

Proyecto Interfaces

Integrantes:

- Ainhoa Nicole Conforme Alarcón, encargada de las páginas: Area Personal y Lista Asignaturas, y de los componentes: Menu y Footer.
- Ivyel Gago, encargada de las páginas: Log in y Asignatura.

Índice:

1. Introducción	1
- Descripción breve del aula virtual:	1
- Objetivos del proyecto:	1
- Alcance del desarrollo en esta etapa:	2
2. Arquitectura del Proyecto:	2
- Estructura de carpetas y archivos:	2
3. Diseño del Proyecto	2
4. Tecnologías Utilizadas	2
-HTML5:	2
- CSS y Sass:	2
Sass (Syntactically Awesome Stylesheets)	3
- Bulma:	3
- Otras herramientas utilizadas:	3
5. Integración de Contenido Multimedia	3
1. Imágenes	3
2. Mapas interactivos (Google Maps Embed API)	3
3. Optimización de imágenes	4
6. Responsividad y Accesibilidad	4
7. Desafíos y Soluciones	4

1. Introducción

- Descripción breve del aula virtual:

Hemos creado un aula virtual de una academia de magia, compuesta por un login que te lleva a tu área personal, dónde al pulsar en una de las asignaturas te lleva a ella en específico (como solo hemos creado el área de una asignatura al hacer click en cualquiera te lleva a la misma), con diferentes asignaturas como Adivinación, Historia de la Brujería y Espiritismo, en el área asignatura aparece una breve descripción de cada una, y los temas de la asignatura con una descripción de cada una. Al pulsar en una te lleva a esa unidad dónde se pueden ver las tareas y los apuntes de ella.

- **Objetivos del proyecto:**

Crear un aula virtual con el framework “Bulma” y usando sass.

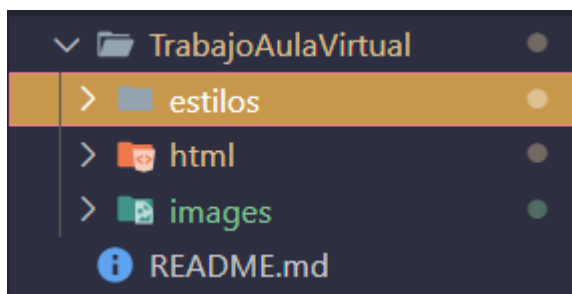
- **Alcance del desarrollo en esta etapa:**

Hemos podido terminar la página de login, el área personal, el área de asignaturas, el footer y nav, aún así nos faltan cosas por depurar y usar más sass, para refactorizar los estilos. Además, tenemos que empezar la página de asignatura.

2.Arquitectura del Proyecto:

- **Estructura de carpetas y archivos:**

En el proyecto podemos diferenciar 2 carpetas: estilos, html y images. en estilos encontramos los css y scss de cada html, todavía tenemos que crear un scss con variables y estilos comunes que poseen varios htmls y organizar los estilos. Por otro lado la carpeta html contiene todos los htmls, planeábamos usar javascript para reutilizar componentes comunes como el nav y el footer, pero nos va a ser imposible por falta de tiempo. Por último, la carpeta images contiene todas las imágenes utilizadas. Para que el proyecto sea más organizado y limpio vamos a organizar las imágenes en función de la asignatura con la que está relacionada o con su función en la página.



3.Diseño del Proyecto

4.Tecnologías Utilizadas

- HTML5:

HTML5 es la última versión del lenguaje de marcado HTML, utilizado para estructurar el contenido de las páginas web. Ofrece nuevas etiquetas semánticas como <header>, <section>, <article> y <footer>, que mejoran la accesibilidad y organización del código. Además, permite la integración de elementos multimedia como <audio> y <video> sin necesidad de plugins externos.

- CSS y Sass:

CSS (Cascading Style Sheets)

CSS es el lenguaje utilizado para dar estilo a las páginas web. Permite definir colores, tipografías, márgenes, posicionamiento y diseño de los elementos HTML. Con la llegada de CSS3, se introdujeron características avanzadas como flexbox, grid, animaciones y transiciones, mejorando la experiencia visual y la capacidad de diseño sin depender de imágenes o JavaScript.

Sass (Syntactically Awesome Stylesheets)

Sass es un preprocesador de CSS que agrega funcionalidades como variables, anidamiento, mixins, herencia y funciones. Esto permite escribir código más modular y reutilizable, facilitando la gestión de estilos en proyectos grandes. Sass se compila a CSS antes de ser interpretado por el navegador.

- Bulma:

Bulma es un framework CSS basado en Flexbox que proporciona una serie de componentes y estilos predefinidos, permitiendo desarrollar interfaces modernas y responsivas con facilidad. Su sistema de columnas facilita la creación de diseños flexibles y adaptables a distintos tamaños de pantalla sin necesidad de escribir CSS personalizado.

- Otras herramientas utilizadas:

JavaScript: Se usa para agregar interactividad, como el comportamiento del menú de navegación.

- **Google Maps Embed API:** Se usa para integrar un mapa interactivo en el footer.
- **CDN de Bulma:** Se carga a través de un enlace externo para facilitar su uso sin necesidad de instalación local.

5. Integración de Contenido Multimedia

1. Imágenes

Usadas para ilustrar cada asignatura. Almacenadas en la carpeta "images". Se aplican como background-image en elementos div con background-size: cover para asegurar que se ajusten sin distorsionarse.

2. Mapas interactivos (Google Maps Embed API)

Integrado en el iframe dentro del footer. Este permite visualizar la ubicación de la escuela sin salir de la web.

3. Optimización de imágenes

- Carga diferida (Lazy Loading): Permite que las imágenes se carguen solo cuando el usuario las visualiza.
- Cargar Bulma y otros recursos desde un CDN para mejorar la velocidad y reducir la carga en el servidor.

6.Responsividad y Accesibilidad

7.Desafíos y Soluciones