



PONTIFICIA UNIVERSIDAD DE CHILE
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN
IIC2026 – VISUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN
PROFESOR ALESSIO BENILLO
1ER SEMESTRE, 2025

Actividad Bonus

DOM, Eventos y SVG

Ayudantes:

Fernanda Bley - fernanda.bley@uc.cl

Javiera Lopez - javiera.lopezm@uc.cl

Contexto de la actividad

En esta ayudantía aprendimos sobre como generar eventos usando DOM y SVG.

El DOM permite modificar la estructura, estilo y contenido de un documento HTML en tiempo real.

En estos se crean los eventos: Respuestas a interacciones del usuario (como clics, movimientos del ratón, etc.) que modifican los elementos del documento.

Los SVG son imagenes vectoriales que se pueden hacer en las páginas web que mantienen la resolución independiente del tamaño y en cualquier dispositivo.

Busca complementar los elementos en HTML y JavaScript, lo que permite crear gráficos interactivos y dinámicos.

Evaluación de la ayudantía

Para recibir una décima que podrán ocupar en la nota final del curso, y como práctica para sus entregas, van a necesitar crear un diseño den SVG con la cual se pueda interactuar.

El buzón de entrega estará abierto hasta el Domingo 23 de Marzo, 2025. Se aceptarán links a su repositorio de Glitch, recuerden tener su ReadMe en el repositorio.



Figura 1: Ejemplo de página web con un diseño de gato

La página modelo estará disponible en este link <https://fernanda-bley.github.io/Ejemplos-Ayudantias-IIC2026/ejemplo-bonus/index.html>

Requisitos de la entrega

- **Un diseño complejo que ocupe por lo menos 3 formas:** La base será recrear el gato, pero el alumno queda en libertad de hacer otros diseños que usen por lo menos 3 figuras (un triángulo, círculo y rectángulo).



Figura 2: El diseño del gato usa triángulos (orejas), rectángulos (el centro del moño) y círculos (ojos)

- **Una interacción *mousemove*:** Al entrar el mouse a la página web se debe producir algún cambio. En el caso base, al entrar el mouse las retinas del gato seguirán al mouse. Sin embargo pueden hacer otras interacciones como: Agrandar el tamaño de la figura, mover otras piezas de la figura u otras animaciones.

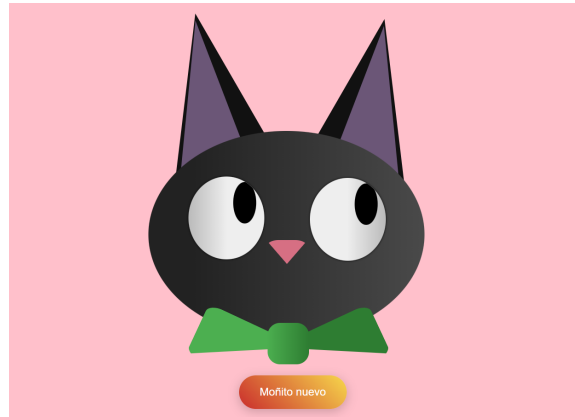


Figura 3: Las retinas del gato seguirán el mouse

- **Una acción con botón:** Crear un botón que cambie el color de algo. En el ejemplo base al apretar el boton, cambia el color del moñito. Sin embargo se puede cambiar otros elementos: cambiar color de ojos, color del gato, el fondo, ect.



Figura 4: Al apretar el botón de moñito nuevo, cambiará el color del moñito del gato

- **Archivo ReadMe:** Su proyecto debe tener un documento con el nombre 'ReadMe' (Puede ser .md, .doc, .pdf, .txt, ect.) que explique que es lo que podemos esperar de sus proyectos. No tiene que ser un documento muy complicado. Solo que especifique que hicieron para cada interacción y referencias al código en el que se basaron (Si es que hicieron diseños originales o usaron ChatGPT para solucionar algun problema).

Para referenciar ChatGPT:

'Use ChatGPT para [ayuda necesitada] con la consulta [consulta]'

Para refenciar diseños:

'Me basé del diseño de [autor del diseño] disponible en [url del diseño].'

En caso de copia, falta de alguna de las interacciones, falta del documento ReadMe y/o no poner las referencias indicadas, no se podrán validar la décima.