

---

# Contenidos y Creatividad I

## Maquetado HTML & CSS

Wenceslao Zavala

wzaval3@palermo.edu

24 de Agosto 2023

# Ciclo de Asignatura

**Proyecto Integrador de  
Contenidos y Creatividad I**

=

Sitio Web de Baja Complejidad

Los cuatro momentos del Ciclo de Asignatura:

- 1) 1er día de clases
- 2) Evaluación de Medio  
Término - **12 de Octubre**  
(50 % de avance en el Proyecto Integrador)
- 3) Evaluación de Cierre de  
Cursada - **23 de Noviembre**  
(100% del Proyecto Integrador + Portfolio de Cursada)
- 4) Examen Final - **7 de Diciembre**  
(100% plus del Proyecto  
\_\_\_\_Integrador)

# Objetivo de la Asignatura

Conocer y entender las herramientas y técnicas necesarias para maquetar un sitio web adaptable a diferentes dispositivos.

Ejemplo:

[circle.squarespace.com/](https://circle.squarespace.com/)

[Josefina Nielavitzky](#)

[Igmar Lovera](#)

---

# HTML + CSS

**<contenidos>**

**apariciencia }**

---

# HTML & CSS

## Lenguaje para armar páginas web

```
<!DOCTYPE html>  
<html>  
  <title>Título de la Página</title>  
  <body>  
    <h1>Éste es un Titular o encabezado</h1>  
    <p>Esto es un párrafo</p>  
  </body>  
</html>
```

---

# Adaptable a Diferentes Dispositivos



---

# Sistemas Operativos

Date	<u>Other high</u>	1920x1080	1366x768	1280x1024	1280x800	1024x768	Lower
January 2023	47.2%	18.4%	18.2%	1.1%	1.0%	0.7%	13.4%
January 2022	43.4%	18.1%	21.2%	1.2%	1.1%	2.2%	12.8%
January 2021	41.5%	19.2%	24.8%	1.2%	1.5%	1.1%	10.7%
January 2020	37.5%	20.3%	27.6%	2.4%	1.8%	1.4%	9.0%
January 2019	34.3%	19.8%	30.7%	3.1%	2.5%	1.6%	8.0%
January 2018	32.9%	18%	34%	4%	3%	2%	6.1%
January 2017	31.6%	17%	35%	5%	4%	3%	4.4%
January 2016	30.7%	18%	35%	6%	4%	3%	3.3%
January 2015	32.7%	16%	33%	7%	5%	4%	2.3%
January 2014	34%	13%	31%	8%	7%	6%	1.0%
January 2013	36%	11%	25%	10%	8%	9%	1.0%

---

---

# Navegadores

2023	<u>Chrome</u>	<u>Edge</u>	<u>Firefox</u>	<u>Safari</u>	<u>Opera</u>
July	79.9 %	10.0 %	4.8 %	3.0 %	1.8 %
June	79.8 %	9.4 %	4.3 %	3.5 %	2.1 %
May	79.4 %	9.3 %	4.5 %	3.7 %	2.3 %
April	79.5 %	9.0 %	4.6 %	3.8 %	2.2 %
March	79.6 %	8.8 %	4.7 %	3.7 %	2.3 %
February	79.7 %	8.6 %	4.8 %	3.9 %	2.2 %
January	79.7 %	8.2 %	5.0 %	3.9 %	2.3 %
2022	Chrome	Edge	Firefox	Safari	Opera
December	80.3 %	7.8 %	4.9 %	3.7 %	2.4 %
November	79.9 %	8.1 %	4.9 %	3.9 %	2.2 %



---

# Resoluciones de Pantallas

Date	<u>Other high</u>	1920x1080	1366x768	1280x1024	1280x800	1024x768	Lower
January 2023	47.2%	18.4%	18.2%	1.1%	1.0%	0.7%	13.4%
January 2022	43.4%	18.1%	21.2%	1.2%	1.1%	2.2%	12.8%
January 2021	41.5%	19.2%	24.8%	1.2%	1.5%	1.1%	10.7%
January 2020	37.5%	20.3%	27.6%	2.4%	1.8%	1.4%	9.0%
January 2019	34.3%	19.8%	30.7%	3.1%	2.5%	1.6%	8.0%
January 2018	32.9%	18%	34%	4%	3%	2%	6.1%
January 2017	31.6%	17%	35%	5%	4%	3%	4.4%
January 2016	30.7%	18%	35%	6%	4%	3%	3.3%
January 2015	32.7%	16%	33%	7%	5%	4%	2.3%
January 2014	34%	13%	31%	8%	7%	6%	1.0%
January 2013	36%	11%	25%	10%	8%	9%	1.0%

# Convenciones Diseño Web

Puntos a tener en cuenta para  
comenzar un proyecto Web

## El Monitor:

- Unidad de Medida (pixel)
- Dimensión de Trabajo (según pantalla del usuario promedio > 1366 x 768 px.)

## El Color:

- Paleta de colores (RBG - Escala de grises - hexadecimales)

## Las imágenes:

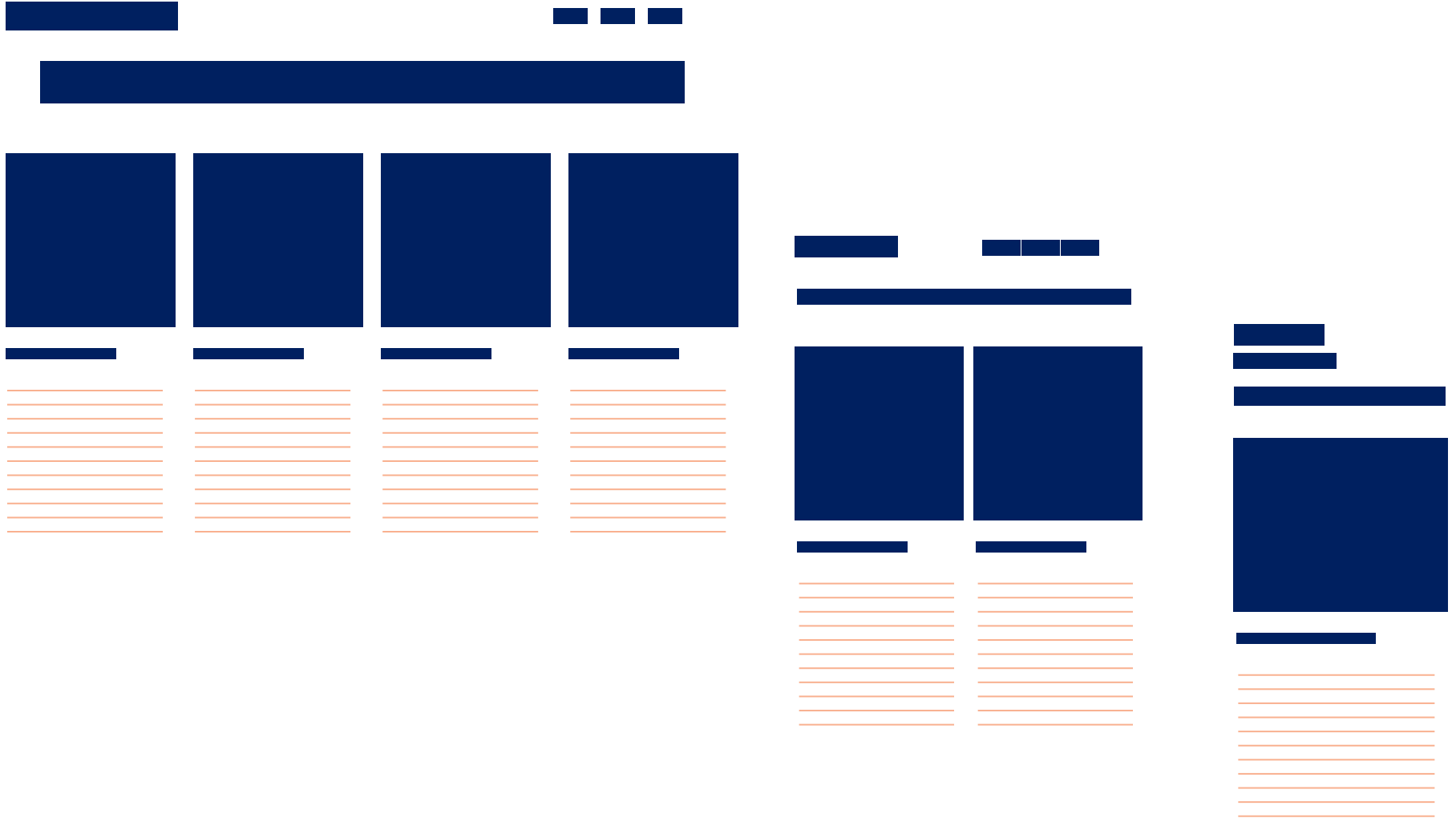
- 72 Resolución (DPI)
- Formatos JPG - GIF - PNG

## Las Fuentes Tipográficas:

- Predeterminadas Sistemas Operativos
  - Importarlas con Font Face
-

---

# Adaptable a Diferentes Dispositivos



---

# ¿UX?

Se ocupa de relevar y diseñar las interacciones de una persona con un producto o servicio de una organización y crear una **experiencia** alrededor de ello.

# La experiencia de usuario constituye el campo profesional que integra:

Disciplinas

Usabilidad

Arquitectura de Información IA

IxD Diseño de Interacción



Proceso

Diseño centrado en el usuario

DCU

**Experiencia de Usuario (UX)**  
**UX = Metodología + Disciplinas**



# Experiencia de Usuario

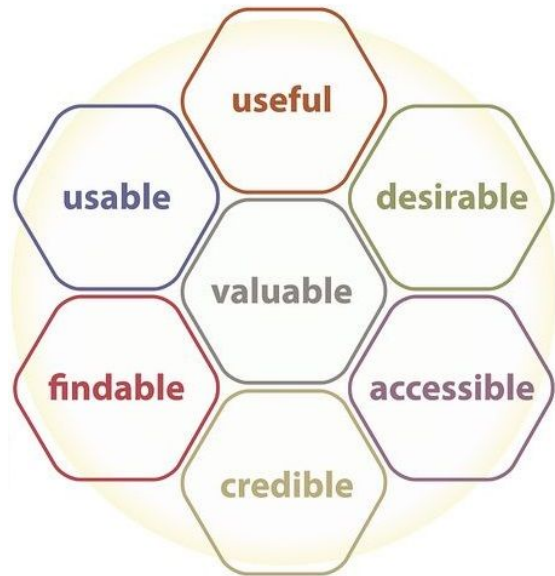
Es la capacidad de una interfaz de generar sensaciones y emociones positivas durante el proceso de interacción con quien la utiliza.

## Sensaciones y emociones positivas:

- Amigable
- Intuitivo
- Entretenido
- Divertido
- “Adictivo”

---

# Definiendo Usabilidad



## Que mide la Usabilidad:

- Facilidad de aprendizaje: menos errores
- Eficiencia de uso: realizar las tareas más rápido
- Recordación: recuerda cómo usarlo para la próxima
- Tolerancia a los errores: cuánto se equivoca
- Satisfacción de uso: **más lealtad**

# Diseño Centrado en el usuario

El **DCU** es una metodología de trabajo de diseño en la investigación y participación de quienes serán los usuarios finales de un determinado producto o servicio..

## Investigación

Investigación generativa con usuarios

## Prototipado

### Diseño:

Experiencia

Interacción

Interfaces

Arquitectura de Información

## Validación

Investigación evaluativa con usuarios

## Implementación

Construcción

Testeo



# Experiencia de Usuario

PIXAR

FEATURE FILMS SHORT FILMS TECHNOLOGY CAREERS EXTRAS ABOUT

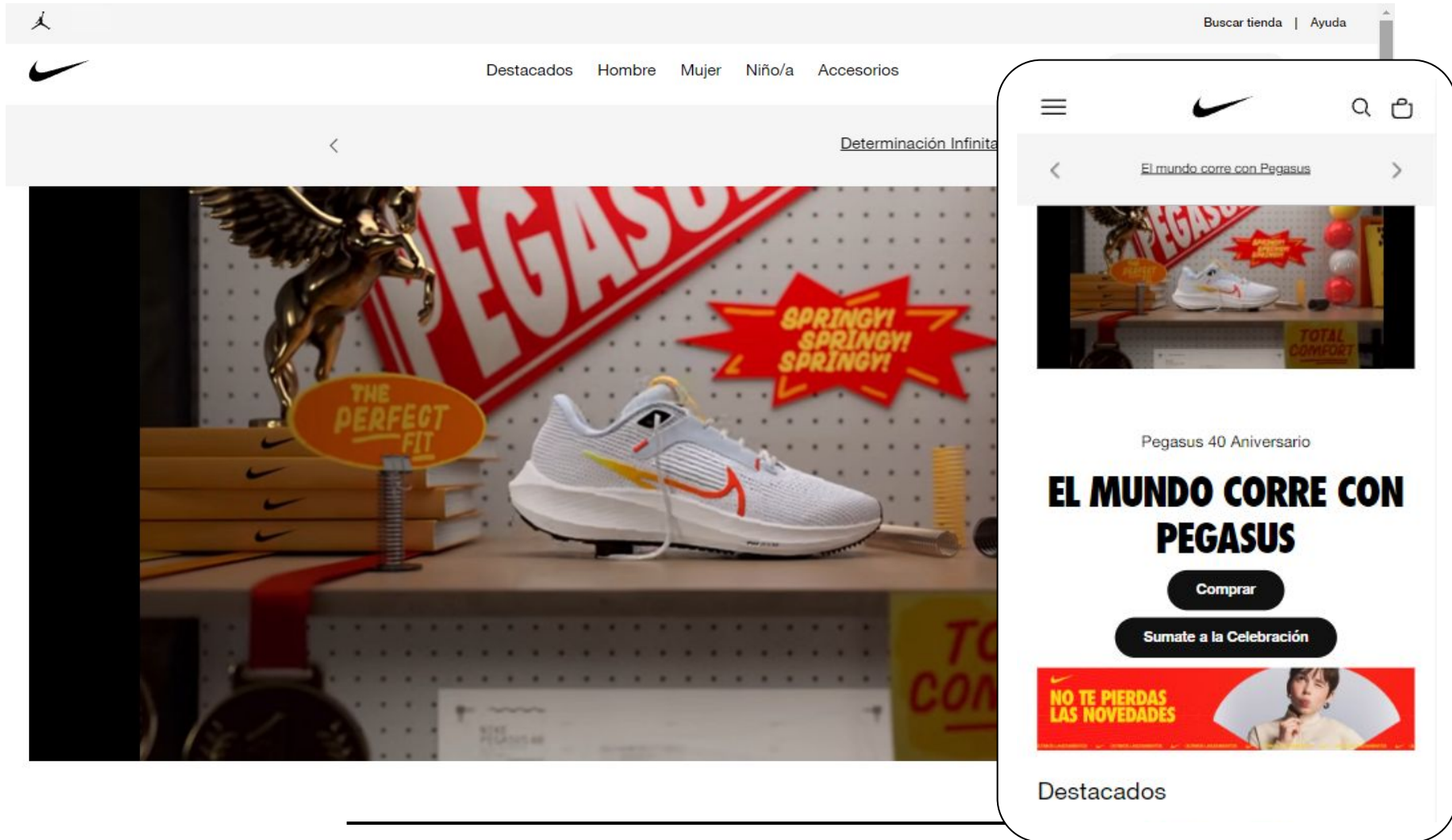


PIXAR

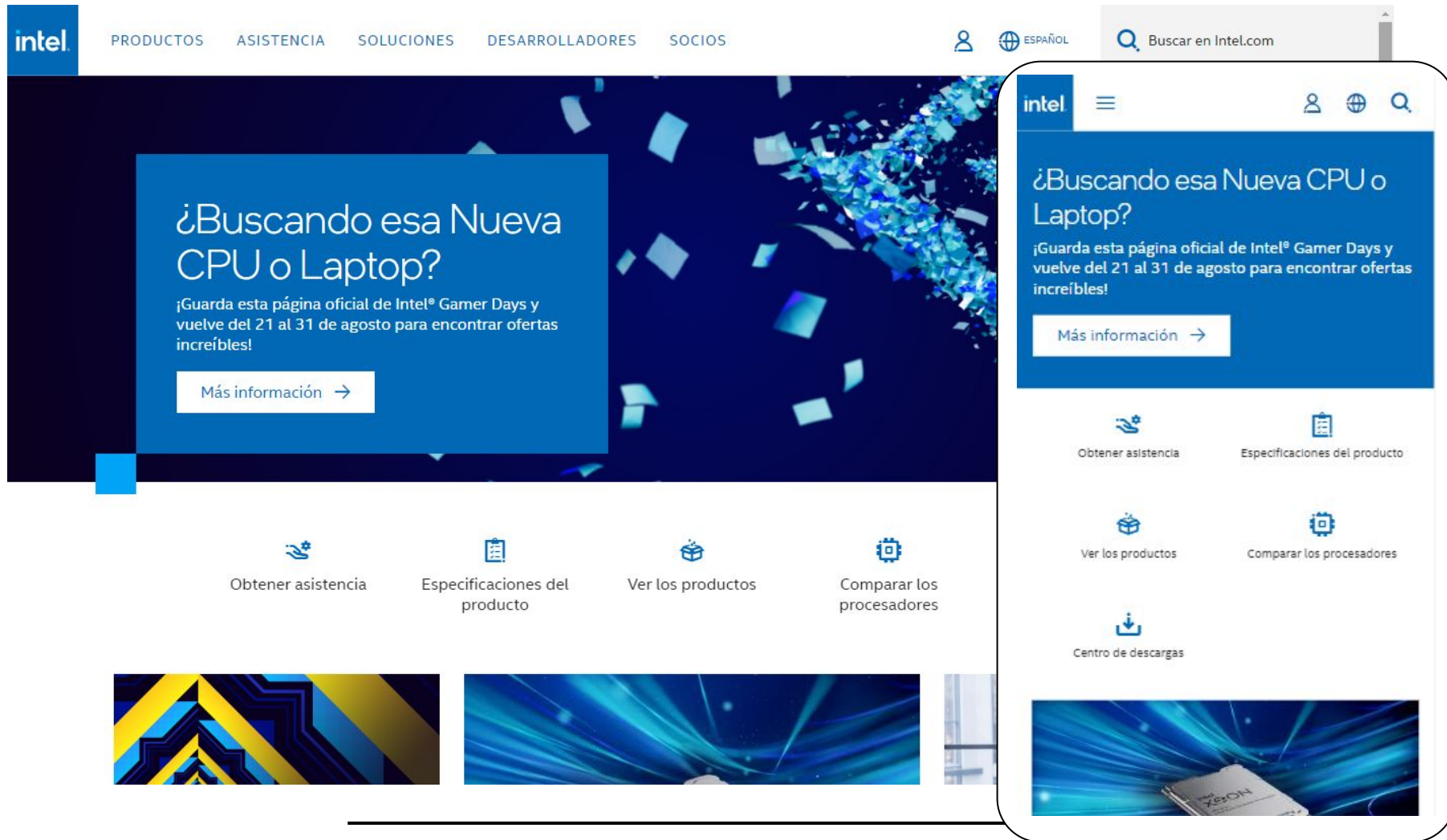


CAREERS AT PIXAR

# Experiencia de Usuario

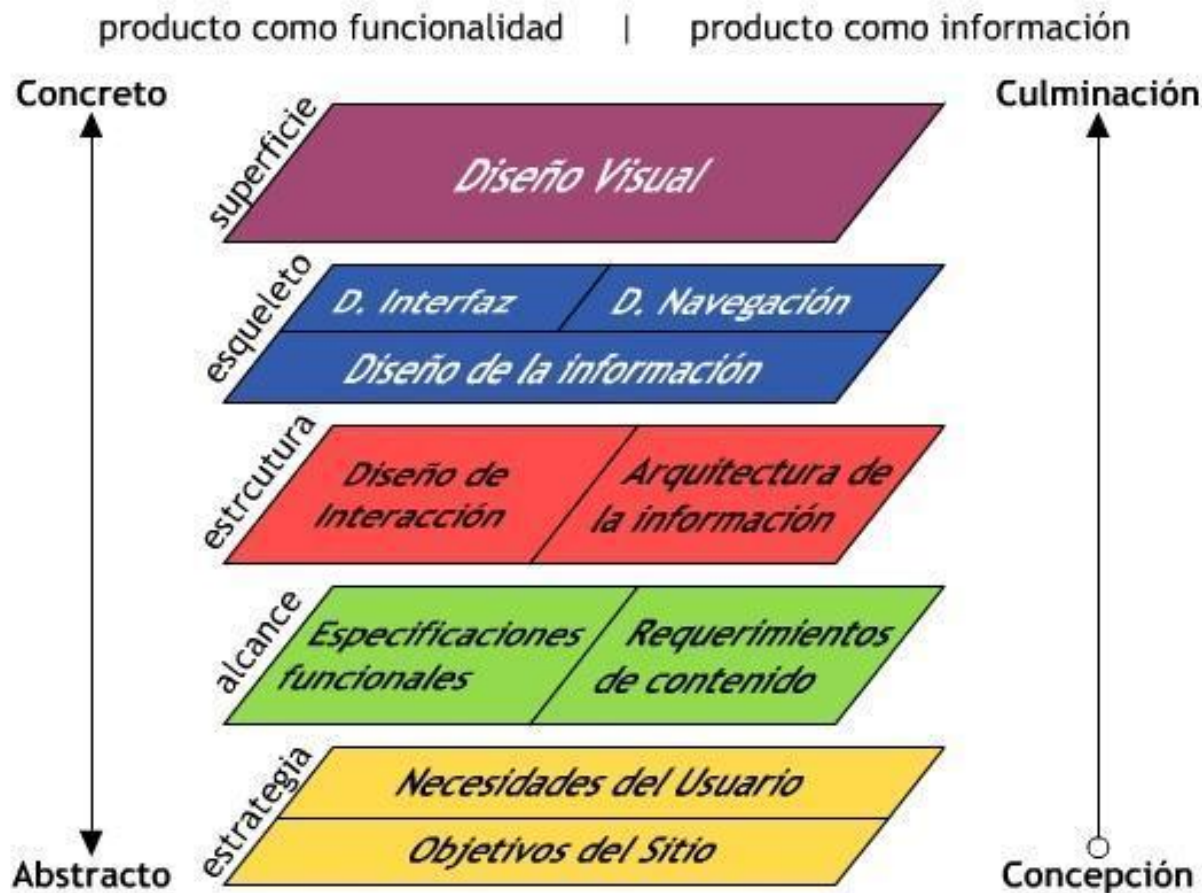


# Experiencia de Usuario



# Los 5 planes

(Jesse James Garret. The Elements of User Experience)



- La Superficie e la punta del Iceberg, todo lo visual unido
- En el Esqueleto se aclara qué elementos le permite al usuario interactuar con el sitio y cómo.
- En la Estructura se acomodan las piezas del sitio
- En el alcance se define la necesidad
- La estrategia es donde todo comienza.



# Arquitectura de la Información

The screenshot displays the Cueva3 website, which features a dark blue header with the logo and navigation links: Inicio, Géneros, Películas, and Series. A search bar and buttons for Entrar and Registro are also present. Below the header, a section titled 'Películas Online' includes tabs for ÚLTIMAS, ESTRENOS, RANKING, and MAS VISTAS. A filter button for 'FILTRAR PELÍCULAS POR IDIOMA' is located on the right, with flags for Mexico, Spain, and the USA. The main content area shows a grid of movie posters. On the right side, a 'TOP ESTRENOS' list highlights four movies with their ratings, durations, and release years.

**Películas Online** ÚLTIMAS ESTRENOS RANKING MAS VISTAS

FILTRAR PELÍCULAS POR IDIOMA

🇲🇽 🇪🇸 🇺🇸

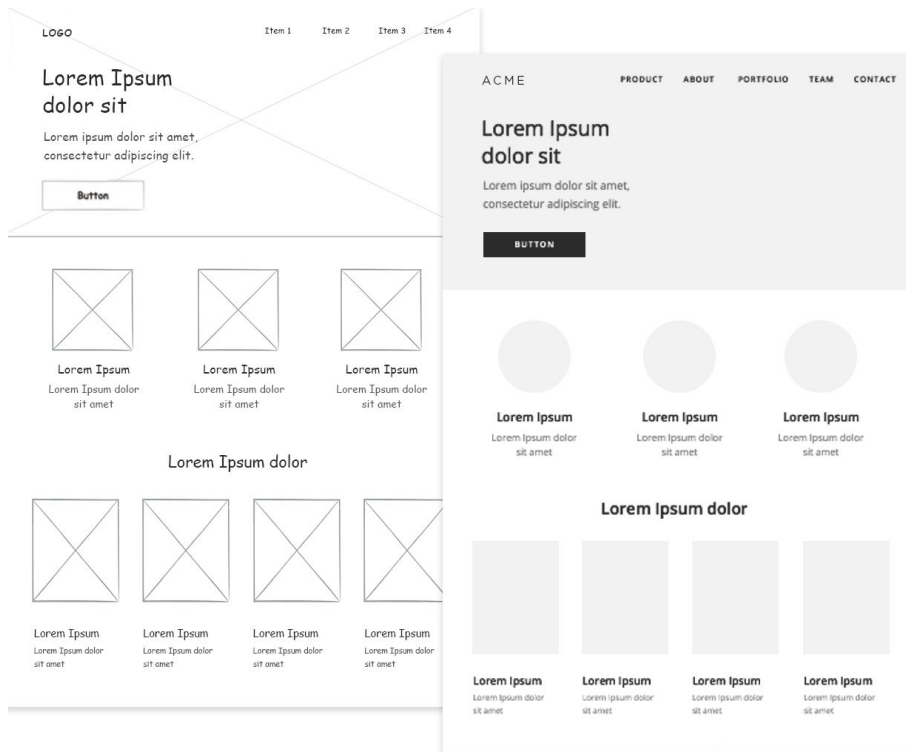
**TOP ESTRENOS**

- #1 **Avengers: Endgame / Vengadores 4**  
4.26/5 3h 2m 2019 HD
- #2 **La Liga de la Justicia de Zack Snyder**  
4.32/5 4h 2m 2021 HD
- #3 **Joker**  
4.03/5 2h 1m 2019 HD
- #4 **Parasite**  
4.13/5 2h 12m 2019 HD

**Movie Grid:**

- Between Heaven and Earth (2019)
- Death Alley (2021)
- Here Today (2021)
- Una veterinaria en la Borgoña (2020)
- LA NUBE (2020)
- LANSKY (2021)
- EL EFECTO MARCUS (2021)
- SPARE PARTS (2020)

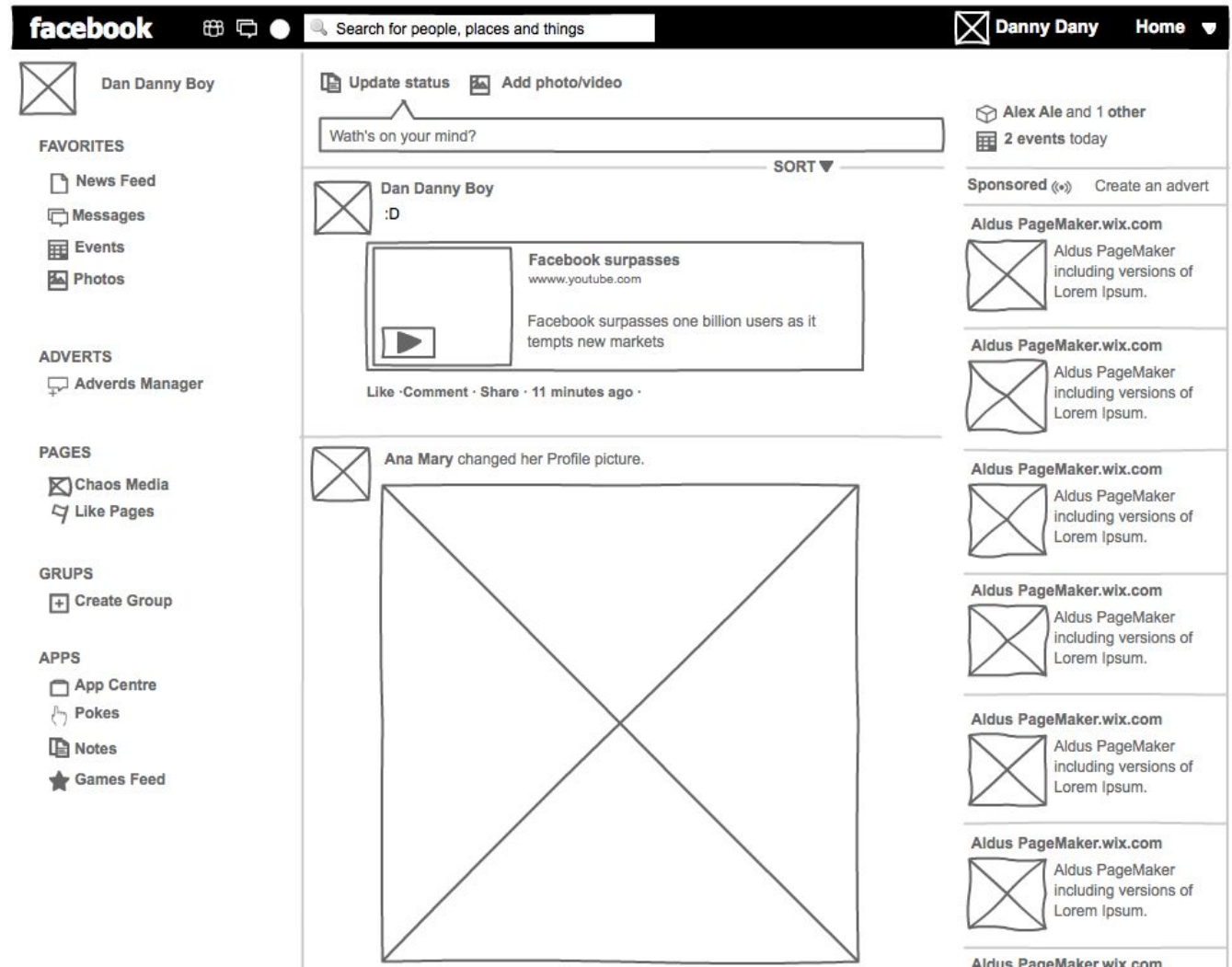
# Wireframes



Prototipo de baja fidelidad o también llamado wireframe es una **representación** esquemática del **contenido** que tendrá la **interfaz**.

Sirve para **representar** las decisiones **estructurales** de diseño, es decir los elementos principales que formarán parte de cada pantalla sin ahondar en detalles estéticos o funcionales.

# Wireframes



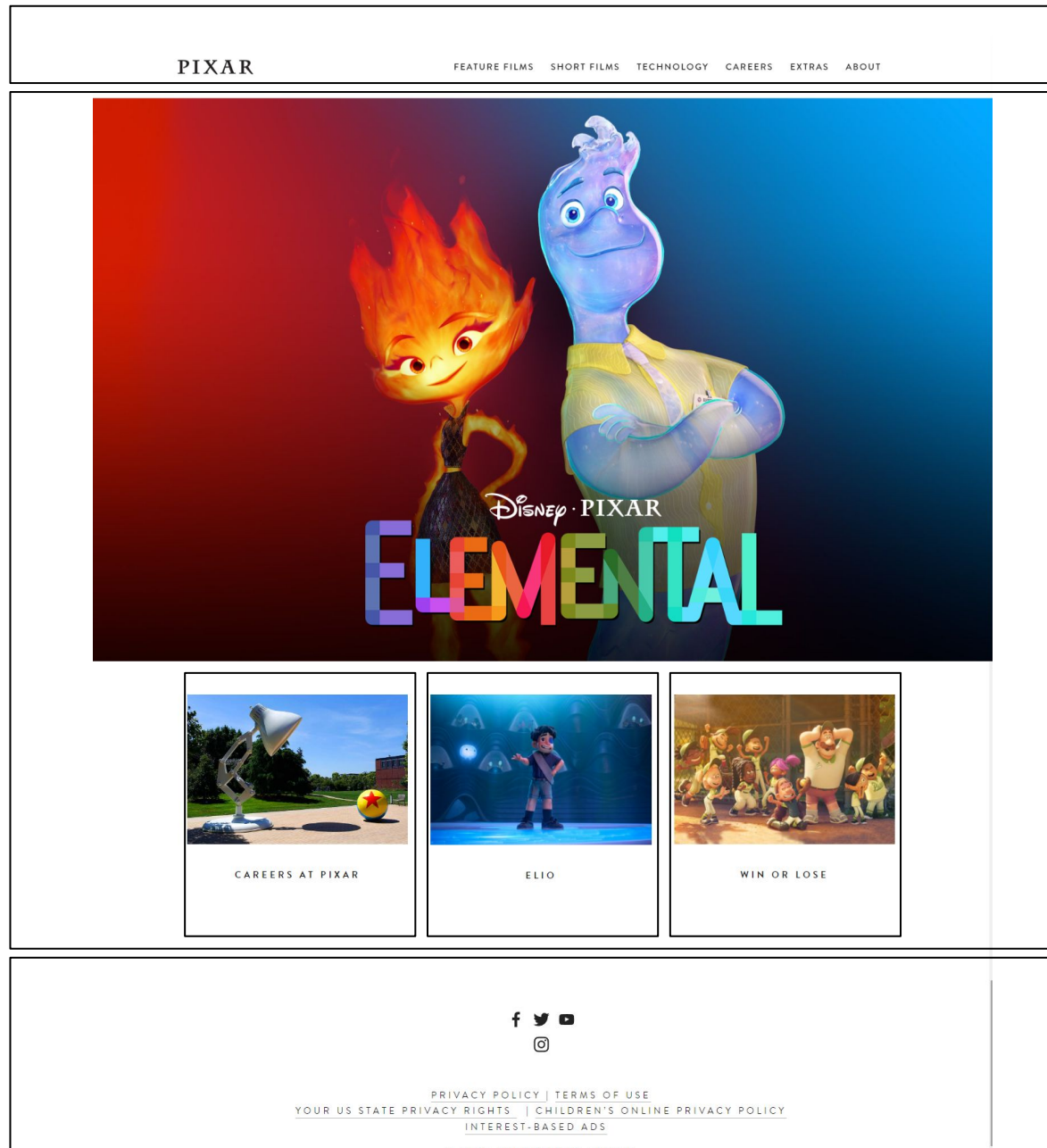
[CAREERS AT PIXAR](#)[ELIO](#)[WIN OR LOSE](#)



header  
nav

section

footer



La forma y la ubicación de las cajas (elementos de HTML) lo definen las propiedades de CSS, y la relación de la regla con la etiqueta.

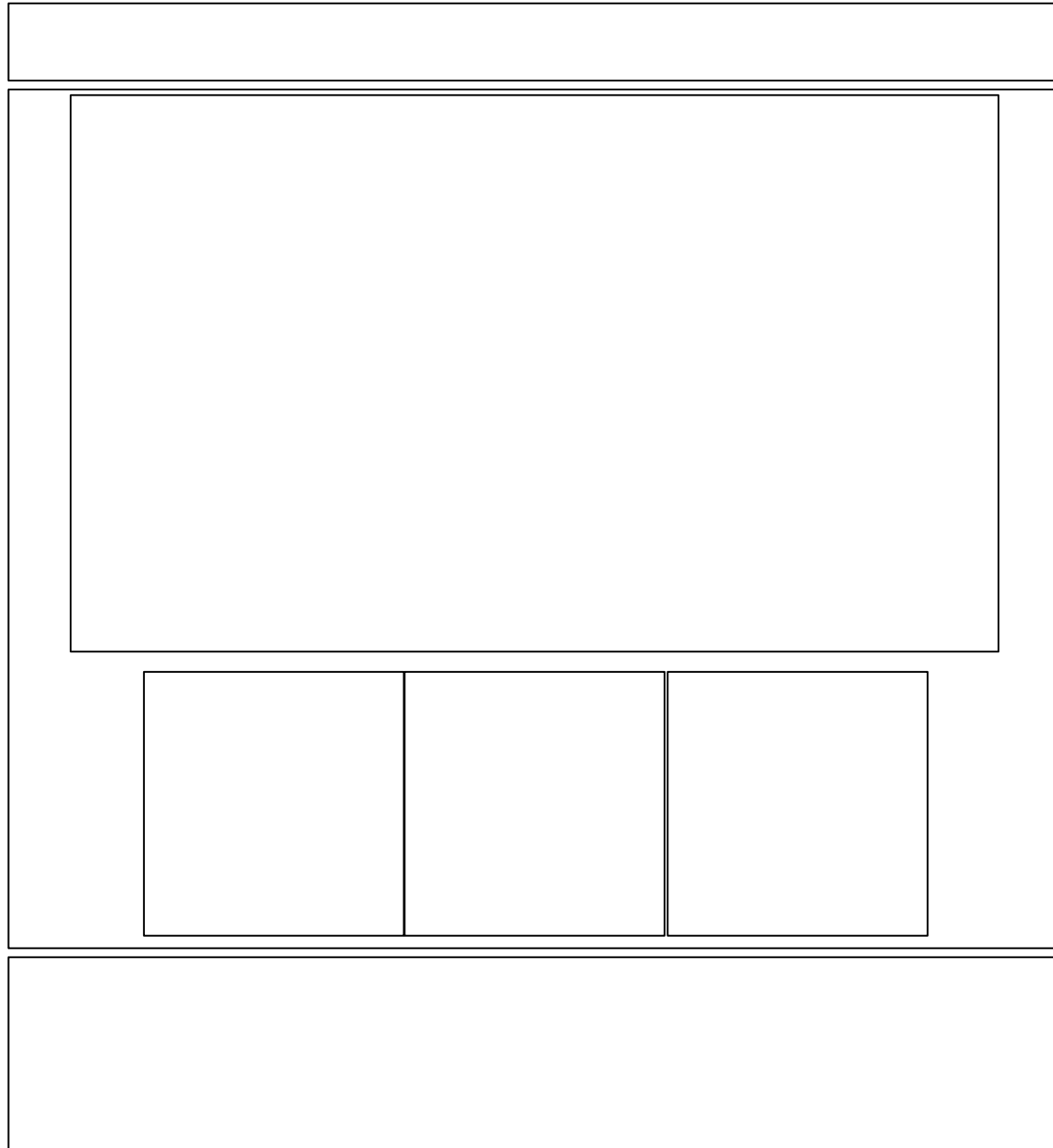
```
<div  
class="nombreclase">
```

```
.nombreclase {  
color:#fff; }
```

header  
nav

section

footer



PIXAR



CAREERS AT PIXAR



PIXAR



CAREERS AT PIXAR



ELIO

PIXAR



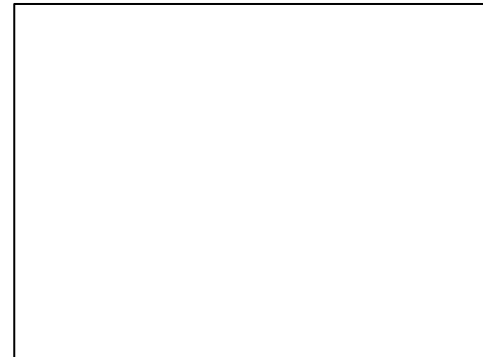
WIN OR LOSE

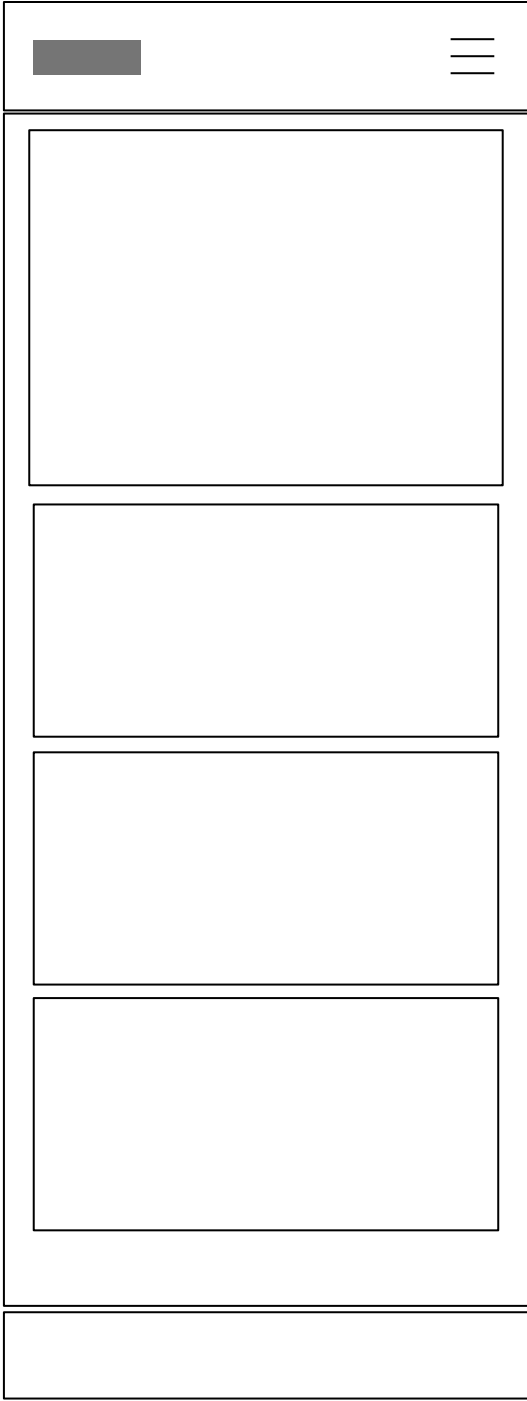
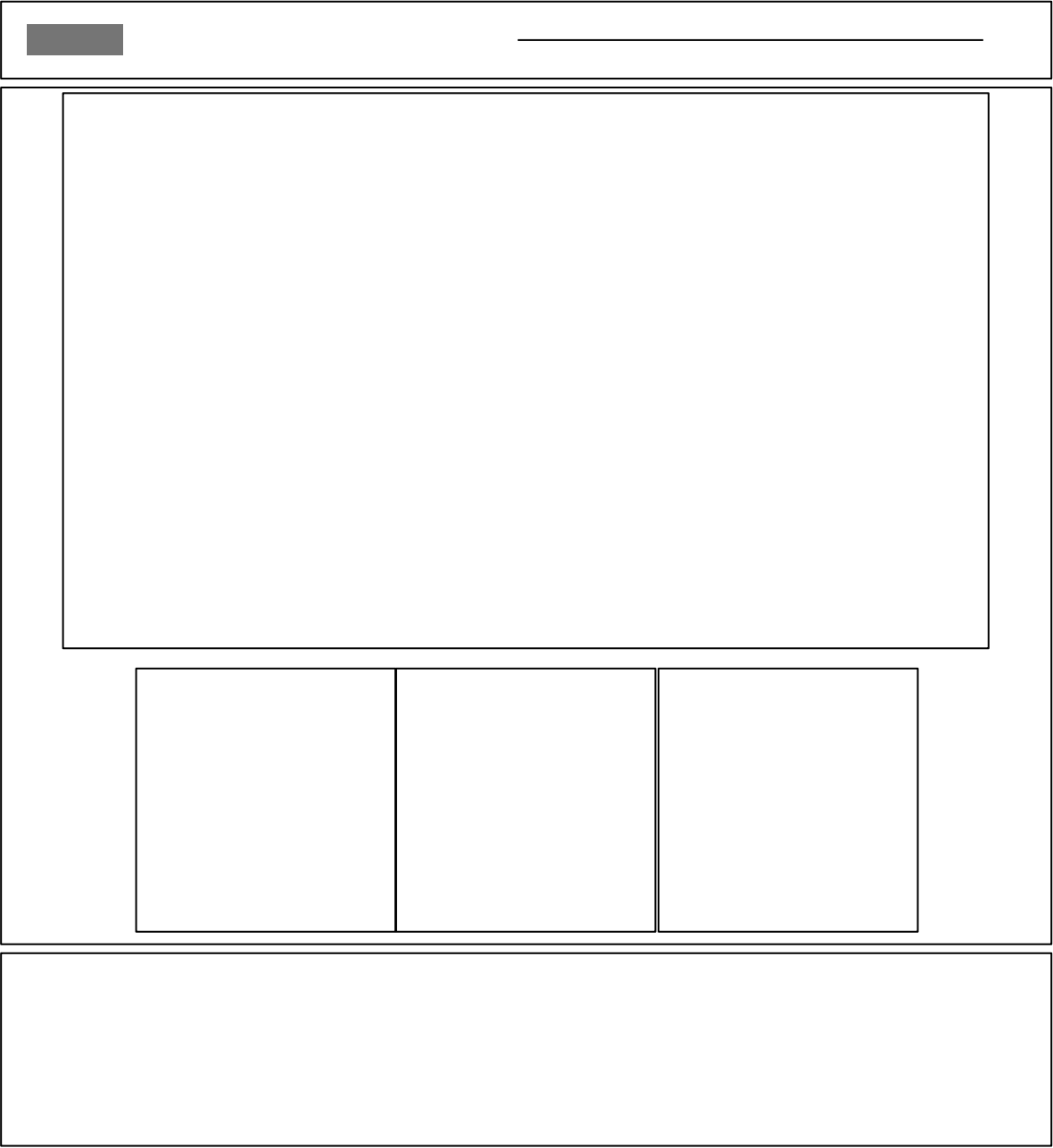


[PRIVACY POLICY](#) | [TERMS OF USE](#)  
[YOUR US STATE PRIVACY RIGHTS](#) |  
[CHILDREN'S ONLINE PRIVACY](#)  
[POLICY](#)  
[INTEREST-BASED ADS](#)

© 1986-2023 DISNEY / PIXAR

[Do Not Sell or Share My Personal Information](#)





# HTML + CSS



**<contenidos>**



**apariencia }**

# HTML

## Hyper Text Mark-up Language

## Lenguaje de Marcas de Hipertexto

Define el significado y estructura del contenido en una Web.

Hay tecnologías que lo acompañan para definir la apariencia / presentación (CSS) o la funcionalidad / comportamiento (JavaScript)

---

---

# HTML

**Hiper:** es lo contrario de lineal.

**Texto:** se explica por sí solo.

**Marcado (etiquetas):** es lo que se hace con el texto. Se marca el texto del mismo modo que en un programa de edición de textos con encabezados, viñetas, negrita, etc.

**Lenguaje:** es el HTML.

**W3C** define el lenguaje HTML como "un lenguaje reconocido universalmente y que permite publicar información de forma global".

---

---

# Historia de HTML

**1980:** Origen de HTML: Tim Berners-Lee, propone un nuevo sistema de "hipertexto" para compartir documentos.

**1991:** primer documento formal con la descripción de HTML .

**1993:** primera propuesta oficial para convertir HTML en un estándar.

**1994:** Nace la W3C (World Wide Web Consortium)

**1995:** estándar HTML 2.0.

**1997:** se publica la versión HTML 3.2 (applets de Java y mejora de las imágenes)

**1998:** se publica la versión HTML 4.0 (hojas de estilos CSS, posibilidad de incluir pequeños scripts, mejora de la accesibilidad, tablas complejas y mejoras en los formularios)

---



---

# Historia de HTML

**1999:** última especificación oficial denominada HTML 4.01, revisión y actualización de la versión HTML 4.0.

**2000:** la W3C estandariza la versión de XHTML, una versión avanzada de HTML y basada en XML

**2004:** Apple, Mozilla y Opera se organizan en una nueva asociación llamada WHATWG (Web Hypertext Application Technology Working Group).

**2006:** la W3C reconoce que no es bueno el XHTML, y se une con WHATWG en el Proyecto Web Applications 1.0, actualmente conocido como HTML5.

**2009:** se aprueba HTML5.

**versión común para  
TODOS los dispositivos**

# Estructura básica del documento

```
<!DOCTYPE>  
<html>  
  <head>  
    <title>título del documento</title>  
  </head>  
  <body>  
    <h1>Encabezado de nivel 1</h1>  
    <h2>Encabezado de nivel 2</h2>  
    <p>texto, texto, texto, texto</p>  
  </body>  
</html>
```

---

# Elementos HTML

abro la etiqueta

---

cierro la etiqueta  
(comienza con /)

---

**<nombreelemento>** contenido aquí **</nombreelemento>**

---

contenido

*Son palabras exclusivas del Lenguaje de HTML.*

---

---

# Elementos HTML

abro la etiqueta

---

cierro la etiqueta  
(comienza con /)

**<nombreelemento> contenido aquí </nombreelemento>**  

---

contenido

<p>

Contenido de texto con <importante> algunas palabras</importante> resaltadas de forma especial.

</p>

- Hay dos tipos de etiquetas:
  - etiquetas de inicio, <html>
  - etiquetas de cierre, </html>

# ¿Cómo escribir código HTML y CSS?

- Adobe Dreamweaver

Editores de Código Abierto:

- Sublime Text
- Brackets
- Atom
- Visual Studio Code

---

# Estructura básica del documento

```
<!DOCTYPE>  
<html>  
  <head>  
    <title>título del documento</title>  
  </head>  
  <body>  
    <h1>Encabezado de nivel 1</h1>  
    <h2>Encabezado de nivel 2</h2>  
    <p>texto, texto, texto, texto</p>  
  </body>  
</html>
```

# Etiquetas HTML

## ETIQUETAS HEAD

- `<title>`
- `<meta>`
- `<link>`
- `<script>`
- `<no-script>`
- `<style>`

## ETIQUETAS CONTENIDO

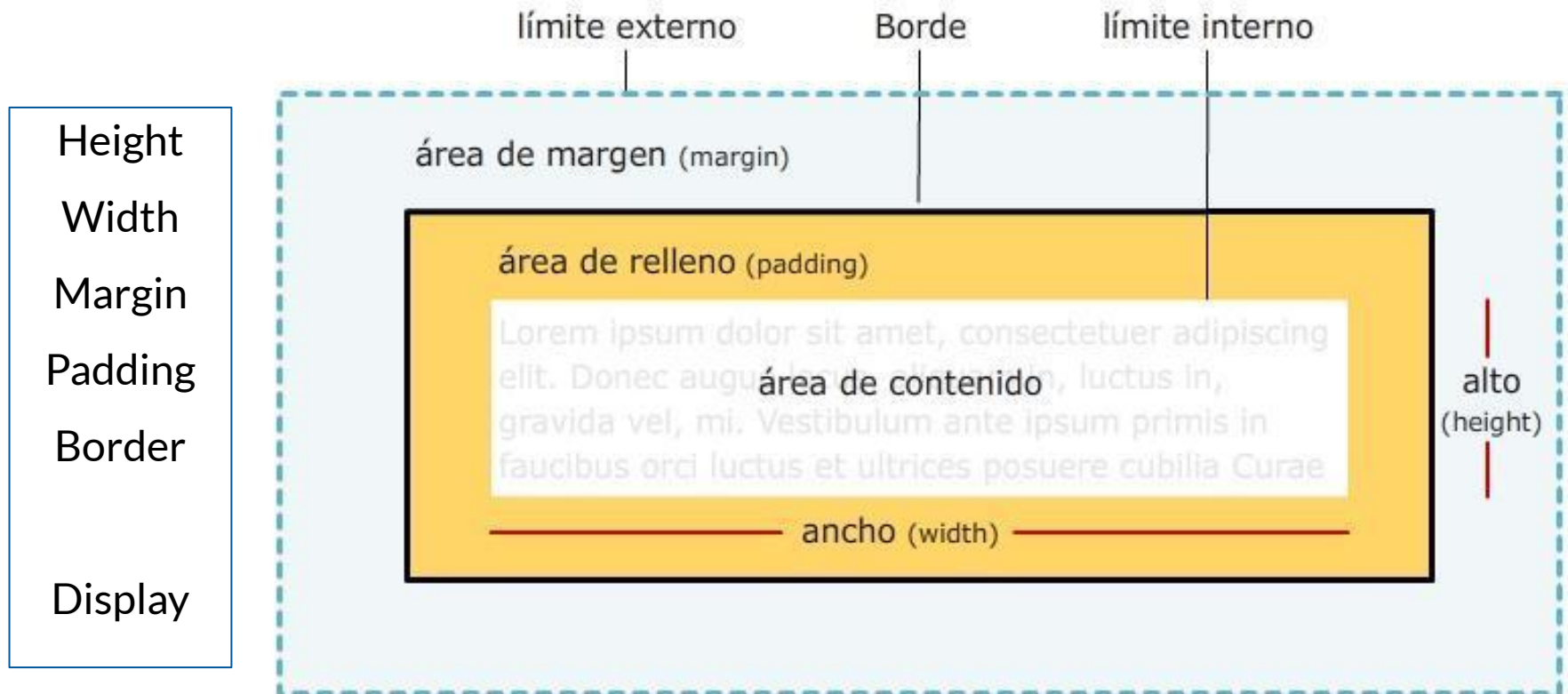
- `<h1>` a `<h3>`
- `<p>`
- `<em>`
- `<strong>`
- `<div>`
- `<span>`

# Etiquetas HTML SEMÁNTICAS

- `<article>`
- `<aside>`
- `<details>`
- `<figure>`
- `<figure-caption>`
- `<footer>`
- `<header>`
- `<main>`
- `<section>`

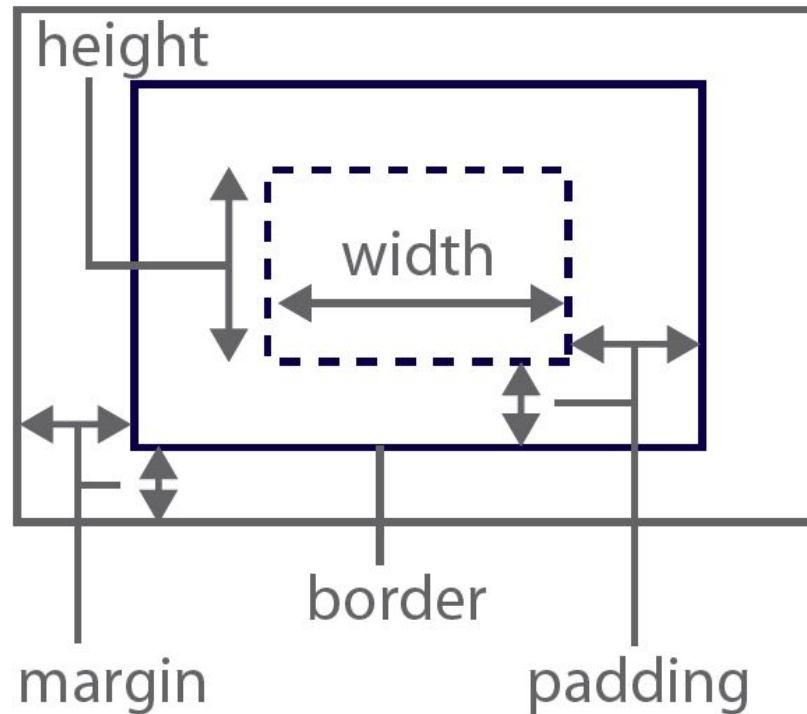


# Todo elemento HTML, es una caja



---

# Nombres de Propiedades CSS



height; width;  
margin-top;  
margin-right;  
margin-bottom;  
margin-left;  
padding-top;  
padding-right;  
padding-bottom;  
padding-left;

---

# CSS

## Cascading Style Sheet

## Hojas de Estilo en Cascada

---

---

# CSS - Cascading Style Sheet

El concepto de cascada hace referencia a la precedencia y dominio de los estilos. **Defino reglas** que le dicen a los **elementos de HTML cómo mostrarse**

## Reglas generales:

- **Ubicación de almacenamiento:** cuanto más cerca del estilo que se define el objeto, es el más dominante.
  - **Tipo de selector:** los selectores ID son los más dominantes, luego los selectores de clase, y por último los selectores de elementos HTML (etiqueta HTML).
  - Los **estilos definidos** son dominantes sobre los **estilos heredados**.
-

---

# ¿Cómo se definen las hojas de estilo en el HTML?

- **Internas**

Se declaran dentro del mismo documento, y se utilizan sólo para ese HTML donde están

- **Externas (o vinculadas)**

Se escriben en un archivo externo. Este documento será la hoja de estilos y lleva la extensión ".css"

- **En línea o Inline**

Son los que se describen dentro de las mismas etiquetas del HTML

---

---

# Ejemplo de los Estilos en el HTML

## Internas

```
<head>  
  <style type="text/css">  
    <!-- las reglas de los estilos -->  
  </style>  
</head>
```

## Externas (o vinculadas)

```
<link rel="stylesheet" type="text/css"  
href="http://www.w3.org/styles/slidy.css" />  
</head>
```

## En línea o Inline

```
<p style="color:#066;">Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit. </p>
```

---

---

# Qué es una Regla CSS

`<body>`

Es donde se definen las propiedades que tendrá un elemento HTML y la forma de relacionarlo.

Consta de dos partes: el **selector** y la **declaración**

`body { }`

El selector es un término (como P, H1, el nombre de una clase o un ID) que identifica el elemento a darle formato, y la declaración define los elementos de estilo.

```
body {  
    font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;  
    font-size: 10px;  
    color: #000000;  
}
```

---

# Tipos de Reglas (selectores) CSS

**Etiquetas HTML [TAG]** modifica todas las instancias de la etiqueta, como p, h1 o DIV.

Es el nombre es la etiqueta HTML, y no se necesita atributo para aplicarlo

**Clase [CLASS]** puede ser aplicado en múltiples elementos dentro de un mismo HTML.

todos los nombres de las reglas de clase empiezan por un punto (.)

usa el atributo **class** para aplicarlo

**ID [ID o DIV]** aplicables a un sólo elemento dentro del HTML.

el nombre de la regla comienza con #

usa el atributo **id** para aplicarlo

---



---

# La declaración de una regla

La **declaración**, a su vez, consta de dos partes:

La **propiedad** y el **valor**

selector	declaración
<hr/>	
body { color: #000000; }	
<hr/>	
propiedad	valor

**selector:**

A qué etiqueta(s) HTML se aplica la propiedad

**propiedad:**

La propiedad, por ejemplo, podría ser el color de fondo

**value:**

el valor de la propiedad del color de fondo

---

# Cómo relacionar HTML + CSS

Etiqueta HTML      Regla CSS

`<div class="azul"> </div>`

\_\_\_\_\_

|

\_\_\_\_\_

```
.azul {  
  color: #FFF;  
  background-color: #0033CC;  
}
```



CAREERS AT PIXAR



ELIO



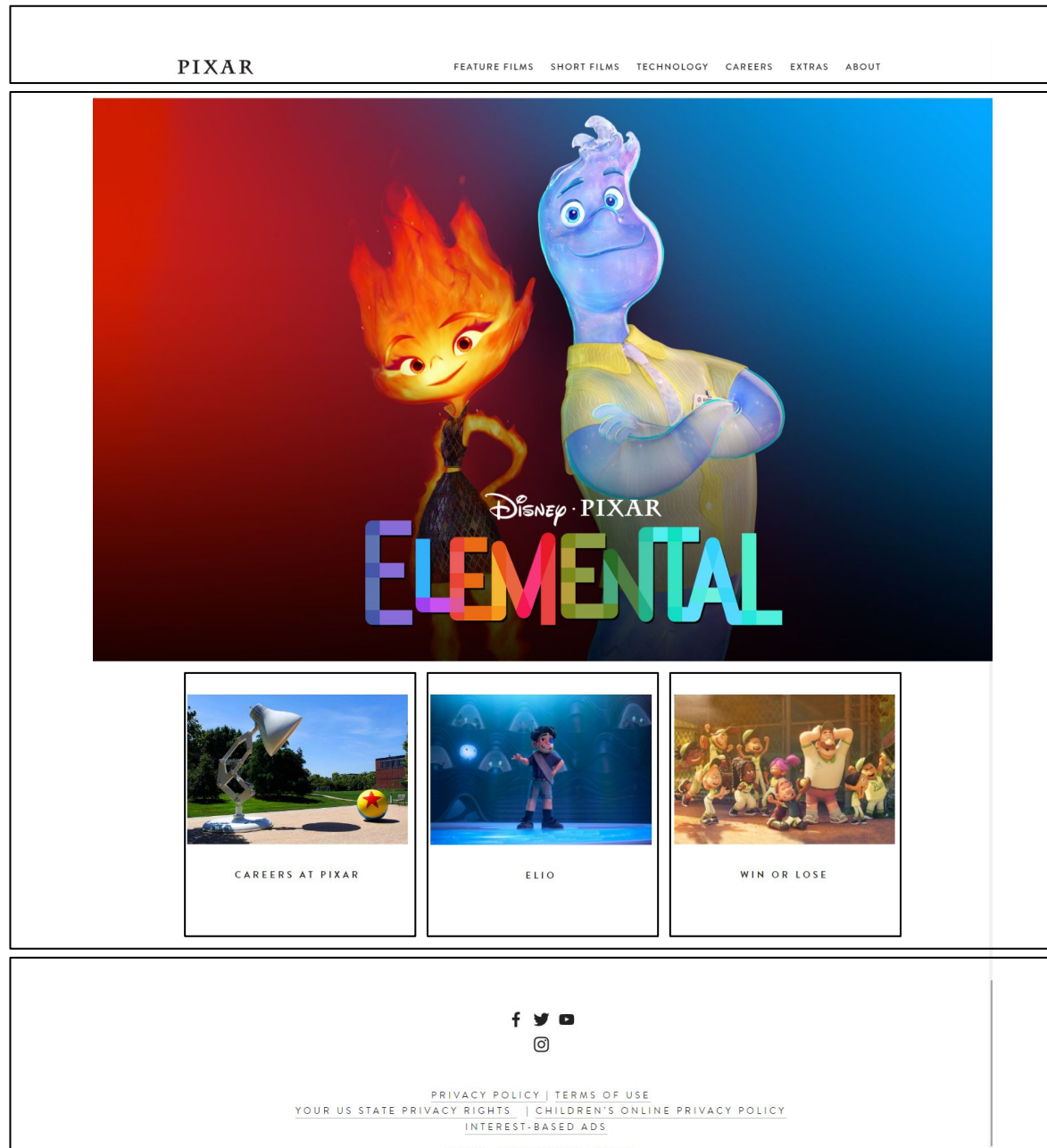
WIN OR LOSE



header  
nav

section

footer



La forma y la ubicación de las cajas (elementos de HTML) lo definen las propiedades de CSS, y la relación de la regla con la etiqueta.

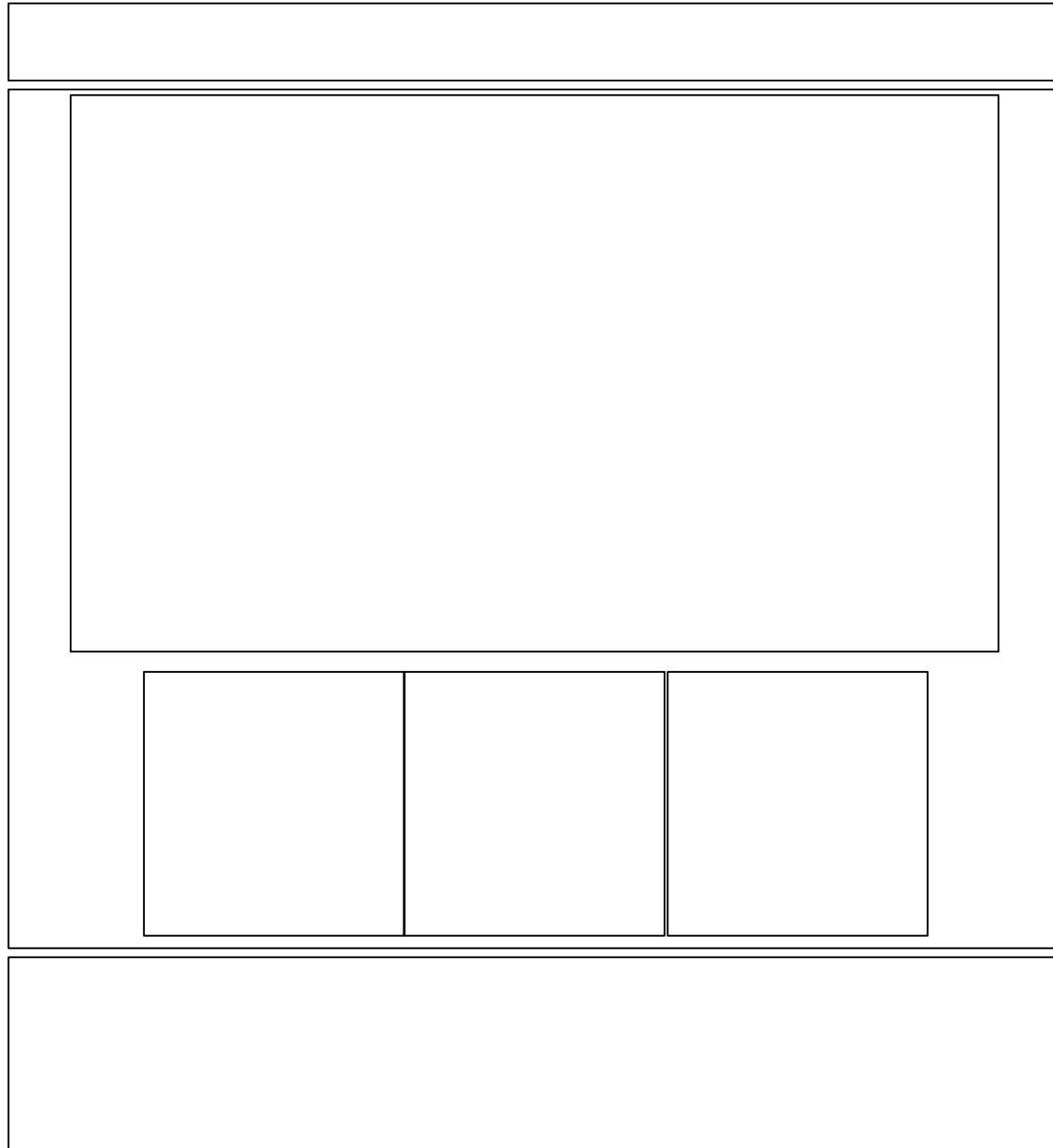
```
<div  
class="nombreclase">
```

```
. nombreclase {  
color:#fff; }
```

**header**  
**nav**

**section**

**footer**



# Wireframe HTML

## Encabezado

(lo primero que quiero que vea el usuario)

## Cuerpo

(seguido del contenido)

## Pie de Página

(en general la información menos importante)

PIXAR



CAREERS AT PIXAR



PIXAR



CAREERS AT PIXAR



ELIO

PIXAR



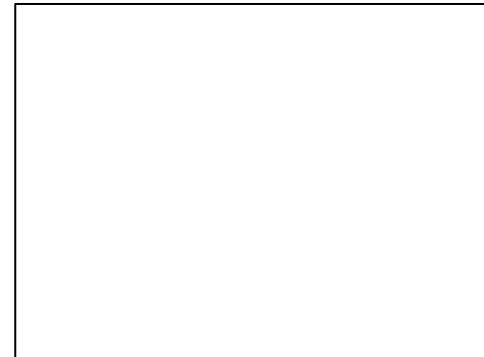
WIN OR LOSE



[PRIVACY POLICY](#) | [TERMS OF USE](#)  
[YOUR US STATE PRIVACY RIGHTS](#) |  
[CHILDREN'S ONLINE PRIVACY](#)  
[POLICY](#)  
[INTEREST-BASED ADS](#)

© 1986-2023 DISNEY / PIXAR

[Do Not Sell or Share My Personal Information](#)



# Trabajo Práctico N°1

## Proyecto de un Sitio Web

Realizar un proyecto web de  
un sitio a elección

Crear una ficha técnica para el proyecto Web donde se definen los siguientes puntos:

- Nombre del sitio
- Objetivo del Sitio
- Perfil de lugar y su público
- Diseño de Interacción:  
Enumerar los contenidos, agruparlos y nombrarlos para definir las secciones.
- Arquitectura de la Información.  
Diagramar el mapa del sitio para ver las secciones (pantallas principales) que habrá en el sitio con sus contenidos, y definir la navegación que podrá realizar el usuario.
- Boceto o wireframe de la pantalla de inicio para escritorio y para celular, donde muestre los nombres de las secciones y los elementos que se muestran en la pantalla de inicio.



# Trabajo Práctico N°1

## Entregable:

Un archivo de procesador de texto (word o similar) con los puntos mencionados.

## Fecha de entrega:

Clase N° 2 (31/08/23).

## Modo de Entrega:

Entregar en un archivo de procesador de texto, el cual se sube a la actividad de Blackboard para la entrega.

---