

Esta clase va a ser

- grabada

Clase 01. DESARROLLO WEB

# Prototipado y conceptos básicos del HTML

# Temario

00

## Introducción al Desarrollo Web

- ✓ Conceptos básicos
- ✓ Herramientas a utilizar en el curso
- ✓ Instalación y práctica

01

## Prototipado y conceptos básicos del HTML

- ✓ [Prototipado desde el papel](#)
- ✓ [HTML](#)
- ✓ [Etiquetas](#)

02

## Primeros Pasos con HTML

- ✓ Listas
- ✓ Formularios
- ✓ Enlaces
- ✓ Multimedia con 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

CLASE N°0

# Glosario

**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.

CLASE N°0

# Glosario

**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.

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

**Código de 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.

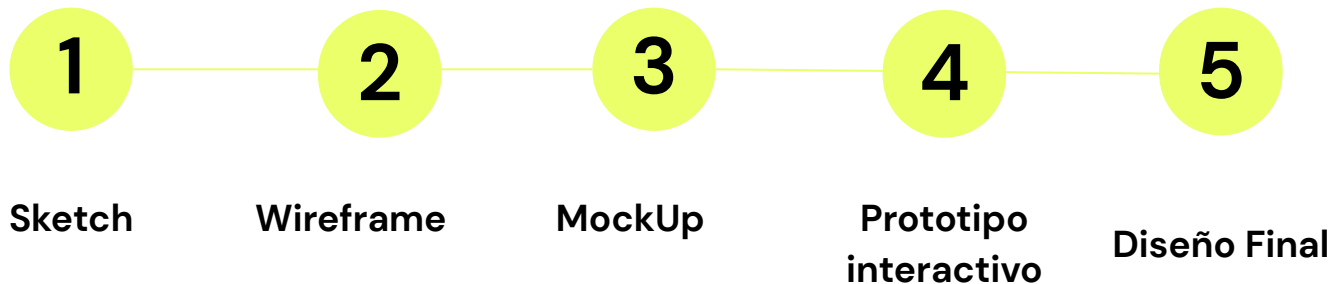
## MAPA DE CONCEPTOS



# Prototipado desde el papel

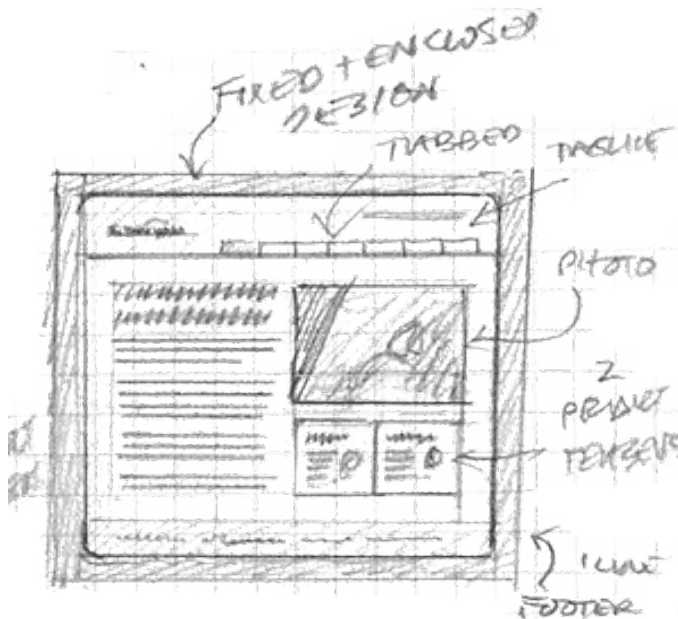


# Paso a paso



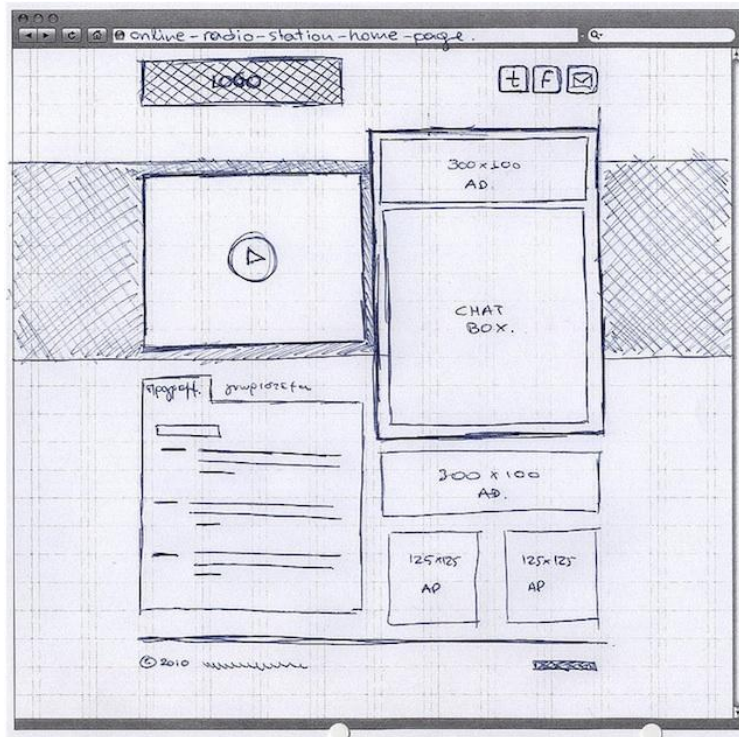
# 1 Sketch

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



1

# Sketch



## 2 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

# 2 Wireframe

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

# 3 Mockup

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



# 4 Prototipo

Es la representación navegable del producto final.







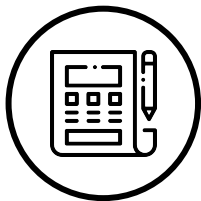
**Lets go sunshine**

[Link a Spotify](#)

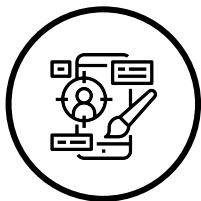
Powered by 000webhost



# Tips para armar un buen prototipo

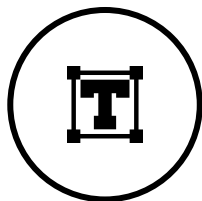


- ✓ **Trabaja primero en la arquitectura de la información:**
  - **Agrupar:** qué contenidos están relacionados entre sí.
  - **Jerarquizar:** cuáles contenidos están subordinados.
  - **Rotular:** cómo se nombran los grupos de contenidos.



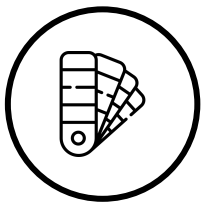
- ✓ **Testea tu prototipo:** una vez que tengas el prototipo de baja fidelidad (sketch), pruébalo con alguien, para conocer si es claro y funciona la forma de navegarlo.

# Tips para armar un buen prototipo



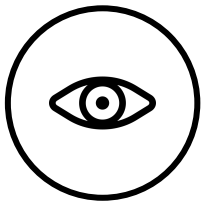
**Elige la tipografía correcta:** te recomendamos trabajar con Google Fonts. Evita mezclar familias tipográficas, es mejor trabajar con una o dos que tengan muchas variables (regular / bold / black / extrablack, etcétera). Para que una fuente se lea en la web de forma clara para tiene que tener alrededor 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](#).



**¡Vamos a practicar lo visto!**



# Sketch

Crearás un sketch en papel

Duración: **10 minutos**



ACTIVIDAD EN CLASE

# Sketch

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

# Archivos



# HTML

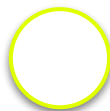
Es un "lenguaje" de marcado de etiquetas, que permite crear documentos para web.

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

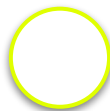
- ✓ Etiqueta.
- ✓ Atributo.
- ✓ Estructura.



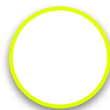
# Convenio de archivos



No deben tener **espacios, acentos, eñes**, ni **símbolos** o si son varias palabras **usar guiones** “  
– “ o “ \_ “ ej: “mi-pagina-web”



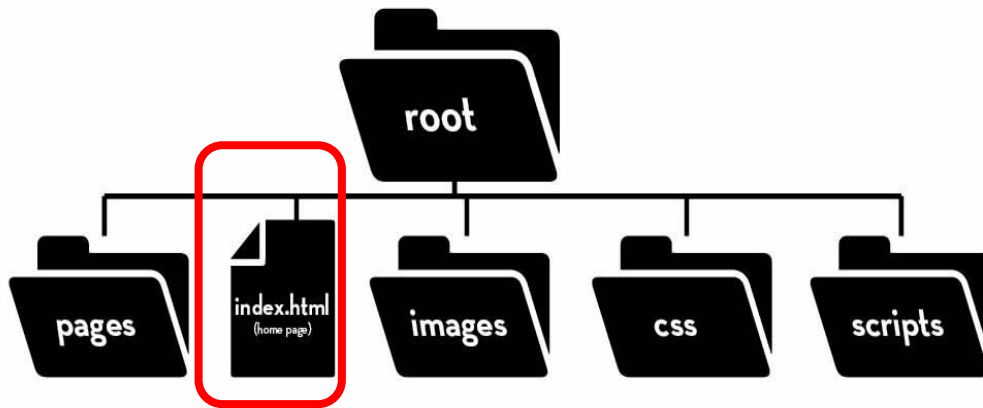
Tienen que estar escritos en **minúsculas**.



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](http://www.coderhouse.com) no dice qué archivo quieres).

Debe llamarse **index.html**, ya que es el nombre estandarizado.

# Etiquetas

# 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:



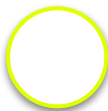
Cualquier característica que pueda ser diferente entre una etiqueta y la otra.

El valor que tendrá va entre comillas y 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:



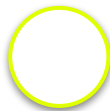
Siempre se cierran en orden inverso a la apertura.

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

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

# Sintaxis del código

Es importante mantener el orden dentro del código e incorporar buenas prácticas:



- Manejo de tabulaciones.  
Bloques de código.



# Etiquetas cerradas y abiertas

Las etiquetas **cerradas** encierran un contenido, por lo general texto.

Las etiquetas **abiertas** sirven, entre otras cosas, para incluir elementos como imágenes, líneas, entre otros.

# Etiquetas cerradas y abiertas

En el ejemplo tenemos una etiqueta cerrada llamada Párrafo `<p></p>`, que engloba un texto y una etiqueta abierta `<hr/>` 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 -->
```



PARA RECORDAR

# Etiquetas abiertas en HTML5

Ya no es una obligación poner el signo " / ". Por ejemplo, `<img src="">` funcionará correctamente, y lo mismo sucederá con `<br>`, `<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>

**CODERHOUSE**

```
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
```

# HTML5

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

Estas etiquetas estructurales van a formar parte de lo que se ve en el sitio web, por lo tanto se escriben dentro del `<body>`

`<header> </header>`

`<nav> </nav>`

`<section>`

`<article>`

`</article>`

`</section>`

`<aside>`

`</aside>`

`<footer> </footer>`



# 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.

# Tipos de etiquetas: contenedores

Tenemos una forma de organizar mejor nuestro html.

Para eso, debemos pensar en que nuestro contenido (textos e imágenes) tienen que estar contenidos en un contenedor.



Es por eso que tenemos el contenedor por excelencia que es el **div** y su hermano, el **span**.

El **div** es un contenedor **en bloque** mientras que el **span** es un contenedor **en línea** muy útil para el trabajo con textos.

# Tipos de etiquetas: contenedores

👉 En el ejemplo se puede ver el uso de comentarios y el uso de un **contenedor div** para trabajar el **contenido h2**

```
<!-- apertura contenedor padre -->  
<div>  
    <h2> Hola planeta </h2>  
</div>  
<!-- cierre contenedor padre -->
```

```
<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> Mamiferos </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>
```

# Etiquetas HTML:



- ✓ <p></p>
- ✓ <br/> (de bloque)
- ✓ <em> (de línea)
- ✓ <strong> (de línea)
- ✓ <div> (de bloque)
- ✓ <span> (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>
```



# Break

¡10 minutos y volvemos!



# ¿Preguntas?

**#CoderTip:** Ingresa al [siguiente link](#) y evisa el material interactivo que preparamos sobre Preguntas Frecuentes, puede que allí encuentres algunas respuestas.



# Nuevo documento

Crea un documento nuevo

Duración: **15 minutos**



ACTIVIDAD EN CLASE

# Nuevo documento

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.

# Resumen de la clase hoy

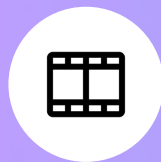
- ✓ Prototipado de un sitio web.
- ✓ HTML, sus etiquetas y sintaxis.



**Completa esta clase  
con los siguientes  
CoderTips**

# Videos y Podcasts

✓ [Empezar en el Mundo del Desarrollo Web | Conseguir Trabajo en Programación Web](#) |  
Coderhouse



**¿Quieres saber más?**  
**Te dejamos material  
ampliado de la clase**



MATERIAL AMPLIADO

# Recursos multimedia

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



**Opina y valora**  
esta clase

**Muchas gracias.**

**#DemocratizandoLaEducación**