

Proyecto Intermodular de Desarrollo de Aplicaciones Web

Índice propuesto

Contexto (Briefing)

Para empezar bien el proceso de diseño de una web, es indispensable la comunicación que hay entre el cliente y la agencia. Todo ello debe recogerse en un documento donde se establecen las bases del proyecto.

- ✓ Información general del cliente
- ✓ Objetivos del Proyecto
- ✓ Descripción del Negocio
- ✓ Público objetivo
- ✓ Requerimientos Específicos
- ✓ Detalles Técnicos
- ✓ Plazos y Observaciones

Análisis y Planificación

En base a los datos recopilados en la fase anterior, desarrollaremos una estrategia de diseño que no solo cumpla con las expectativas del cliente, sino que también se destaque en el mercado competitivo.

- ✓ **Objetivos principales:** resultados específicos, medibles y limitados en tiempo, que se desea conseguir.
- ✓ **Desglose de tareas:** acciones concretas a llevar a cabo para la consecución de los objetivos. Indicando responsables, fechas de inicio y final.
- ✓ **Diagrama de Gantt:** esquema visual que nos aporte, de forma rápida, una idea general sobre la distribución y planificación de tareas del proyecto.

- ✓ **Mapa del sitio:** esquema visual para definir la estructura de la web, ayudando a organizar las páginas y las categorías de forma lógica e intuitiva para facilitar la navegación del usuario.

Diseño y prototipado

En esta fase debemos generar la imagen de marca del cliente, así como los colores, tipografías, iconografía y estilos.

Para un diseño más efectivo estudiaremos a los posibles competidores directos e indirectos para identificar sus fortalezas y debilidades. Esto incluye revisar sus páginas web, las funcionalidades integradas, la estética y diseño, así como las estrategias de marketing que tienen implementadas.

- ✓ **Referencias:** comenzaremos creando una página llamada “Referencias” donde podemos poner cualquier fuente de inspiración: capturas de otros portfolios, paletas de colores que nos gusten, fuentes... Simplemente como inspiración.
- ✓ **Sistema de Diseño Figma:** que contenga al menos la paleta de colores (3 a 5 colores), espaciados, tipografías y grid. Generando las variables y tokens que los definan.
- ✓ **Wireframe o Prototipo en Figma:** diseño para escritorio y móvil. Crearlos en dos páginas distintas. Los diseños se crean en base a las variables. Es decir, cuando pongamos un color, font family, font weight, font size etc, no pondremos su valor absoluto estático, sino que pondremos la referencia a la variable.

Desarrollo web

Uso de Tailwind CSS en modo de producción para desarrollar una página totalmente funcional y compilar el CSS resultante.

Diseño responsive con breakpoints y buenas prácticas según la documentación de Tailwind.

- ✓ Herramientas software utilizadas durante las diferentes fases del proyecto.
- ✓ Código fuente (HTML + CSS + ASSETS + README.md)

Publicación (GitHub Pages)

Crear un repositorio en GitHub y subir el proyecto.

Crear un archivo README.md en el repositorio que incluya:

- ↳ Enlace al prototipo en Figma.
- ↳ Enlace a la página publicada en GitHub Pages.

Publicar el sitio en GitHub Pages (en la pestaña de configuración del repositorio, seleccionar la rama y carpeta donde está la compilación.)

Asegurarse de que el portfolio sea accesible desde el enlace proporcionado por GitHub Pages.

- ✓ Capturas del sitio web publicado

Bibliografía y referencias

- ✓ Enlaces y referencias consultadas para realizar el proyecto

Material de apoyo:

Tutorial Figma: crear un sistema de diseño partiendo de uno ya creado por la comunidad, crear variables y tokens, crear componentes con variantes y testear su funcionamiento en Figma, creación de los modos Light/Dark, crear estilos de tipografía, crear sistema de Grid basado en variables.

<https://www.youtube.com/watch?v=VsL5scpdT00>

Tutorial Figma 2: creación de una paleta de colores, definir estilos de sombras, definir nuestros estilos de tipografías, definir estilos de grids, creación componentes y variantes.

https://youtu.be/VdS9ZGHHXWQ?si=V-lji_1JTg8W3pTU&t=4361

Plugin Figma: exportar variables a Tailwind

<https://www.figma.com/files/team/1552233570205047954/resources/community/plugin/1482322139658592700/layout-tailwind-css-v4-import-export?fuid=1546816241853515187>

Tutorial Tailwind 4: creación de un portfolio simple desde cero con Tailwind.

<https://www.youtube.com/watch?v=R5EXap3vNDA>

Diseño responsivo en Tailwind:

<https://tailwindcss.com/docs/responsive-design>

Variables propias en Tailwind:

<https://tailwindcss.com/docs/theme>

Ejemplos portfolios inspiración:

<https://www.figma.com/es-es/resource-library/ejemplos-sitios-portfolio/>

<https://www.wearedevelopers.com/en/magazine/161/web-developer-portfolio-examples>

<https://dev.to/anmolbaranwal/stunning-portfolios-that-will-blow-your-mind-fuel-your-creativity-226o>

Documentación sintaxis Markdown:

<https://tutorialmarkdown.com/sintaxis>

Como generar y usar un sitemap:

<https://www.hostinger.com/es/tutoriales/que-es-un-sitemap>

Publicar un sitio en GitHub Pages:

<https://docs.github.com/es/pages/getting-started-with-github-pages/creating-a-github-pages-site>

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Descripción	Puntuación Máxima
Prototipo en Figma	Diseño en Figma completo para escritorio y móvil. Incluye sistema de diseño (colores, espaciado, fuentes, componentes y grid). Correcto uso y definición de variables organizadas en colecciones y tokens de diseño.	2.0
Biblioteca sprites.svg	Creación y uso adecuado del fichero sprites.svg, desde donde cargar logos, iconos o similares.	1.0
Creación de variables propias en Tailwind	Exportación de variables de colores Figma a formato válido para Tailwind 4. Creación de variables propias como fuentes, breakpoints...	1.0
Reutilización de estilos Tailwind	Correcta creación y uso de la sentencia @apply, para crear clases propias que engloben estilos definidos mediante clases de Tailwind.	1.0

Diseño responsive	Correcta aplicación de las clases o sentencias para asegurar responsividad.	1.0
GitHub Pages y README.md	Proyecto subido y accesible desde GitHub Pages. El README.md incluye enlaces al prototipo en Figma y la página desplegada.	1.0
Calidad del código	Código limpio, organizado y siguiendo buenas prácticas de desarrollo.	1.0
Creatividad	Originalidad y enfoque innovador en el diseño. Uso eficiente de las posibilidades que ofrece Tailwind a través de sus clases (gradientes, variantes, máscaras, group, etc.).	1.0
Funcionalidad general	Todo el portfolio funciona correctamente (navegación, enlaces, etc.).	1.0