

¡LES DAMOS LA BIENVENIDA!

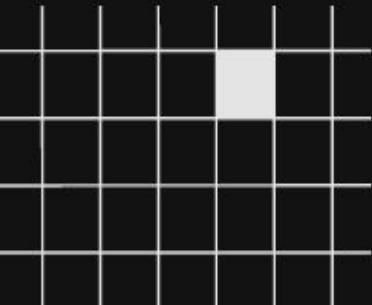
¿Están listos?



PILAR
MUNICIPIO

conectados
con las *oportunidades*

CODERHOUSE



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

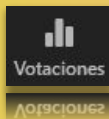


PRESENTACIÓN DE ESTUDIANTES



Por encuestas de Zoom:

1. País
2. Conocimientos previos en la disciplina
3. ¿Por qué elegiste el curso?



Se responde en encuestas separadas creadas por el docente.



¿DUDAS DEL ON-BOARDING?

MIRALO AQUI

¿EMPEZAMOS?





Clase 0. DESARROLLO WEB

INTRODUCCIÓN AL CURSO DE DESARROLLO WEB



OBJETIVOS DE LA CLASE

- Conocer los conceptos básicos del curso.
- Presentar las herramientas a utilizar.
- Instalar y probar cada una de ellas.

GLOSARIO:

Arrastrar archivos: implica mover archivos, trasladarlos de una carpeta a otra, o de una carpeta a un explorador, utilizando el mouse.

Comprimir archivos: es el resultado de tratar un archivo, documento, carpeta, etcétera, con un programa específico para comprimir, cuyo objetivo principal es reducir su peso para que ocupe menos espacio. Con este proceso no se pierde la información original.

Ir al Directorio: podrás hacerlo a través del explorador de archivos, o mediante la terminal.

Controlador de versiones: es un sistema que registra los cambios realizados en un archivo o conjunto de archivos a lo largo del tiempo, permitiéndote recuperar versiones específicas más adelante.

Framework: es una estructura conceptual y tecnológica de asistencia, definida normalmente con artefactos o módulos concretos de software, que puede servir de base para la organización y el desarrollo de software

MAPA DE CONCEPTOS

MAPA DE CONCEPTOS CLASE 0

¡Para
recordar!



CRONOGRAMA DEL CURSO

Clase 0



Introducción al curso de Desarrollo Web



CONCEPTOS BÁSICOS



HERRAMIENTAS A UTILIZAR
EN EL CURSO



EJEMPLO EN VIVO

Clase 1



Prototipado y conceptos básicos de HTML



SKETCH



PRÁCTICA DE LO VISTO
EN CLASE



NUEVO DOCUMENTO

Clase 2



Primeros pasos con HTML



LISTAS



PRÁCTICAS DE LO
VISTO EN CLASE



FORMULARIOS

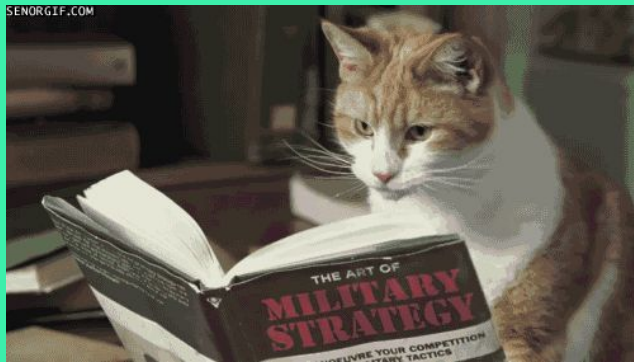


ESTRUCTURA HTML DEL
PROYECTO



GUIÓN DE LA CLASE

Accede al material complementario [aquí](#).



CONCEPTOS BÁSICOS

¿QUÉ ES EL DESARROLLO WEB?

“La planificación y el diseño de páginas de internet, con la interacción de medios como textos, imágenes, vídeos, sonido y enlaces a otras páginas web”

Marie Quilly (2014)

PRINCIPIOS BÁSICOS

- 🗨️ **Navegabilidad:** ¿Dónde puede ir el usuario y de qué forma? ¿Cómo pasar de una página a otra?
- 🔍 **Interactividad:** ¿Cómo pasar de un medio a otro, o de una aplicación a otra? ¿Cómo relacionar los diferentes medios?
- 💻 **Arquitectura de la información:** ¿Cómo organizar esta última?

HERRAMIENTAS BÁSICAS PARA EL DISEÑO Y DESARROLLO WEB

LENGUAJES PARA EL DESARROLLO WEB



Para el diseño y desarrollo web existen diferentes lenguajes, que nos permiten llevar el diseño en papel (sketch) a una estructura que pueda interpretar un computador. En este curso se verán dos lenguajes bases: HTML y CSS.

HTML



Es un **"lenguaje" de marcado de etiquetas**, que permite crear documentos para web.

Durante el curso estaremos viendo HTML, incluyendo toda su estructura y etiquetas. Los siguientes términos serán de uso frecuente:

- **Etiqueta.**
- **Atributo.**
- **Estructura.**

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Diseño Web</title>
</head>
<body>
  <h1>Bienvenidos a Diseño Web</h1>
  <h3>Que la fuerza te acompañe!</h3>
  <ul>
    <li>Inicio</li>
    <li>Blog</li>
    <li>Contactos</li>
  </ul>
  <h3>Sobre el profesor</h3>
  <p>El profesor explica, hace y ustedes practican</p>
  <h3>Sobre ustedes</h3>
  <p>Aprenderan a diseñar una página web</p>
</body>
</html>
```

Bienvenidos a Diseño Web

Que la fuerza te acompañe!

- Inicio
- Blog
- Contactos

Sobre el profesor

El profesor explica, hace y ustedes practican

Sobre ustedes

Aprenderan a diseñar una página web



El CSS permite controlar la apariencia de una página web.



El CSS, en español «hojas de estilo en cascada», es un **lenguaje de diseño gráfico**, utilizado para definir y crear la presentación de un documento estructurado, escrito en un lenguaje de marcado.

Algunos términos que utilizaremos serán:

- **Estilo.**
- **Reglas.**
- **Medidas.**
- **Fuente.**

Bienvenidos a Diseño Web

Que la fuerza te acompañe!

- Inicio
- Blog
- Contactos

Sobre el profesor

El profesor explica, hace y ustedes practican

Sobre ustedes

Aprenderan a diseñar una página web



BIENVENIDOS A DISEÑO WEB



Que la fuerza te acompañe!

SOBRE EL PROFESOR



El profesor explica, hace y ustedes practican

SOBRE USTEDES



Aprenderan a diseñar una página web

¿QUÉ ES UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN?

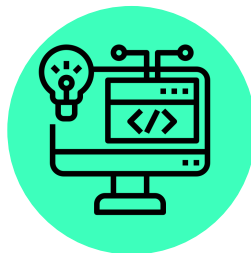


CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE INTERNET



INTERNET

Se trata de una red de equipos de cálculo, que se relacionan entre sí a través del uso de un lenguaje universal.



NAVEGADOR

Es el instrumento que permite a los usuarios de internet navegar entre las distintas páginas de sitios webs.



BUSCADOR

Es un sistema informático que busca todo tipo de información en la web, almacenando la misma en una enorme base de datos, para arrojar la información solicitada.



¿QUÉ ES UN SITIO WEB?

Es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas web, accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW).



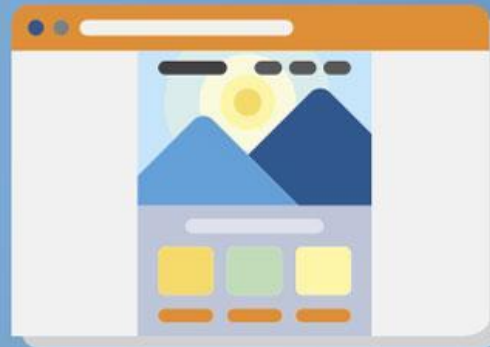
**SITIO WEB Y PÁGINA WEB
NO SON LO MISMO**

DIFERENCIA ENTRE PÁGINA WEB Y SITIO WEB

Páginas web



Sitio web



Un sitio web, está constituido por varias páginas web organizadas jerárquicamente.

EL MODELO CLIENTE-SERVIDOR



Search the Web



Al abrir un browser o navegador, e ingresar una página web, se lo suele hacer por su nombre, por ejemplo:

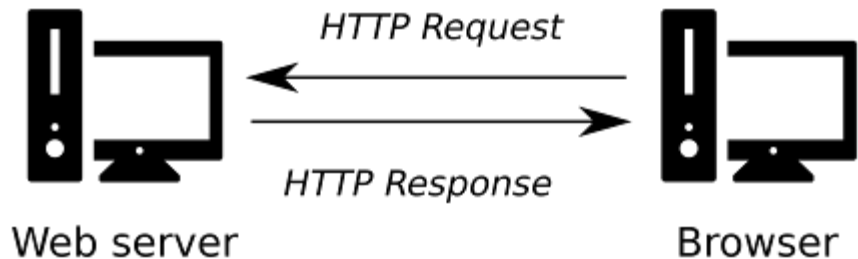
www.coderhouse.com

A lo largo de toda la red de internet, hay una serie de máquinas que hacen de “agenda” y nos dan la dirección IP. La dirección IP es un conjunto de números que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz en red.

www.coderhouse.com = 159.89.87.61

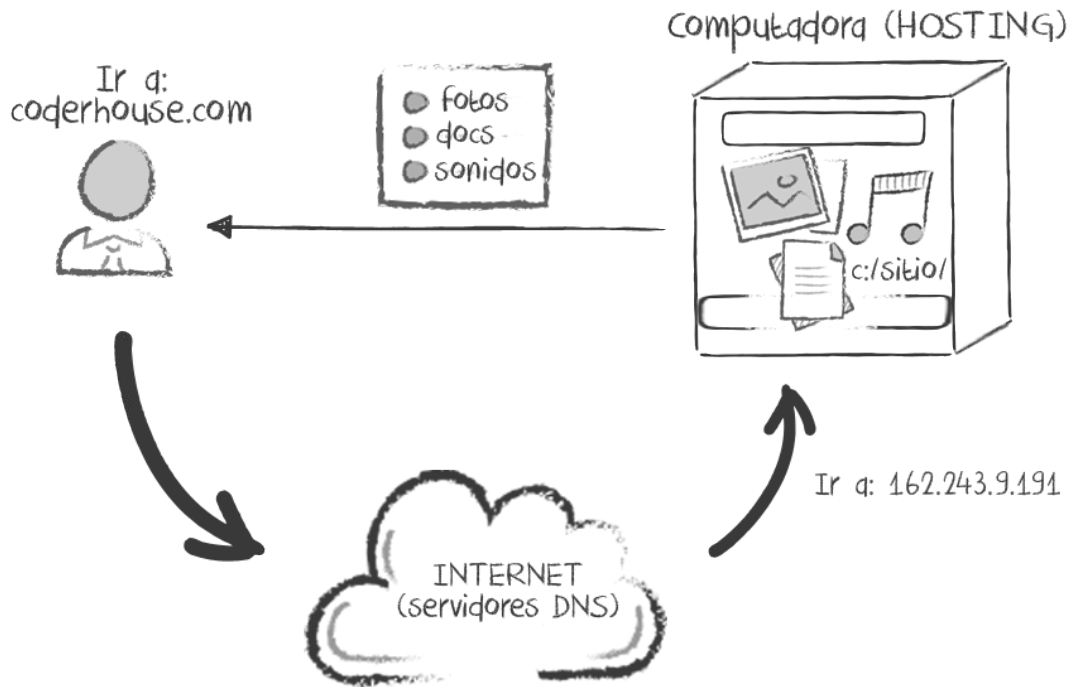
EL MODELO CLIENTE-SERVIDOR

Cuando la petición llega al servidor, el mismo resuelve:



- Si el sitio efectivamente está en ese servidor.
- Qué directorio (o carpeta) corresponde con ese sitio web.
- Qué archivo está siendo solicitado (si no es ninguno, siempre se busca uno por defecto).
- Qué tecnologías conforman esos archivos.

EL MODELO CLIENTE-SERVIDOR



HERRAMIENTAS A UTILIZAR EN EL CURSO



EXPLORADORES

Google Chrome

Microsoft | Edge

 **Firefox Browser**



Safari

Para probar tu web, necesitarás varios exploradores, con el fin de corroborar si los mismos soportan las etiquetas aplicadas al diseño. Los más comunes son:

1. Google Chrome <https://www.google.com/intl/es-es/chrome/>
2. Microsoft Edge <https://www.microsoft.com/es-es/edge>
3. Firefox <https://www.mozilla.org/es-ES/firefox/new/>
4. Safari <https://www.apple.com/es/safari/>
5. Opera <https://www.opera.com/es>



EDITORES DE TEXTO



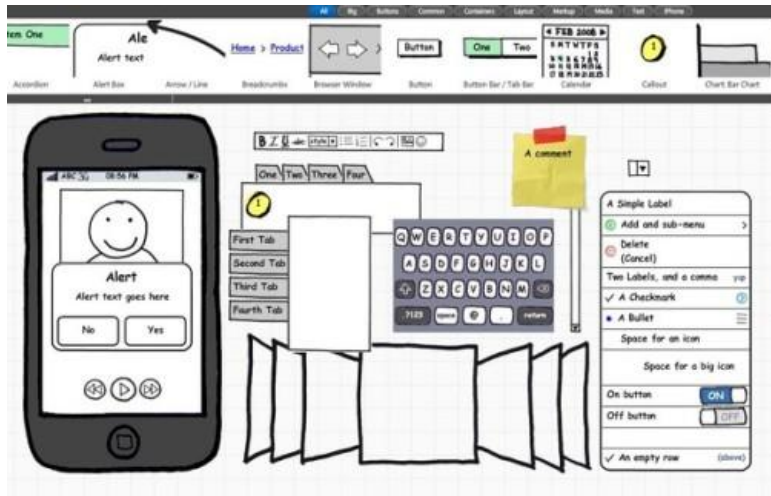
Son programas que te permiten realizar o escribir código fuente (HTML, CSS, PHP, JavaScript) de tus proyectos. Al ser dinámicos, son idóneos para cuando desarrollas uno con varios lenguajes de programación. Algunos de ellos son:

- Sublime Text.
- Atom.
- Brackets.
- Visual Studio Code.
- PHPStorm.

Código fuente: es el conjunto de líneas de textos, las cuales son las directrices que debe seguir la computadora para realizar dicho programa.



BALSAMIQ



Es una herramienta que facilita la creación de esquemas o **mockups**. No sólo cuenta con una aplicación nativa para MacOS (también Windows y Linux), sino también con una versión web, de modo que puedes trabajar desde cualquier lugar.

Su finalidad es **ayudar al desarrollo de aplicaciones.**



TERMINAL O CONSOLA

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
Microsoft Windows XP [Versión 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.
C:\Documents and Settings\Administrador>_
```

En informática, una terminal o consola es la aplicación que se utiliza para interactuar con el computador a través de comandos. Todos los sistemas operativos la traen.



BREAK

¡5/10 MINUTOS Y VOLVEMOS!



PILAR
MUNICIPIO

conectados
con las *oportunidades*

CODERHOUSE

INSTALACIÓN Y PRÁCTICA DE LAS NUEVAS HERRAMIENTAS

Ejemplo
en vivo



INSTALACIÓN DE BALSAMIQ



INSTALANDO BALSAMIQ

1

Descarga

Balsamiq de la
página oficial.

2

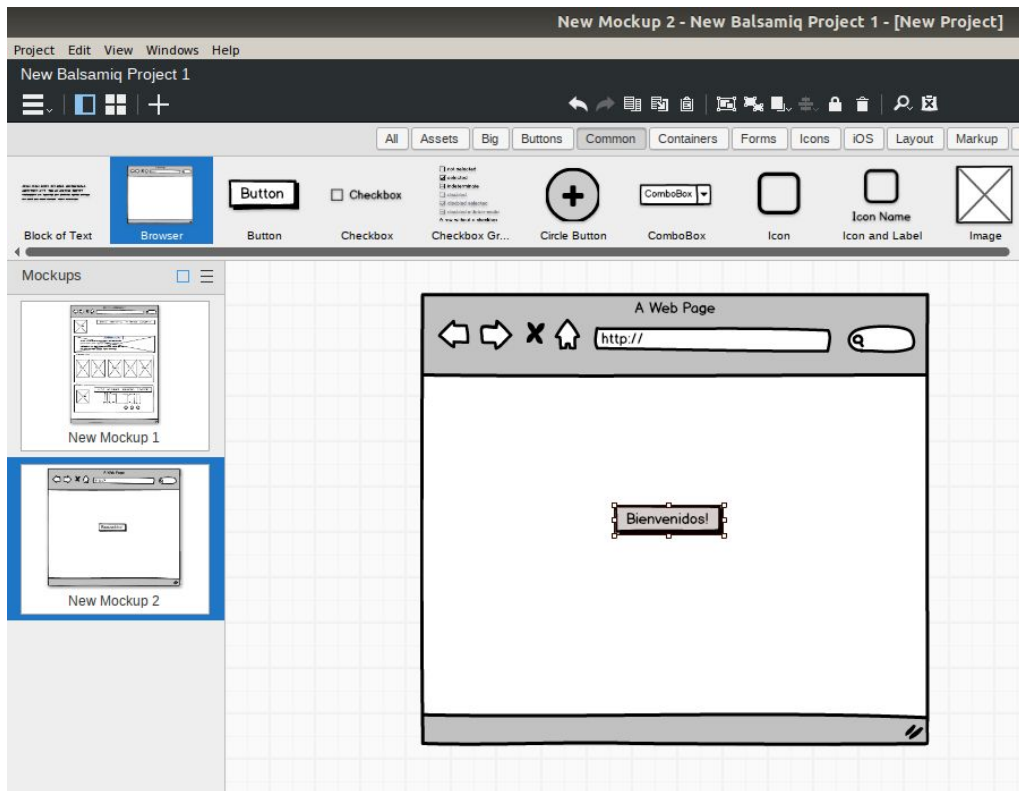
Selecciona el
sistema operativo
que usas, y
descarga.

3

Continúa la
instalación con el
asistente hasta
finalizar.



PRACTICANDO EN BALSAMIQ



1. Abrir el programa
2. Revisar los componentes
3. Pegar el componente browser con un botón
4. Guardar el documento en Proyecto -> Guardar como
5. Exportar a PDF: Ir a Proyecto -> Exportar a PDF.

Ejemplo
en vivo



INSTALACIÓN DE SUBLIME TEXT



INSTALANDO SUBLIME TEXT

1

Descarga Sublime
Text desde la
página web oficial.

2

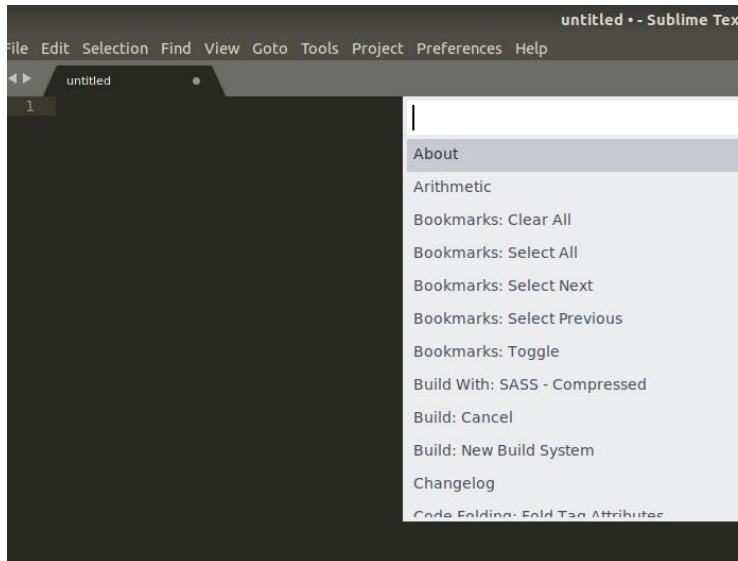
Selecciona el
sistema operativo
que usas, y
descarga.

3

Continúa la
instalación con el
asistente hasta
finalizar.



CONFIGURANDO SUBLIME TEXT

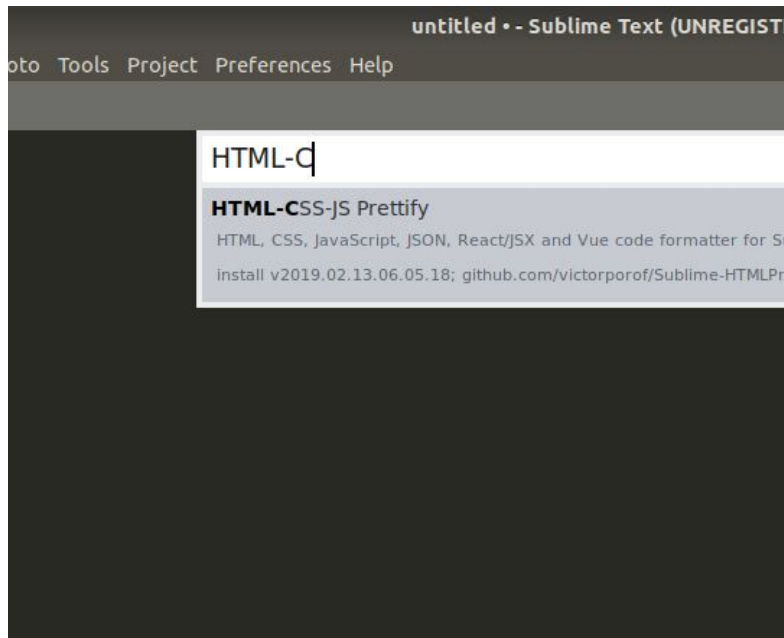


Es necesario instalar el Package Control, el cual te permite acceder a todos los paquetes de sublime.

1. Accede a la paleta de comandos con las combinaciones en Win/Linux: `ctrl+shift+p`, Mac: `cmd+shift+p`
2. Escribe `Install Package Control`, y presiona Enter.



CONFIGURANDO SUBLIME TEXT



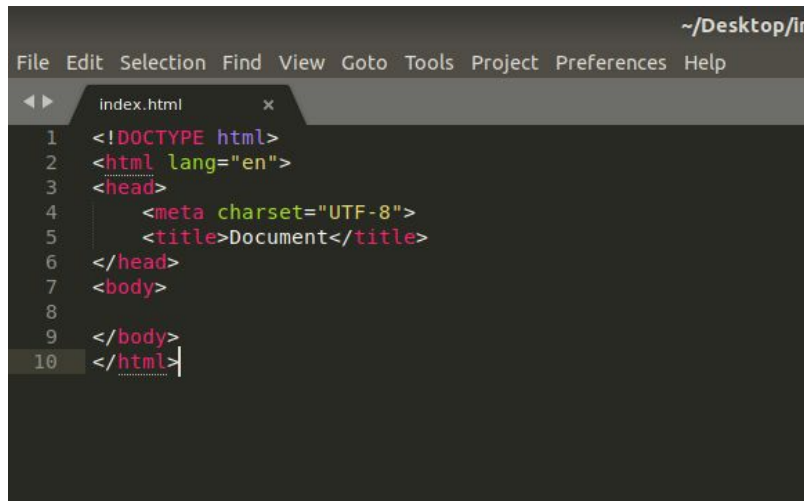
1. A continuación, en el menú “Preferences” > “Package Control”.
2. En la ventana emergente, escribe “Install Package”.
3. Busca los siguientes paquetes:
 - a. Emmet: automatiza la creación de bloques de HTML utilizando abreviaciones.
 - b. HTML-CSS-JS Prettify: maqueta el código.
 - c. ColorPicker: se ahorra mucho tiempo al no tener que cambiar de ventana para buscar el código del color por otros medios.

Ejemplo
en vivo



CREACIÓN DE UN ARCHIVO EN SUBLIME TEXT

CREANDO UN ARCHIVO SUBLIME TEXT



```
~/Desktop/in
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
index.html x
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <title>Document</title>
6 </head>
7 <body>
8
9 </body>
10 </html>
```

1. Ve a Archivo -> Nuevo Archivo
2. Luego a Archivo -> Guardar como
3. Busca en el explorador de archivos dónde guardarlo, y pon el nombre de "index.html".
4. Escribe "Hola Mundo".
5. Busca el archivo creado y ábrelo en el explorador de tu preferencia.

COMBINACIONES DE TECLA EN SUBLIME TEXT

- **html:5 + tab:** genera la estructura básica de un documento HTML5.
- **<html + tab:** genera la estructura de una documento HTML.
- **Lorem + tab:** generar texto Lorem Ipsum
- **Etiqueta * num + tab:** generar etiquetas repetidas. Ejemplo: <td*2

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Document</title>
</head>
<body>
p*2>Lorem
</body>
</html>
```

Ejemplo
en vivo



INSTALACIÓN DE VISUAL STUDIO CODE



INSTALANDO VSC

1

Descarga Visual
Studio Code
desde la página
web oficial.

2

Selecciona el
sistema operativo
que usas, y
descarga.

3

Continúa la
instalación con el
asistente hasta
finalizar.

Ejemplo
en vivo



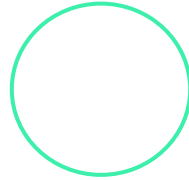
CREACIÓN DE UN ARCHIVO EN VSC

CREANDO UN ARCHIVO EN VSC

```
index.html
index.html > html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>clase-0</title>
8 </head>
9 <body>
10
11 </body>
12 </html>
```

1. Ve a tu escritorio y crea una carpeta “clase-0”.
2. Luego haz clic derecho y selecciona 
3. Cliquea en “New File” 
4. Escribe el nombre de tu archivo 

COMBINACIONES DE TECLA EN VSC



Para ver los atajos de teclado en VSC, haz clic para acceder al [documento](#)

Ejemplo
en vivo



¡VAMOS A PRACTICAR LO VISTO!

TE DEJAMOS ALGUNOS TIPS

- Instala todas las aplicaciones necesarias.
- Establece un objetivo a alcanzar.
- Mantén la curiosidad activa.
- No te quedes sólo con lo visto en clase.
- Cumple con los desafíos.
- Practica: la práctica hace al maestro.
- Apóyate en los recursos de Coderhouse.
- Revisa el material complementario.
- Internet y las ganas de aprender son tus mejores amigos.

¿PREGUNTAS?





¡MUCHAS GRACIAS!

Resumen de lo visto en clase hoy:

- Presentación de conceptos básicos.
 - Introducción de las herramientas a utilizar.
 - Instalación y prueba de dichas herramientas.
- 