toda su estructura y etiquetas. Los siguientes términos serán de uso frecuente:

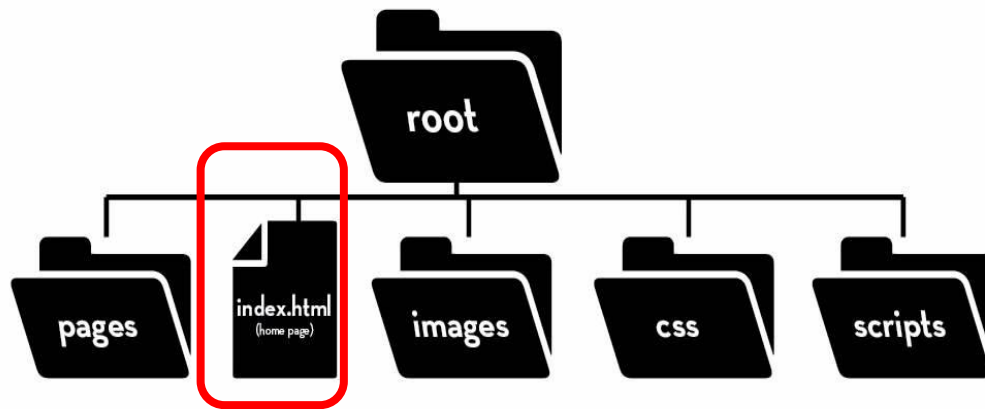
- Etiqueta.
- Atributo.
- Estructura.

CONVENIO DE ARCHIVOS

- No deben tener espacios, acentos, eñes, ni símbolos o si son varias palabras usar guiones “ - “ o “ _ “ ej: “mi-pagina-web”
- Tienen que estar escritos en minúsculas.
- Deben tener la extensión “.html” (es la forma en que el servidor web sabe que se trata un documento web).

Atención: al guardar archivos en Windows, verificar que no se guarden con la doble extensión de archivos (**archivo.html.txt**).

DOCUMENTO PREDETERMINADO



Es el archivo que se carga cuando todavía no has hecho en ningún link (por ejemplo, al pedir www.coderhouse.com no dice qué archivo quieres). Debe llamarse **index.html**, ya que es el nombre estandarizado.

ETIQUETAS HTML

Las etiquetas HTML están delimitadas por un inicio y un final de cada elemento. Lo que se encuentra dentro de la etiqueta (el contenido) es lo que estás formateando.

Toda etiqueta es un juego de pares: una etiqueta abre, otra cierra.

```
<etiqueta>  
Contenido  
</etiqueta>
```


ATRIBUTOS DE LAS ETIQUETAS


Todas las etiquetas aceptan atributos, esto es, cualquier característica que pueda ser diferente entre una etiqueta y la otra. El valor que tendrá va entre comillas.


Cada una puede tener más de un atributo, separados entre sí por espacios. Los mismos sólo van en la de apertura.

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

ANIDAR ETIQUETAS

Es posible meter una etiqueta dentro de la otra, de hecho, esto es más común de lo que parece. Lo más importante es tener presente que siempre se cierran en orden inverso a la apertura.

`<elemento>`
`<subelemento>`

`</elemento>`
`</subelemento>`

`<elemento>`
`<subelemento>`

`</subelemento>`
`</elemento>`

SINTAXIS DEL CÓDIGO

Orden dentro del código:

- Manejo de tabulaciones.
- Bloques de código.

ETIQUETAS CERRADAS Y ABIERTAS

Las cerradas encierran un contenido, por lo general texto, mientras que las abiertas sirven, entre otras cosas, para incluir elementos como imágenes, líneas, entre otros.

En el ejemplo tenemos una etiqueta cerrada llamada Párrafo, que engloba un texto y una etiqueta abierta para incluir una línea horizontal. El signo “/” se utiliza para las etiquetas de cierre. En estas últimas se pone a continuación del signo “<”, mientras que en las abiertas delante del signo “>”.

```
<p>Este es un párrafo con texto en su interior - Etiqueta Cerrada </p>
```

```
<hr/> <!-- Esto es una línea horizontal - Etiqueta abierta -->
```



ETIQUETAS ABIERTAS EN HTML5

*Ya no es una obligación poner el signo “ / ”. Por ejemplo, **** funcionará correctamente, y lo mismo sucederá con **
, **<hr>, los meta tag.*

ESTRUCTURA BÁSICA

- **<head>**: es la parte privada del documento, que se utiliza como un espacio de comunicación entre el sitio web y el navegador. Esta etiqueta envuelve otras importantes como **<title>**, las etiquetas **<meta>** y aquellas relacionadas con la importación de documentos CSS y JS.
- **<body>**: encierra el contenido propiamente dicho del sitio.

Ambos deben estar dentro de un elemento principal: la etiqueta **<html>**.

ESTRUCTURA BÁSICA

- **<html>**: etiqueta inicial, que define que el documento está bajo el estándar de HTML. Abre y cierra, por lo tanto es fundamental no olvidar la etiqueta **</html>** al finalizar el documento, pues sino no cargará correctamente el contenido de mi sitio.
- **<title>**: la etiqueta title define el título de la página, el cual será visualizado en la solapa del navegador.
- **<meta>**: se utiliza para añadir información sobre la página (ya sean palabras clave, el autor, la descripción del sitio, etcétera), la cual pueden valerse los buscadores. También puede definir el idioma y la codificación en la cual está escrita la página.

DOCTYPE

Cuando escribes tu documento **HTML**, lo primero que debes hacer es escribir el **DOCTYPE**, el cual declara el tipo de documento. Es decir, sirve para indicar que tu documento está escrito siguiendo la estructura determinada por un **DTD** concreto. Un **DTD** es la definición del tipo de documento.

```
<!DOCTYPE html>
```

Tips: <https://www.w3.org/QA/Tips/Doctype.html.es>


```
1  <!DOCTYPE html> <!-- Tipo de Documento-->
2  <!------->
3  <html lang="en"> <!-- Etiqueta inicial-->
4  <!------->
5  |       <!-- Cabecera, recursos y
6  |       datos importantes sobre nuestra web-->
7  <head>
8  |       <meta charset="UTF-8">
9  |       <title>...</title>
10 </head>
11 <!------->
12 <body>       <!-- Cuerpo de nuestra web-->
13 </body>
14 <!------->
15 </html>      <!-- Fin de nuestra web-->
16
```

TIPOS DE ETIQUETAS: GRUPO GENERAL

Todas las etiquetas que van dentro del **<body></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.

```
<h1>  
    Elemento de Bloque  
</h1>  
<h2>  
    Elemento de Bloque  
</h2>
```

<h1> a <h6> (de bloque): un encabezado es, semánticamente hablando, el texto que encabeza o titula el contenido que sigue. Se puede tratar de un artículo, un texto o una sección del documento que estamos viendo.

Existen 6 niveles: del <h1></h1> al <h6></h6>

Esta jerarquía se debe respetar **en cada documento HTML** que forme parte del sitio web.

```
<h1> REINO ANIMAL </h1>
  <h2> Vertebrados </h2>
    <h3> Mamíferos </h3>
      <h4> Bipedos </h4>
      <h4> Cuadrúpedos </h4>
    <h3> Aves </h3>
      <h4> Voladoras </h4>
      <h4> No voladoras </h4>
    <h3> Reptiles </h3>
    <h3> Peces </h3>
    <h3> Anfibios </h3>
  <h2> Invertebrados </h2>
    <h3> Insectos </h3>
      <h4> Voladores </h4>
      <h4> No Voladores </h4>
```

Ejemplo
en vivo



¡VAMOS A PRACTICAR LO VISTO!

ETIQUETAS HTML:



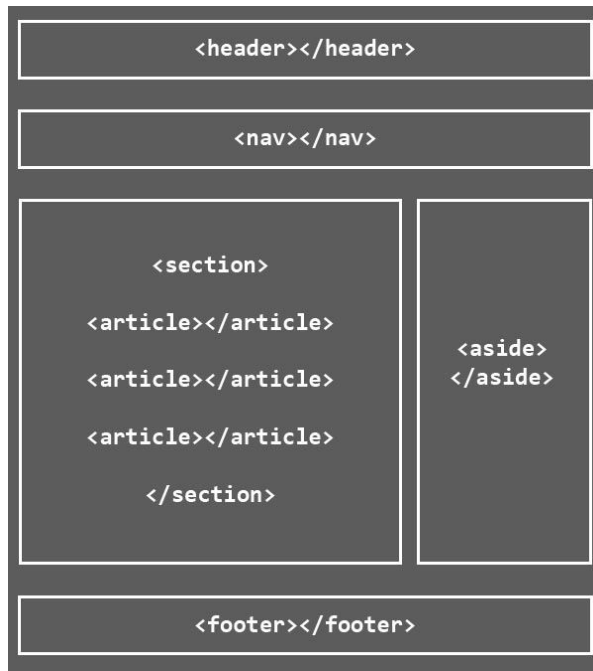
- <p></p>
-
 (de bloque)
- (de línea)
- (de línea)
- <div> (de bloque)
- (de línea):

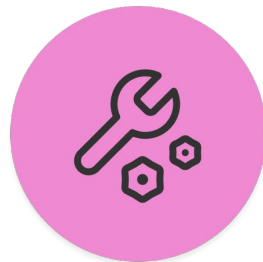
Utilizaremos todas estas etiquetas en nuestro primer ejemplo de estructura web:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Mi primer sitio web</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Nombres</h1>
    <h2>Mi nombre es:</h2> Tu Nombre y Apellido
    <h2>El nombre del profesor es:</h2> Nombre y apellido del profesor
  </body>
</html>
```

HTML5

HTML5 incorpora **etiquetas semánticas** que no sólo generan estructura, sino que también definen su contenido.





NUEVO DOCUMENTO

Crea un documento nuevo.



¡A PRACTICAR!

En el editor de texto (Sublime), crea un documento nuevo llamado “index.html”. Escribe con etiquetas HTML:

- **Nombre y apellido:** tu nombre y apellido.
- **Nombre del docente:** su nombre y apellido.

Guarda, abre el archivo en el browser de tu preferencia, y observa el resultado. Contarás con 15 minutos para realizar la actividad.



WIREFRAME Y ESQUELETO HTML

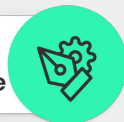
1. Crea un wireframe en Balsamiq, basado en el sketch diseñado en clase. Debe tener un encabezado, un logo y un pie de página.
2. Crea el esqueleto en HTML de la página principal, usando el wireframe como base.

WIREFRAME Y ESQUELETO HTML

Formato: el sketch deberá entregarse en formato papel o [Balsamiq](#), mientras que el esqueleto en HTML en [Sublime Text](#) o [VisualStudio](#). Utiliza el nombre "Idea+Apellido".

Sugerencia: elige la temática para el proyecto final y realiza las tareas en base a ello.

Desafío
entregable



>> Consigna:

1. Crea un sketch del sitio web con el tema que crearás para tu Proyecto final. Piensa qué secciones podría tener, e incluye un encabezado, un logo y un pie de página.
2. Construye el esqueleto en HTML semánticamente correcto de la sección principal de la WEB, utilizando las etiquetas HTML vistas.

>>Aspectos a incluir en el entregable:

1. Wireframe:
Diseñar un encabezado, logo y pie de página.
Pensar qué secciones podría tener la primera página del sitio.
2. HTML:
Incorporar la estructura básica de html5
Incluir las etiquetas vistas usando el wireframe como base.

>>Ejemplos: [Wireframe index](#) / [Archivo index.html](#)



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



VIDEOS Y PODCASTS

- Empezar en el Mundo del Desarrollo Web | Conseguir Trabajo en Programación Web | **CODERHOUSE** |

<https://www.youtube.com/watch?v=P3pFRCFodog>



VIDEOS Y PODCASTS

- [Aprende Programación Web y construye el futuro de nuestra humanidad](#) | **Coderhouse**
- [Desarrollo freelance](#) | **Coderhouse**
- [Desarrollo profesional](#) | **Coderhouse**



VIDEOS Y PODCASTS

- [CoderNews](#) | **Coderhouse**
- [Serie de Branding](#) | **Coderhouse**
- [Serie para Emprendedores](#) | **Coderhouse**
- [Serie Aprende a Usar TikTok](#) | **Coderhouse**
- [Serie Finanzas Personales](#) | **Coderhouse**
- [CoderConf](#) | **Coderhouse**



***¿QUERÉS SABER MÁS? TE DEJAMOS
MATERIAL AMPLIADO DE LA CLASE***



- [¿Cómo funciona un DNS?](#) | **red.es**
- [Software para prototipar](#) | **InVision**
- [Referencia de elementos HTML5](#) | **MDN Web Docs**



***¿YA CONOCES LOS BENEFICIOS QUE TIENES
POR SER ESTUDIANTE DE CODERHOUSE?***

CODER HOUSE

BENEFICIOS



Haz clic [aquí](#) y conoce todos nuestros beneficios exclusivos para estudiantes de Coderhouse.

Te puede interesar:

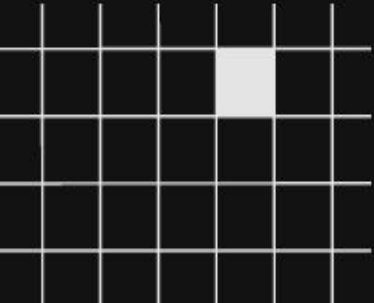
¿PREGUNTAS?





¡MUCHAS GRACIAS!

Resumen de lo visto en clase hoy:

- Prototipado de un sitio web.
 - HTML, sus etiquetas y sintaxis.
- 



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

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





OPINA Y VALORA ESTA CLASE