

# Esta clase va a ser

- grabada



# ¡Les damos la bienvenida!

¿Comenzamos?

Certificados oficialmente por



**CODERHOUSE**

Clase 00. DESARROLLO WEB

# Introducción al curso de desarrollo web

Certificados oficialmente por



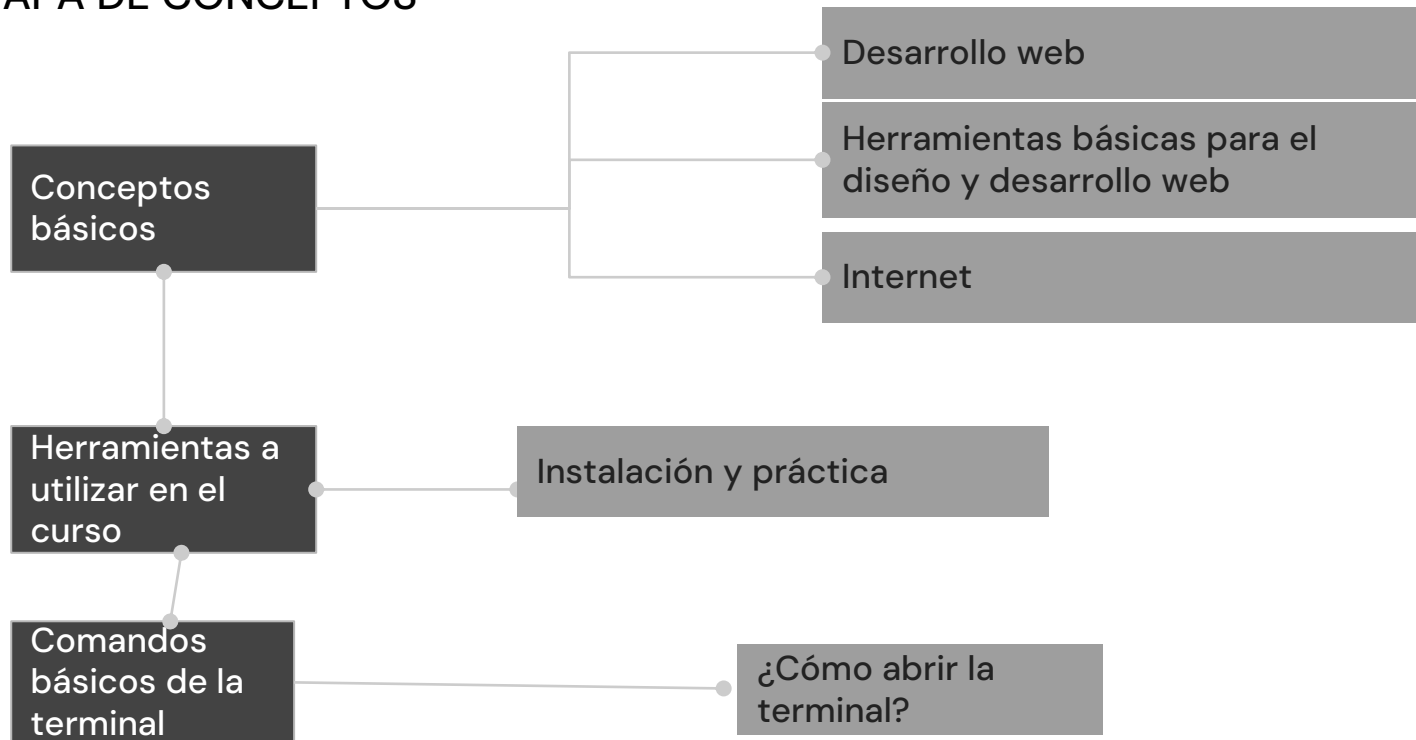
**CODERHOUSE**

# Objetivos de la clase

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

# **Interacciones en clase**

## MAPA DE CONCEPTOS





PARA RECORDAR

# A tener en cuenta

Este curso cuenta con una valija de recursos introductorios.

Podrás encontrar tutoriales, contenido audiovisual, un glosario y una propuesta gamificada

**¡Anímate a descubrirla!**



# Temario

00

## Introducción al Desarrollo Web

- ✓ [Conceptos básicos](#)
- ✓ [Herramientas a utilizar en el curso](#)
- ✓ [Instalación y práctica](#)

01

## Prototipado y conceptos básicos de HTML

- ✓ Prototipado desde el papel
- ✓ HTML
- ✓ Etiquetas



# 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.

# Bienvenidos a Diseño Web

**Que la fuerza te acompañe!**

- Inicio
- Blog
- Contactos

**Sobre el Profesor:**

El Profesor explica, hace y ustedes practican.

**Sobre ustedes:**

Aprenderán a diseñar una página web.

```
index.html x
<!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>Aprenderán a diseñar una página web</p>
</body>
</html>
```



# CSS



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:**

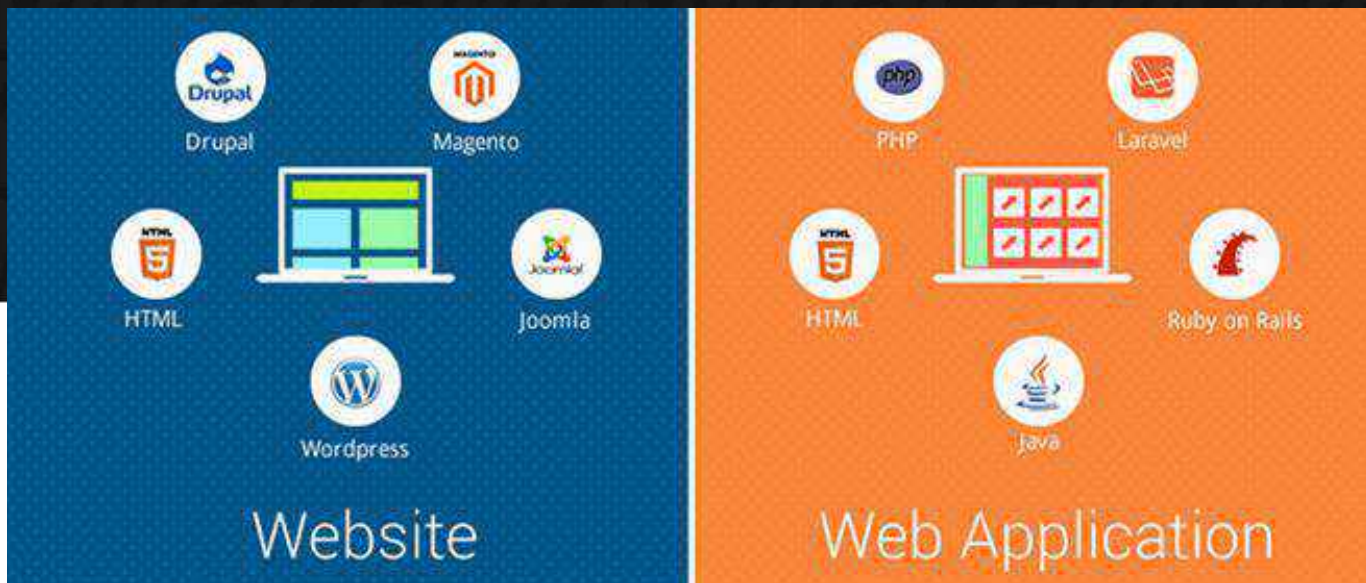
El Profesor explica, hace y ustedes practican.

**Sobre ustedes:**

Aprenderán a diseñar una página web.



# ¿Qué es un lenguaje de programación?



Fuente: <https://blog.ida.cl/estrategia-digital/diferencias-aplicacion-web-sitio-web/>

# 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 web.



## 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).



**¡Atención!**

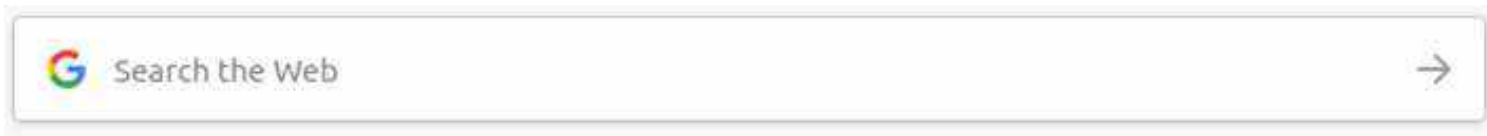
Sitio y página web **no** son lo mismo

# Diferencia entre página web y sitio web

- ✓ Una **página web** es un **documento html**
- ✓ Un **sitio web** es un **conjunto de documentos html relacionados**, entre los cuales se puede navegar mediante el uso de enlaces o links



# El modelo cliente - servidor



Al abrir un browser o navegador e ingresar una página web se lo suele hacer por su nombre, por ejemplo: [www.coderhouse.com](http://www.coderhouse.com)

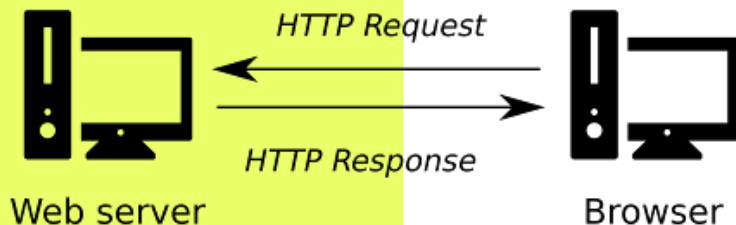
A lo largo de toda la red de internet, existe una serie de máquinas que hacen de “agenda” y nos dan la dirección IP. La dirección IP es un conjunto de números que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz en red.

Por ejemplo: `www.google.com.ar = 142.251.33.67`



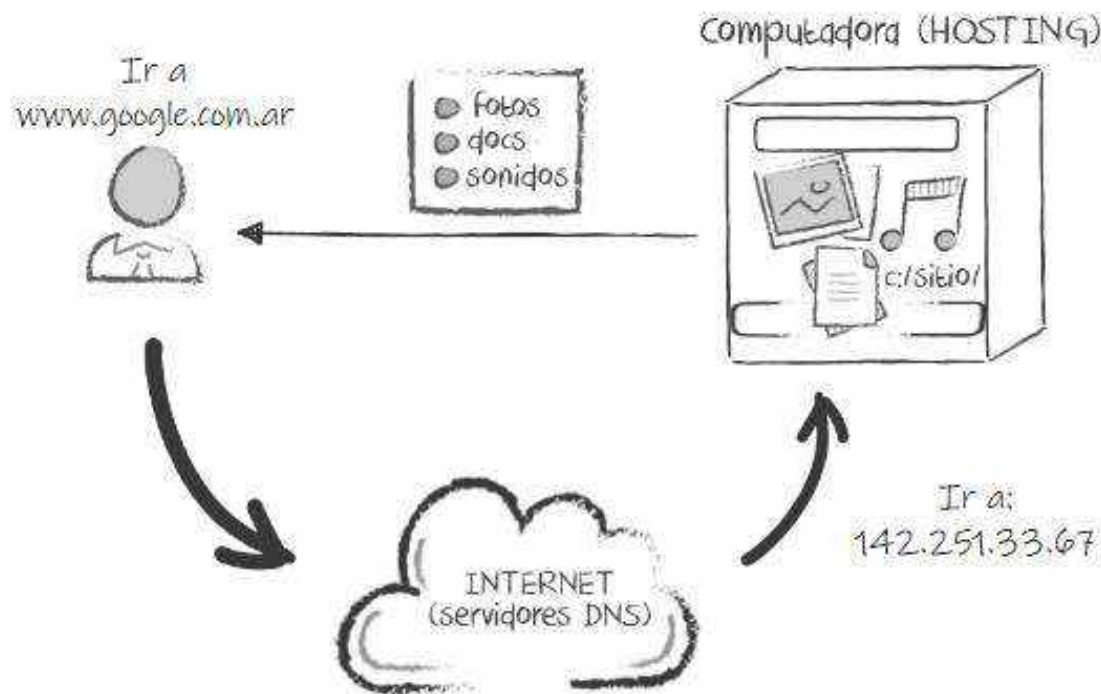
# El modelo cliente - servidor

Cuando la petición llega al servidor, el mismo resuelve:



- Si el sitio efectivamente está en ese servidor.
- Qué directorio (o carpeta) se 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/](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



Visual Studio Code

Son programas que permiten escribir el código fuente (HTML, CSS, JavaScript, y otros) de tus proyectos.

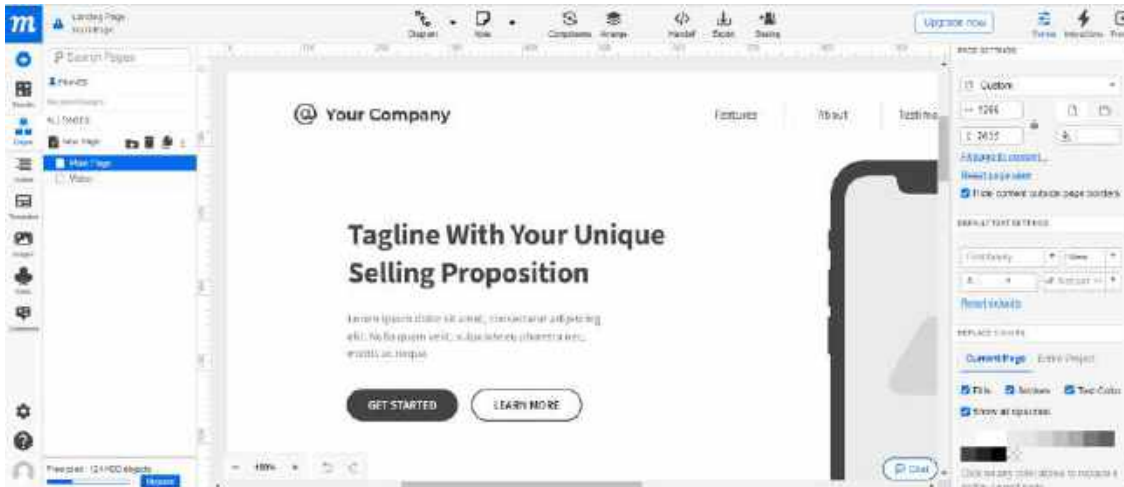
Al ser dinámicos, son idóneos para cuando desarrollas uno con varios lenguajes de programación.

Algunos de ellos son:

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

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

# MOQUPS



Es una herramienta que facilita la creación de esquemas o *mockups*.

Se trata de una aplicación web, que permite trabajar desde cualquier lugar y con cualquier sistema operativo (Windows, Mac, etc).

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

# Terminal o consola

A screenshot of a Windows XP command prompt window. The title bar shows 'C:\WINDOWS\system32\cmd.exe'. The window content displays the following text: 'Microsoft Windows XP [Versión 5.1.2600] (C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp. C:\Documents and Settings\Administrador>'.

```
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.

# Comandos básicos de la terminal



# ¿Cómo abrir la terminal?

Para abrir la línea de comandos de Windows o símbolo del sistema, tan solo tienes que ir a Inicio > Ejecutar o Buscar > CMD.exe y se abrirá una pequeña ventana que te recordará al antiguo MS-DOS.

Para abrir la terminal de Mac OS haz clic en el icono "Finder" situado en el Dock, luego selecciona "Aplicaciones > Utilidades", y finalmente dale doble clic al icono "Terminal".

# Comandos básicos

- ✓ **/?**: si quieres obtener más información acerca de un comando, añade **/?** para ver la ayuda relacionada. Te será muy útil para ver las muchas opciones de cada comando.
- ✓ **HELP**: te mostrará una lista de comandos disponibles.
- ✓ **DIR**: es el comando más conocido de DOS y sirve para ver el contenido de una carpeta (en MAC-OS usar LS).
- ✓ **CD**: sirve para entrar en una carpeta o salir de ella (CD...).
- ✓ **CLEAR**: limpia la consola.

# Comandos básicos

- ✓ **MKDIR:** con este comando crearás una carpeta nueva. Con RMDIR podrás eliminarla.
- ✓ **MOVE y COPY:** son los comandos para mover y copiar archivos respectivamente. Deberás indicar el nombre del archivo con su ruta (si está en otra carpeta en la que te encuentras) y la ruta de destino.
- ✓ **RENAME:** sirve para renombrar un archivo o carpeta. Hay que indicar el nombre original y el definitivo.

# Comandos básicos

- ✓ **DEL:** es el comando para eliminar un archivo. Recuerda que no irá a la Papelera, así que piensa muy bien antes de borrar algo. Y para eliminar carpeta usa el comando RD (en MAC-OS usar RM para archivos / para eliminar carpetas RM -RF).
- ✓ **EXIT:** cierra la ventana de la línea de comandos o símbolo del sistema.
- ✓ **COPY CON:** crear archivos (en MAC-OS usar TOUCH).

# Instalación y práctica de las nuevas herramientas

# Uso de Moqups

# Utilizando MOQUPS

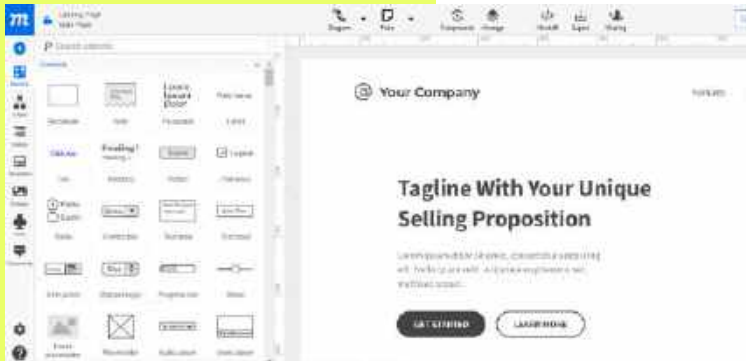


Ingresa a [Moqups](#)

Selecciona tu cuenta  
de Google para  
registrarte.

¡Ya puedes comenzar a  
trabajar!

# Practicando en MOQUPS



1. Abrir la aplicación
2. Crear un nuevo proyecto
3. Revisar los componentes (stencils)
4. Pegar el componente browser con un botón
5. Compartir el proyecto haciendo click en Sharing -> Anyone with the link can view -> Copy link (ese es el link para entregar).





# Break

¡10 minutos y volvemos!



PARA RECORDAR

# A tener en cuenta

Este curso cuenta con una valija de recursos introductorios.

Podrás encontrar tutoriales, contenido audiovisual, un glosario y una propuesta gamificada

**¡Anímate a descubrirla!**



# Instalación de visual Studio Code

# Instalando VSC



[Descarga](#) Visual Studio Code desde la página web oficial.

Selecciona el sistema operativo que usas, y descarga.

Continúa la instalación con el asistente hasta finalizar.






## Ejemplo en vivo

Creación de un archivo VSC

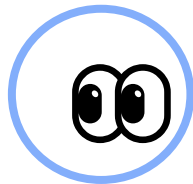
# Creando un archivo en VSC



```
index.html
index.html 2 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. Cliquee en "New File" 
4. Escribe el nombre de tu archivo 

# Combinaciones de teclas en VSC



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



## Ejemplo en vivo

¡Vamos a practicar lo visto!





PARA RECORDAR

# Te dejamos algunos tips

- Instala todas las aplicaciones necesarias.
- Establece un objetivo a alcanzar.
- Mantén la curiosidad activa.
- No te quedes solo 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?

¿Sabías que  
**premiamos a nuestros estudiantes**  
por su dedicación?

Conoce los [beneficios](#) del Top 10

# Resumen de la clase hoy

Resumen de lo visto en clase hoy:

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

**Opina y valora**  
**esta clase**

**Muchas gracias.**

**#DemocratizandoLaEducación**