

***RECUERDA PONER A GRABAR LA
CLASE***





¿DUDAS DEL ON-BOARDING?

MIRALO AQUI



Clase 18. DESARROLLO WEB

PROYECTO FINAL



OBJETIVOS DE LA CLASE

- Repasar los temas principales
- Revisar los objetivos alcanzados en el curso.
- Recomendaciones finales.
- Presentación de los avances del proyecto.

GLOSARIO:

Clase 17

Cliente: es quien compra (o tiene interés en comprar) nuestro producto o servicio, a cambio de una remuneración.

Percepción del cliente: la percepción es el proceso mediante el cual un individuo selecciona, organiza e interpreta la información que recibe para crear una imagen del mundo con significado. La percepción del cliente se basa en su valoración de nuestro servicio, según el grado de satisfacción de sus necesidades y expectativas.

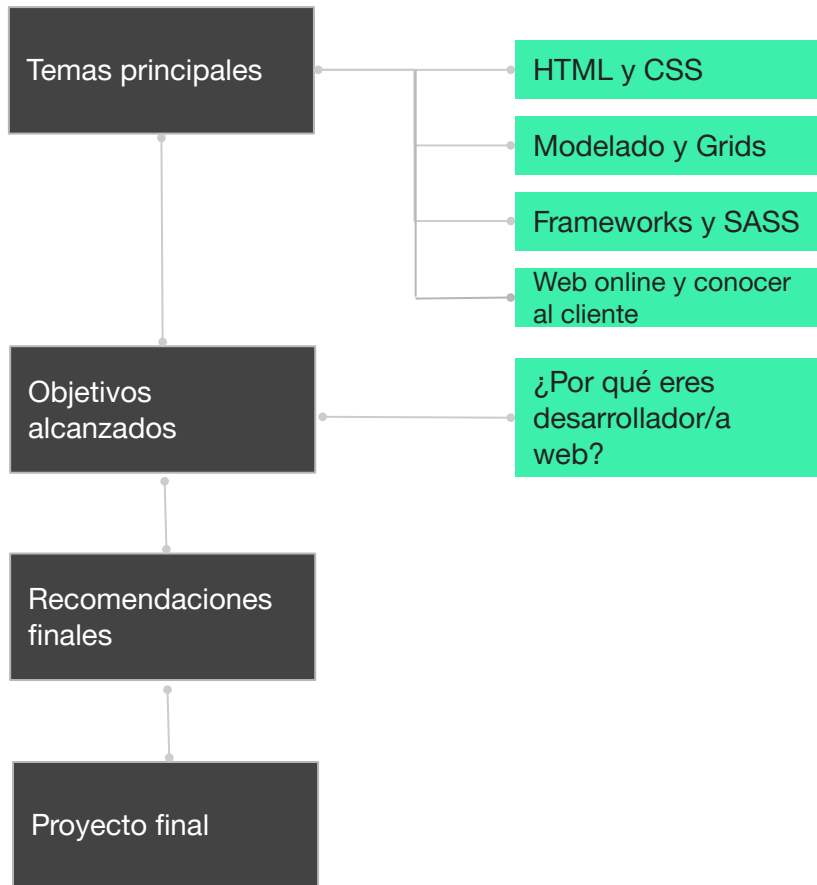
Usuario: es a quien tienen en mente las empresas desarrolladoras de hardware y software informático, cada vez que diseñan un nuevo dispositivo o aplicación.

Presupuesto: es un plan de operaciones y recursos de una empresa, que se formula para lograr los objetivos en un cierto periodo de tiempo y se expresa en términos monetarios.

MAPA DE CONCEPTOS

MAPA DE CONCEPTOS CLASE 18

¡Para
recordar!



CRONOGRAMA DEL CURSO

Clase 17



Conociendo a nuestro cliente



CREA TU PRESUPUESTO

Clase 18



Proyecto final



PROYECTO FINAL

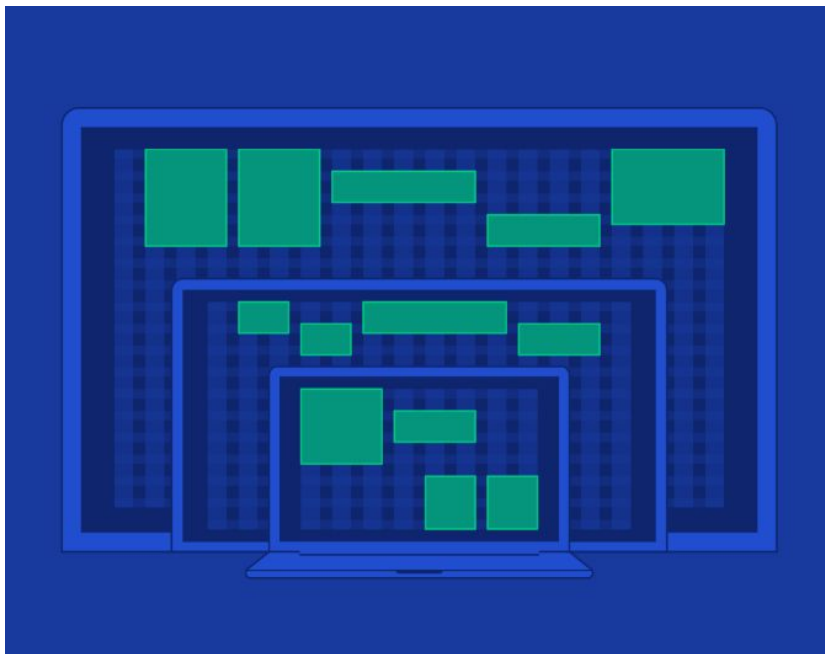
TEMAS PRINCIPALES

HTML Y CSS



- Prototipar una web.
- Establecer estructuras de una web.
- Darle estilo a las estructuras.
- Dar estilo a fuentes, fondos y animaciones.

MODELADO Y GRIDS



- Box Modeling.
- Flex.
- Grids.
- Mobile First.

FRAMEWORKS Y SASS



- ¿Qué es un framework?
- ¿Cómo se usa?
- Bootstrap.
- Procesadores de CSS.
- SASS.
- Operadores y Maps en SASS.

SERVIDORES, SEO y CONTROLADOR DE VERSIONES



- Servidores
- Seguridad para la Web
- SEO
- Git
- Github

WEB ONLINE Y CONOCER AL CLIENTE



- Hosting.
- Dominio.
- Subir la web a un Hosting.
- FTP.
- Conocer al cliente.
- Presupuesto.

¿PREGUNTAS, DUDAS, COMENTARIOS?



OBJETIVOS ALCANZADOS



ERES DESARROLLADOR WEB PORQUE:

- Sabes diseñar prototipos con conocimiento básicos de UX para una web.
- Eres capaz de crear y realizar mantenimiento a una página y aplicación web
- Puedes asesorar a un cliente en lo que necesita.
- Sabes optimizar estilos de páginas web.
- Puedes trabajar en equipo, usando un controlador de versiones y manejo de repositorio.
- Cuentas con las bases para iniciar en el mundo de la programación por si quieres ser Full Stack.
- Puedes manejar un servidor y configurarlos con el dominio al que debe apuntar.
- Posees conocimientos básicos de SEO y Seguridad Web.

RECOMENDACIONES FINALES

RECOMENDACIONES FINALES

- Mantente al tanto de las actualizaciones de todas las tecnologías.
- No te quedes con lo aprendido aquí, el mundo es muy grande.
- Practica, practica y practica.
- Establece alcances con cada proyecto.
- Planifica.
- Trabaja organizadamente.
- Da tiempos estimados con sinceridad.

PROYECTO FINAL



El objetivo es que voluntariamente presenten sus trabajos y reciban un feedback de los compañeros antes de la entrega.



ENTREGA DEL PROYECTO FINAL

Deberás entregar **la versión final de tu sitio cargada al servidor con acceso desde la web, aplicando cada una de las características vistas en el transcurso del curso: HTML, CSS, aplicación de framework y SEO**, correspondiente a la entrega final de tu proyecto

ENTREGA DEL PROYECTO FINAL

Formato: Link al sitio web cargado en el servidor.

Proyecto
Final



>>Estructura final de la web: Respetando los criterios trabajados respecto a legibilidad, adaptación al framework, uso de etiquetas y prácticas de SEO.

Formato: Archivos HTML

>>Estilo final de la web: Aplicando los criterios trabajados respecto a estructura visual, diseño atractivo y responsive, y reciclado de código.

Formato: Archivos CSS + SASS o SCSS.

>>Subida al servidor: Utilizar WebHost000 o cualquier servicio de hosting para poner el sitio web online.

Formato: Link al sitio web cargado en el servidor

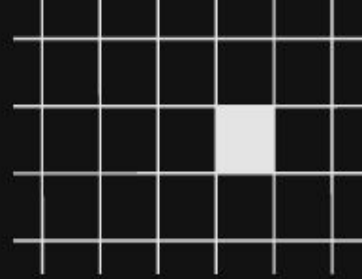
¿PREGUNTAS?



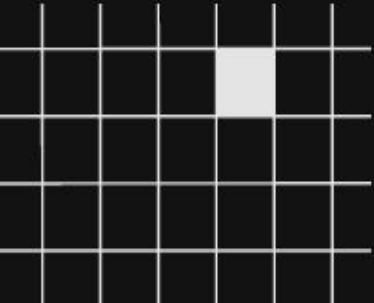
¡DESCUENTO EXCLUSIVO!



[Quiero saber más](#)



¡Completa tu carrera y potencia tu desarrollo profesional!
*Ingresa el cupón **CONTINUATUCARRERA** tendrás un*
descuento para inscribirte en el próximo nivel. Puedes
acceder directamente desde la plataforma, entrando en la
sección ["Cursos y Carreras"](#).





***TE INVITAMOS A QUE COMPLEMENTES
LA CLASE CON LOS SIGUIENTES
CODERTIPS***



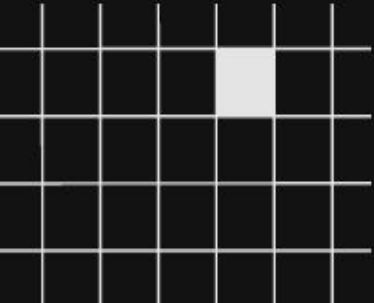
VIDEOS Y PODCASTS

- ¿Qué hacer después de un curso en Coderhouse? | **CODERHOUSE** |
<https://www.youtube.com/watch?v=plC9WbIMJCh>



¡MUCHAS GRACIAS!

Resumen de lo visto en clase hoy:

- Repaso los temas principales.
 - Revisión de objetivos alcanzados en el curso.
 - Recomendaciones finales.
 - Presentación de los avances del proyecto.
- 



***¿Estás disfrutando la experiencia
Coder?***

***Refiriendo a un amigo nos ayudas a expandir
nuestra comunidad de estudiantes.
Ingresa [aquí](#)***





OPINA Y VALORA ESTA CLASE

CODER HOUSE

***¡GRACIAS POR ESTUDIAR CON
NOSOTROS!***
