
Producción Digital I & Laboratorio de Diseño I

Guido Varela Coletta

2025

Ciclo de Asignatura

Proyecto Integrador

=

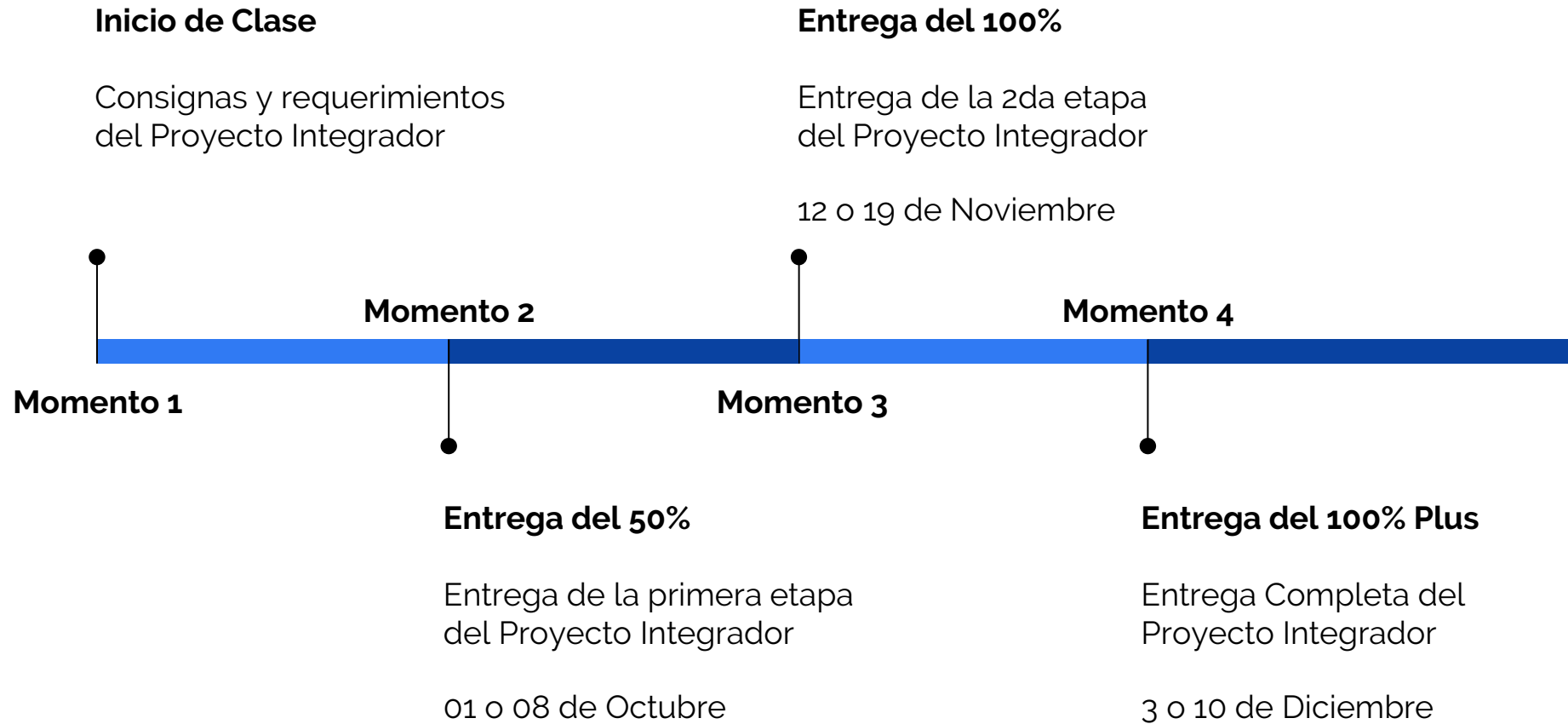
Sitio Web de Baja Complejidad

Trabajo individual

Los cuatro momentos:

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

Ciclo de Asignatura



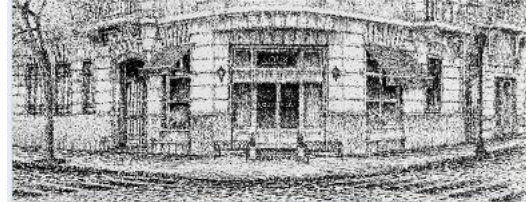
Objetivo de la Asignatura

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

Ejemplo:

https://cbemendoza.github.io/mi_sitioweb/

http://produccionup.digital/digital_2022/129471/



El Restaurante

Conocé Roux

Nuestros espacios

ROUX les propone tres espacios diferentes:
 el salón principal, acogedor y elegante
 reminisciente de un pequeño restaurante
 parisino; «las veredas de **ROUX**» como nos
 gusta llamarlas, confortables, acondicionadas

[MENÚ](#)[CAFÉ](#)[EXPERIENCIA STARBUCKS](#)[Localizar Tienda](#)

VERANO A TU MANERA

Volcán de Chocolate Frappuccino



NUEVO

Lavanda Latte

NUEVO

Lavanda Mocha Blanco Frappuccino

NUEVO

Lavanda Latte Helado

ENCONTRÁ TU MOMENTO JUNTO A LA LAVANDA

Descubrí nuestras nuevas bebidas de temporada

Unite a algo más grande

Revisa las oportunidades que tenemos para vos

[Postular acá](#)

Sobre nosotros

[Nuestra historia](#)[Nuestra misión](#)[Nuestra cultura inclusiva y valores](#)

Impacto social

[Planeta](#)[Personas](#)

Atención al cliente

[Contacto](#)[Medios de pago](#)[Defensa de las y los consumidores](#)

Experiencia Starbucks

[Formas de comprar](#)[Delivery](#)

Volcán de Chocolate Frappuccino



VERANO A TU MANERA



NUEVO

Lavanda Latte

NUEVO

Lavanda Mocha Blanco Frappuccino

NUEVO

Lavanda Latte Helado

ENCONTRÁ TU MOMENTO JUNTO A LA LAVANDA



Procesadores Intel® Core™ Ultra

Eleva la forma en que trabajas, creas y juegas

Experimente el potencial de los asistentes inteligentes de IA, la creación de texto e imágenes sin esfuerzo, los efectos de colaboración mejorados y mucho más, al alcance de su mano. Redefina su experiencia de PC con una mayor personalización y productividad, donde cada tarea es ahora más inteligente.



¿Qué es el Desarrollo Web?

Introducción al desarrollo web.

*planificación y diseño visual
hasta la programación*

Componentes principales de un sitio web.

HTML, CSS y Javascript

La importancia de la accesibilidad y usabilidad.

enfoca en asegurar que el sitio sea intuitivo y fácil de navegar

Herramientas y tecnologías comunes en desarrollo web.

herramientas y tecnologías

Componentes principales

HTML + CSS + Javascript

Lenguaje para armar páginas web

<contenidos>



apariencia {}



interacción



HTML + CSS + Javascript



HTML: La Estructura de la Web

HTML (HyperText Markup Language) es el lenguaje que define la estructura y el contenido de una página web.



Organiza el contenido

CSS: El Estilo de la Web

CSS (Cascading Style Sheets) es el lenguaje que le da apariencia al diseño de la página. Controla colores, fuentes, y distribución para crear experiencias visuales atractivas.



Crea la identidad

JavaScript: La Interactividad de la Web

Lenguaje que agrega interacción y dinamismo a las páginas web. Permite que los botones reaccionen, o que el contenido cambie según el usuario.

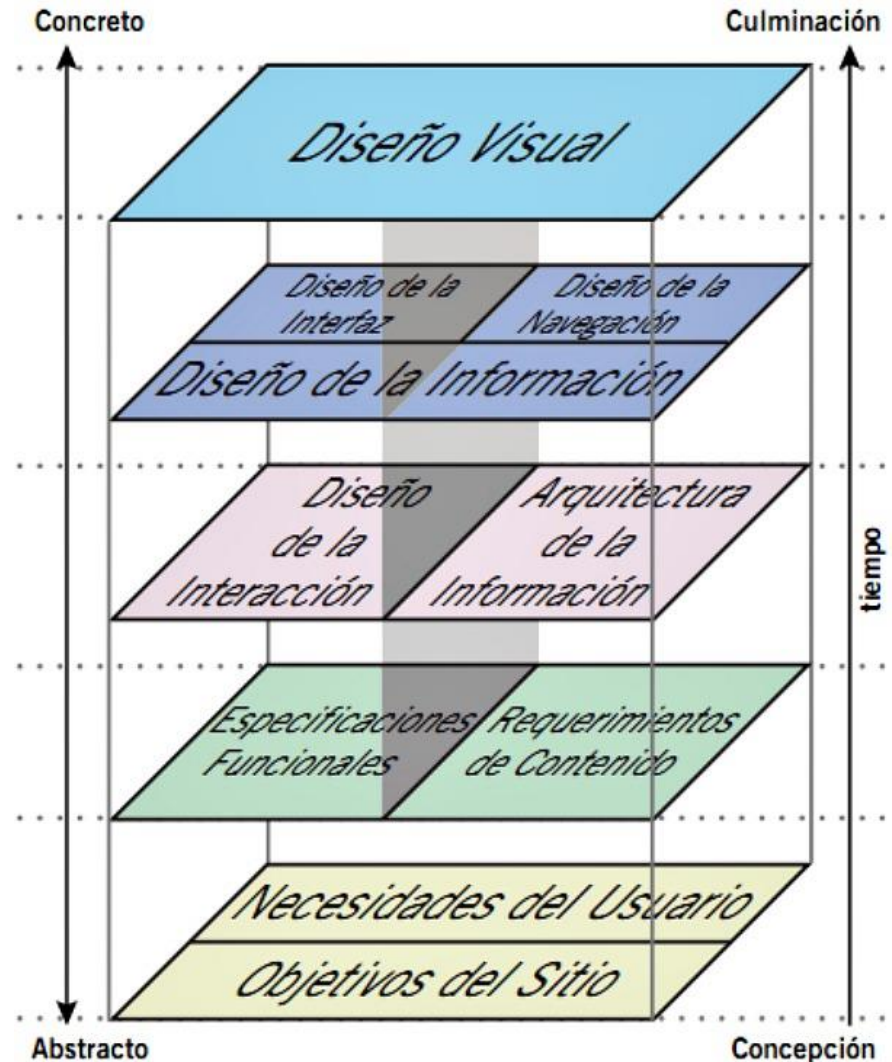


Organiza el contenido

La importancia de la accesibilidad y usabilidad

Los 5 planes

(Jesse James Garret. The Elements of User Experience)



- La **Superficie** es 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.

UI

Interfaz de Usuario

Layout

Colores

Tipografía

Composición

UX

Experiencia de Usuario

Wireframe y Prototipos

Arquitectura de la Información

Investigación de Usuarios

Escenarios, Comportamientos y seguimiento

¿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

Usabilidad

Un producto usable es aquel en el que los usuarios pueden interactuar de la forma más fácil, cómoda y segura posible

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**

Heurísticas Usabilidad

1. Visibilidad del estado del sistema

El sistema debe informar a los usuarios del estado del sistema, para crear una experiencia de usuario más fluida y predecible

2. Correspondencia entre el sistema y el mundo real

Utilizar el lenguaje de los usuarios, con metáforas, palabras o frases que le sean conocidas.

3. Control y libertad del usuario

Garantiza que los usuarios se sientan dueños de su experiencia, reduciendo la frustración y aumentando la satisfacción al permitirles manejar el sistema de manera que se sientan cómodos y seguros.

4. Consistencia y estándares

Coherencia en el diseño de una interfaz y de seguir las convenciones y normas establecidas dentro de un sistema, que ayudan a los usuarios a entender rápidamente cómo interactuar con la interfaz.

5. Prevención de errores

Diseñar sistemas que ayuden a evitar que los usuarios cometan errores, en lugar de solo proporcionar mecanismos para corregirlos después de que ocurren

Heurísticas Usabilidad

6. Reducir la carga de la memoria del usuario

El sistema debe minimizar la información que el usuario debe recordar mostrándola a través de objetos, acciones u opciones. El usuario no tiene por qué recordar la información que recibió anteriormente.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso

Asegura que un sistema sea accesible y eficiente para una amplia gama de usuarios, ofreciendo tanto la facilidad de uso necesaria para los principiantes como la velocidad y la personalización para usuarios avanzados.

8. Diálogos estéticos y diseño minimalista

No debe haber información irrelevante o poco usada. Cada información adicional compite con lo relevante y disminuye su visibilidad relativa. *Enfocarse en lo esencial*

9. Reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores

Se deberán comunicar los errores con claridad. Se deben entregar en un lenguaje claro y simple, indicando en forma precisa el problema y sugerir una solución constructiva al problema.

10. Ayuda y documentación

Acceso a recursos claros, accesibles y bien organizados para resolver problemas, aprender nuevas funciones y utilizar el sistema de manera eficiente y autónoma. Tiene que ser fácil de encontrar y estar centrada en las tareas del usuario.

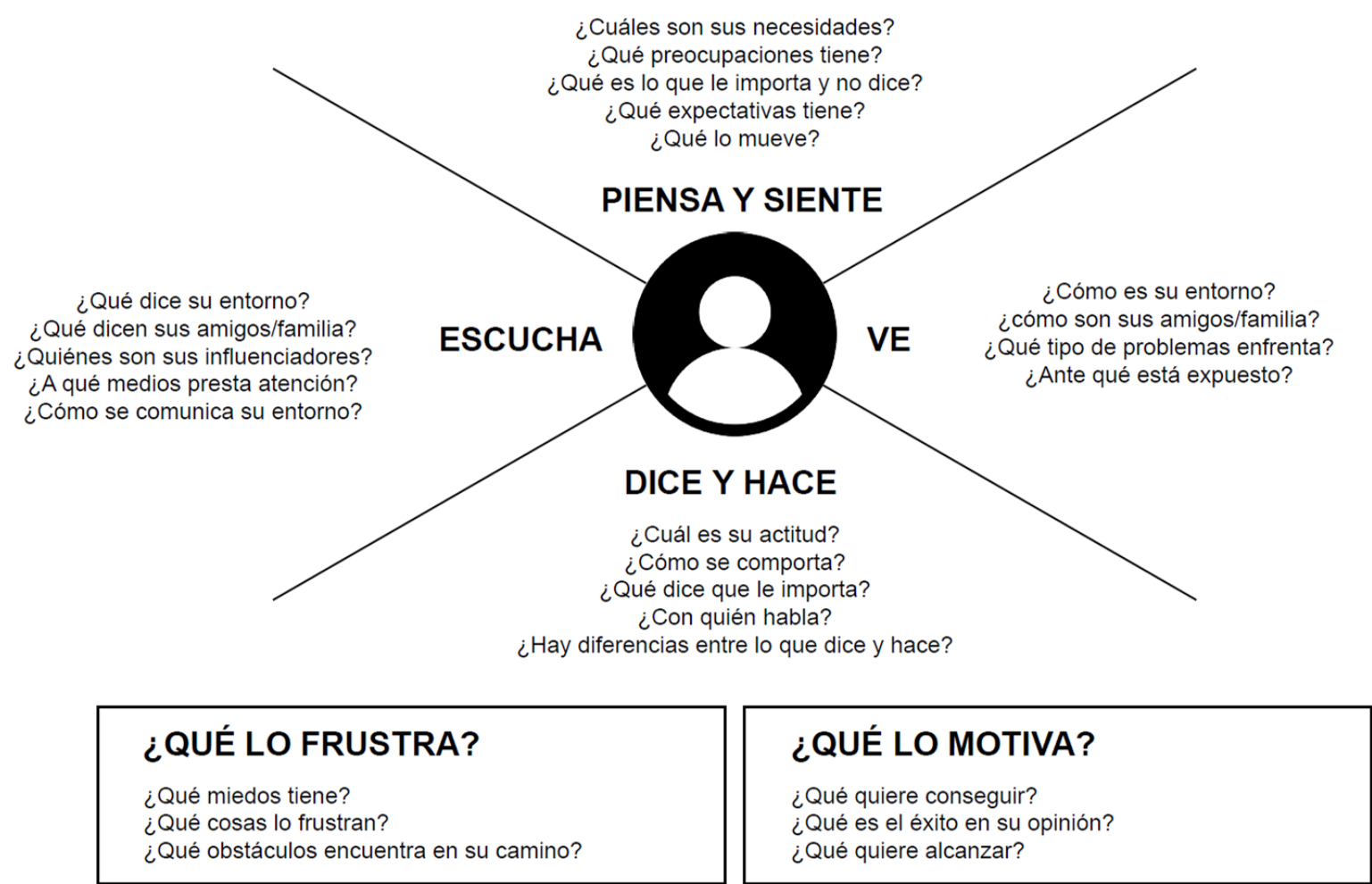
Diseño Centrado en el usuario

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

Su objetivo es la creación de productos que **resuelvan necesidades concretas** de sus usuarios finales, consiguiendo la mayor satisfacción y **mejor experiencia** de uso posible con el **mínimo esfuerzo** de su parte.

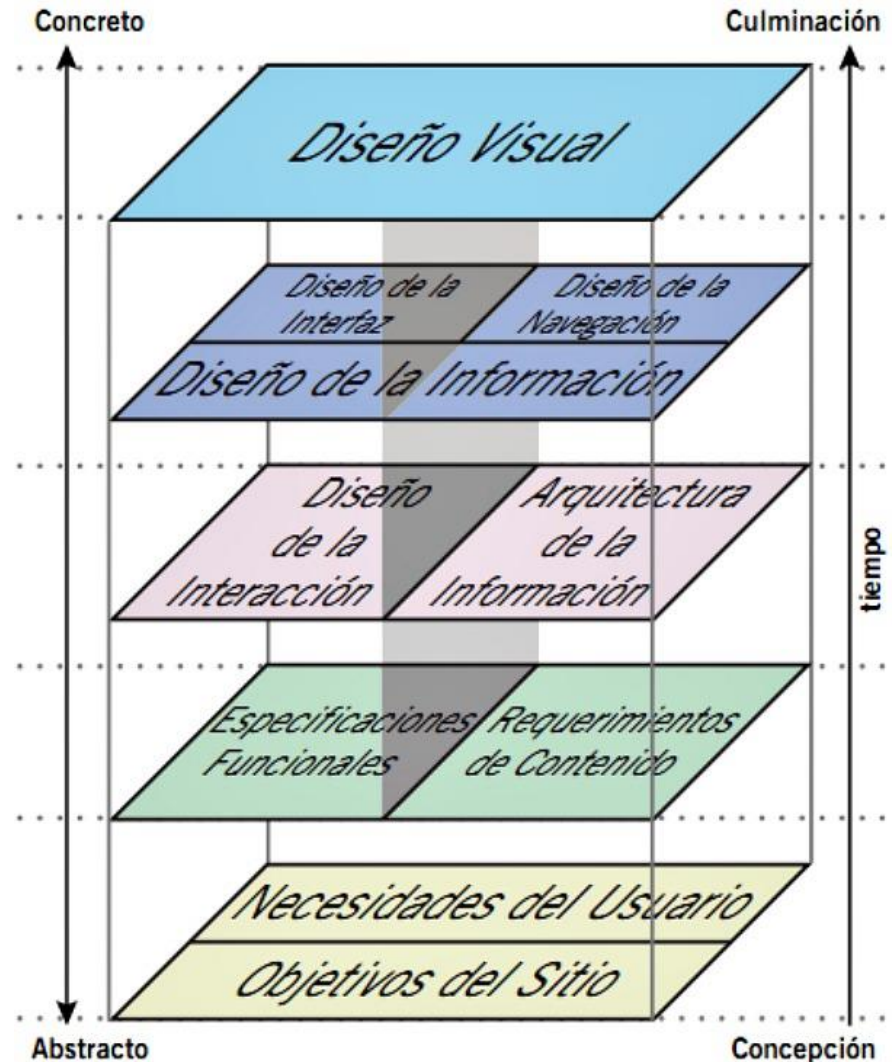
Mapa de empatía

Nos ayuda a entender mejor a nuestro usuario



Los 5 planes

(Jesse James Garret. The Elements of User Experience)



- La **Superficie** es 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

Disciplina que organiza y estructura el contenido para que sea fácil de encontrar, entender y usar

Su objetivo es crear una experiencia de usuario eficiente y fluida, enfocándose en cómo se presenta la información y cómo los usuarios interactúan con ella.

- Facilita la navegación
- Mejora la usabilidad
- Optimiza la experiencia de usuario (UX)
- Aumenta el SEO
- Facilita el desarrollo

HTML + CSS + Javascript



¿Cómo escribir el código?

- [Adobe Dreamweaver](#)

Editores de Código Abierto:

- [Sublime Text](#)
 - [Brackets](#)
 - [Atom](#)
 - [Visual Studio Code](#)
-

Wireframe HTML

Encabezado

(lo primero que quiero que vea el usuario)

Cuerpo

(seguido del contenido)

Pie de Página

(en general la información menos importante)



FILMS

[Features](#)
[Shorts](#)
[Series](#)
[SparkShorts](#)
[Documentaries](#)

TECH

[Back at Pixar](#)
[RenderMan](#)
[OpenUSD](#)
[Software R&D](#)
[Libraries](#)

CAREERS

[Careers At Pixar](#)
[Internships](#)
[Life At Pixar](#)

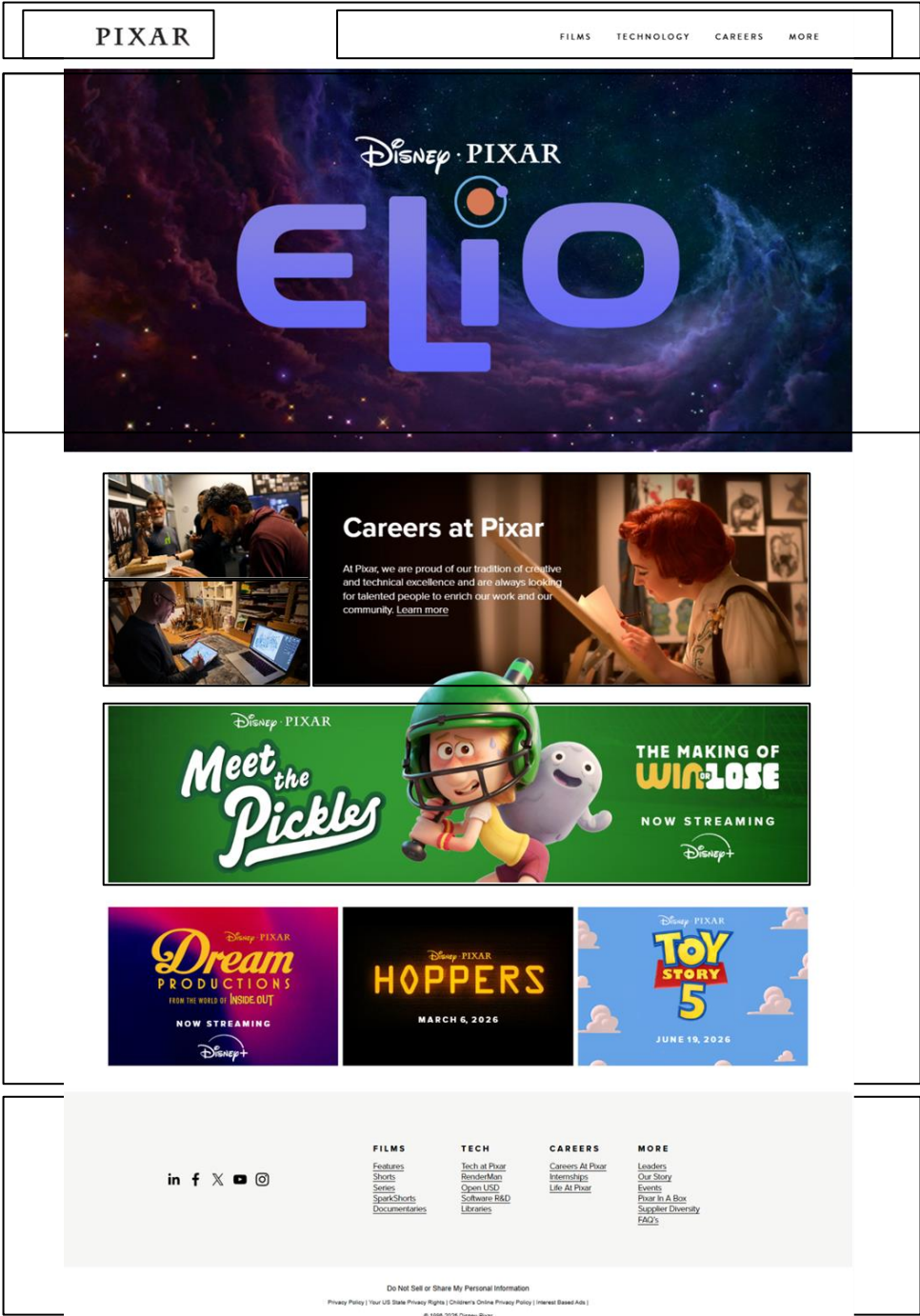
MORE

[Leaders](#)
[Our Story](#)
[Events](#)
[Pixar in A Box](#)
[Supplier Diversity](#)
[FAQ's](#)

header - nav

section

footer



Los elementos son etiquetas de HTML, y la forma de mostrarlos lo definen las propiedades de CSS.

Para que cada elemento sepa cómo mostrarse, sigue una regla con un nombre en común.

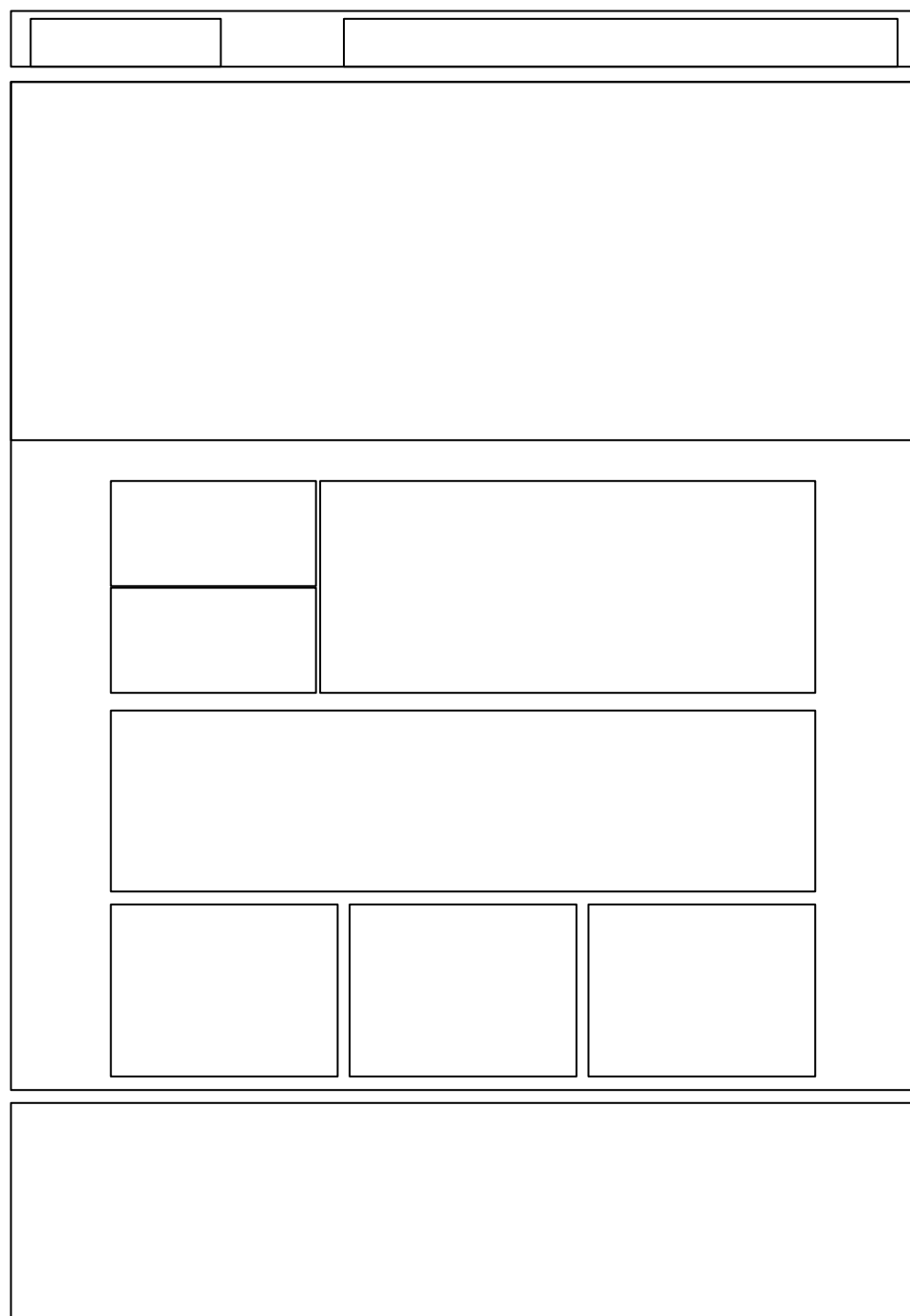
<div class="rulename">

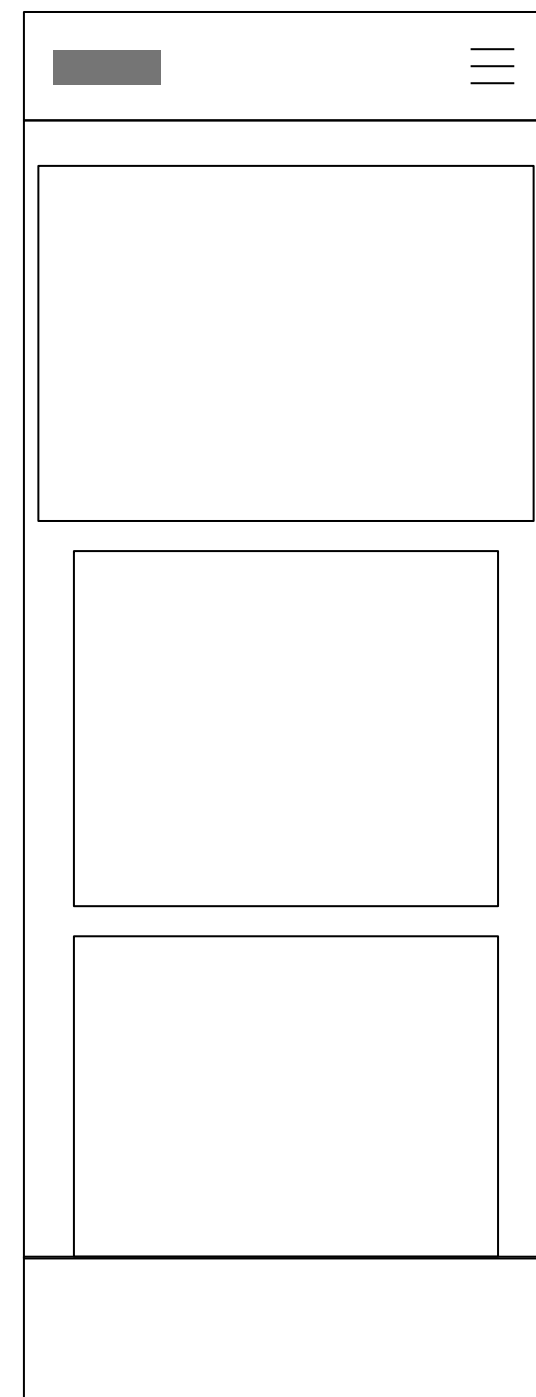
. rulename{ color:#fff; }

header - nav

section

footer





Trabajo Práctico N°1

Proyecto de un Sitio Web

Realizar un proyecto web de un sitio a elección sobre un bar-restaurant-café

- Información temática
- Posible Competencia
- Propuesta
- Objetivos del sitio
- Definir el público objetivo
- Mapa de sitio
- Wireframes

Trabajo Práctico N°1

Proyecto de un Sitio Web

Realizar un proyecto web de un sitio a elección sobre un bar-restaurant-café

Información temática

Investigar y recopilar toda la información necesaria para entender la temática a tratar.

Para esto es importante responder las siguientes preguntas:

¿qué es? ¿a qué área / sector pertenece? ¿cuál es su particularidad? ¿a quién/es está dirigido? ¿qué tiene para ofrecerles? ¿a qué necesidades, requerimientos o preferencias del público responde? ¿Por qué el público estaría interesado en dicha temática?

Trabajo Práctico N°1

Proyecto de un Sitio Web

Realizar un proyecto web de un sitio a elección sobre un bar-restaurant-café

Posible Competencia

Ver sitios web que traten el mismo tema.

Preguntas:

¿cómo aborda la temática? ¿de manera general? ¿hace foco en algún subtema o recorte específico del tema? ¿qué propone el sitio a los usuarios? ¿qué pueden hacer estos en dicho sitio? ¿es solo informativo? ¿qué tipo de información brinda? ¿cómo está organizado el contenido? ¿cómo es la navegación? Siendo ustedes posibles usuarios ¿les resulta interesante o aburrido? ¿por qué?

Trabajo Práctico N°1

Proyecto de un Sitio Web

Realizar un proyecto web de un sitio a elección sobre un bar-restaurant-café

Propuesta

El “cómo” se va a transmitir y/o abordar el tema, qué posicionamiento, qué tono de comunicación, cuál es el diferencial de la propuesta.

Objetivos del sitio

Cuál es la propuesta para el usuario, a qué necesidad va a responder el sitio, porqué le interesa al usuario navegarlo, qué información le brinda y qué acciones podrá realizar.

Trabajo Práctico N°1

Proyecto de un Sitio Web

Realizar un proyecto web de un sitio a elección sobre un bar-restaurant-café

Definir el público objetivo

Para qué usuarios se va a desarrollar el sitio, qué necesidades, gustos o intereses tienen, en qué ámbito desempeñan sus actividades, etc.

Contenido

El “qué” del tema elegido.

Abarca las decisiones sobre qué contenido incluir, basado en la particularidad que se quiera centrar el sitio, y cómo se va a desarrollar y organizar la información.