

Convirtiendo el Figma en maqueta

Práctica integradora

Objetivo

Una de las principales tareas de un desarrollador Front End es estructurar interfaces a partir de un wireframe o una imagen. El desafío será reconocer las diferentes etiquetas que podrían conformar el maquetado y comenzar a estructurar un archivo hasta obtener un resultado visual similar a la referencia.

¡Buena suerte! 🤘👍✨



Desafío:

Utilizando este [figma](#) como fuente de datos, la idea será reconocer cuáles podrían ser los diferentes elementos o etiquetas que corresponden a ese resultado visual.

Una vez hecho esto, su tarea será trasladar aquello que idearon pero ahora utilizando etiquetas HTML.

Importante: El proceso de reconocer las diferentes etiquetas o elementos puede ser por fuera del código. Es decir, pueden tomar nota en papel, escribiendo por encima de la imagen si es que la imprimen, o simplemente utilizando algún software para poder escribir o dibujar sobre la imagen.

Conclusión

Antes de concentrarnos en el código, un ejercicio interesante es comprender cuáles serán los elementos que necesitaremos para estructurar un sitio. Ésto nos dará la posibilidad de tomar decisiones fáciles de modificar ya que, una vez hecho ésto, el proceso de estructurar HTML será solo insertar etiquetas con sus valores correspondientes.

¡Hasta la próxima!