

Desarrollo de Aplicaciones Web y Móviles

Nombre: Eduardo Emilio Salavarría Gómez

Paralelo: 1

Mock-Up Primer Proyecto Primer Parcial

1. Mock-up de la página web. Considerando la vista para ordenador y un dispositivo móvil.

Adjunto en el documento.

2. Colores de la página web

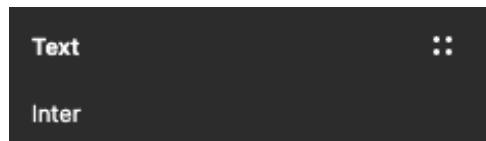
Principales

-  336B87 100%
-  253C3E 100%

Secundarios

-  4A5552 100%
-  4A5552 35%
-  FFFFFF 100%

3. Fuentes de letras de la página web



Parecida a Arial en word

4. Explicación

En ordenador

La ilustración 1 contiene información general del currículum. No se ha incluido el color negro dentro de la paleta porque los iconos irían de color blanco (Referencia para el mockup)



Ilustración 1: Información general y descripción

En la ilustración 2 contiene información acerca la educación y contendrá el mapa embedido



Ilustración 2: Información de la educación

En la ilustración 3 se usará el estilo de hover en CSS para mostrar la información relacionada con los proyectos realizados. El hover 'off' será el título del proyecto, el hover 'on' mostrará los puntos importantes de cada uno, el o los lenguajes utilizados, además el link que redireccionará a la página del repositorio (Github).

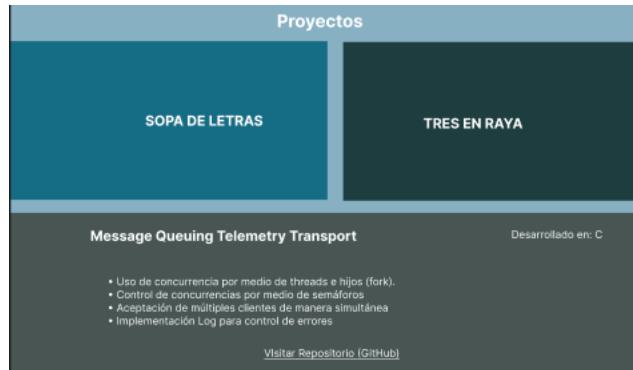


Ilustración 3: Información de los proyectos realizados

En la ilustración 4 se mostrará la información acerca de las habilidades. En esta sección se presentará un menú despegable para mostrar los datos de cada sección.

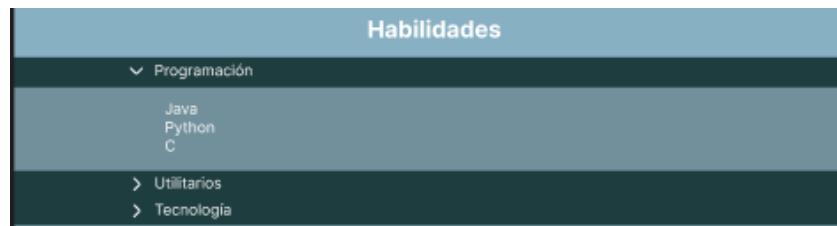


Ilustración 4: información de habilidades

En la ilustración 5 es texto plano, no cuenta con ninguna función además de mostrar información. Por otro lado, se cuenta con redes sociales, cada uno de estos íconos redireccionará a la red social correspondiente.



Ilustración 5: Información de Hobbies y Logros

Dispositivo Móvil

La única diferencia del dispositivo móvil con respecto a la vista del ordenador es la visualización correspondiente a la sección de proyectos presente en la ilustración 3. Esto principalmente porque no existe un “hover” en dispositivos móviles.

Por lo tanto, al disminuirse el espacio (dispositivo móvil) los proyectos serán mostrados de manera secuencial. Y para sustituir el “hover” se hará un desplazamiento hacia un lado (touch). En el caso del proyecto “sopa de letras” se hará hacia la derecha, en “tres en raya” será para la izquierda y seguirá el mismo patrón en caso de incluir más proyectos. Ver ilustración 6.



Ilustración 6: visualización de la sección proyectos en dispositivo móvil

5. Referencias

<http://www.pascalvangemert.nl/#/profile>

- Menú one-page
- Hover de los proyectos realizados

<https://blog.fromdoppler.com/como-crear-tu-sitio-web/>

https://www.canva.com/es_mx/aprende/100-combinaciones-colores-como-aplicarlas-disenos/

<http://manumedina.com/sustituir-el-hover-en-dispositivos-tactiles/>

- Estructura, color y diseño general de la página web

Eduardo Salavarría Gómez



“Desarrollador de software, abierto al uso de nuevas tecnologías que apoyen a la industria. Capaz de trabajar independientemente y en equipo, brindar ideas, ser creativo y aprender de los demás.”

Eduardo E. Salavarría Gómez eduardosg_@outlook.com

099 062 5269 14/Oct/2002

Guayaquil, Ecuador Ecuatoriano

Educación

- Ingeniería en Ciencias de la Computación, ESPOL (2020-Actual)



- Unidad Educativa Cardenal Bernardino Echeverría Ruiz (2006-2020)
Bachiller en Ciencias

Materias importantes: Estructura de datos, base de datos, Sistemas Operativos, Programación Orientada a Objetos.

Proyectos

SOPA DE LETRAS

TRES EN RAYA

Message Queuing Telemetry Transport

- Uso de concurrencia por medio de threads e hijos (fork).
- Control de concurrencias por medio de semáforos
- Aceptación de múltiples clientes de manera simultánea
- Implementación Log para control de errores

Desarrollado en: C

[Visitar Repositorio \(GitHub\)](#)

Habilidades

Programación

Java
Python
C

- Utilitarios
- Tecnología

Hobbies y Logros

ESPOL

Ayudante de cátedra (Ciclo III y Ciclo IV) en la materia de fundamentos de programación

Hackathons

Ganador primer Lugar NASA Space APPS Challenge 2021
Ganador sexto lugar NASA Space APPS Challenge 2022

Hobbies

Ver películas, escuchar música, hacer ejercicio.

Redes Sociales



Eduardo Salavarria Gómez



"Desarrollador de software, abierto al uso de nuevas tecnologías que apoyen a la industria. Capaz de trabajar independientemente y en equipo, brindar ideas, ser creativo y aprender de los demás."

Eduardo E.
Salavarria Gómez

099 062 5269

eduardosg_@o
utlook.com

14/Oct/2002

Guayaquil,
Ecuador

Ecuadoriano

Educación

- Ingeniería en Ciencias de la Computación,
ESPOL (2020-Actual)



- Unidad Educativa Cardenal Bernardino Echeverría Ruiz (2006-2020)
Bachiller en Ciencias

Materias importantes: Estructura de datos, base de datos, Sistemas Operativos, Programación Orientada a Objetos.

Proyectos

SOPA DE LETRAS

TRES EN RAYA

Message Queuing Telemetry Transport

Desarrollado en: C

- Uso de concurrencia por medio de threads e hijos (fork).
- Control de concurrencias por medio de semáforos
- Aceptación de múltiples clientes de manera simultánea
- Implementación Log para control de errores

[Visitar Repositorio \(GitHub\)](#)

Habilidades

▼ Programación

Java
Python
C

- › Utilitarios
- › Tecnología

Hobbies y Logros

ESPOL

Ayudante de cátedra (Ciclo III y Ciclo IV) en la materia de fundamentos de programación

Hackathons

Ganador primer Lugar NASA Space APPS Challenge 2021

Ganador sexto lugar NASA Space APPS Challenge 2022

Hobbies

Ver películas, escuchar música, hacer ejercicio.

Redes Sociales

