

# TALLER PROGRAMACIÓN PARA PERIODISTAS

# Antecedentes

- Ingeniero Civil Informático
- CTO/COO @**EwokIngeniería**
- Profesor Adjunto UNAB
- Profesor Adjunto UDP
- Profesor Curso Frontend Desafío Latam
- Profesor Curso Full-stack Desafío Latam
- Áreas de interés
  - Ingeniería de software
  - Desarrollo Web
  - Infraestructura y alta disponibilidad
- Hobbies
  - Desarrollar Software
  - Jugar Basketball
  - Jugar Ping Pong

# Programa del curso

## **UNIDAD I: Introducción al desarrollo web**

### **Introducción al desarrollo Web**

- Evolución de los navegadores
- Historia del lenguaje HTML
- Arquitectura de una solución web
- Perfiles en el desarrollo web

### **Arquitectura de información**

- Estructuras de contenido.
- Sistemas de navegación.
- Confección de prototipos o Wireframes.
- Usabilidad y diseño de experiencias web

# Programa del curso

## **UNIDAD II: Desarrollo Web con HTML, CSS y Javascript**

### **HTML5 y CSS3**

- Introducción al desarrollo web con HTML/CSS
- Maquetación con HTML5 y CSS3
- Uso de Imágenes, Vectores y tipografías para la web.
- Responsive Design
- Bootstrap 3 uso de grilla, componentes, formularios y componentes.

### **Javascript**

- Introducción a Javascript
- Introducción a jQuery
- jQuery y Bootstrap
- Plugins de jQuery

# Programa del curso

## **Unidad III: Gestión de proyectos web**

### **Publicación web**

- Tipos de hospedaje
- Configuración de servicios DNS, dominios, cpanel y FTP
- Publicación sitio web utilizando FTP

### **Gestión de Proyectos web**

- Herramientas de gestión de proyectos web
- Metodologías de desarrollo web
- Etapas de un proyecto web

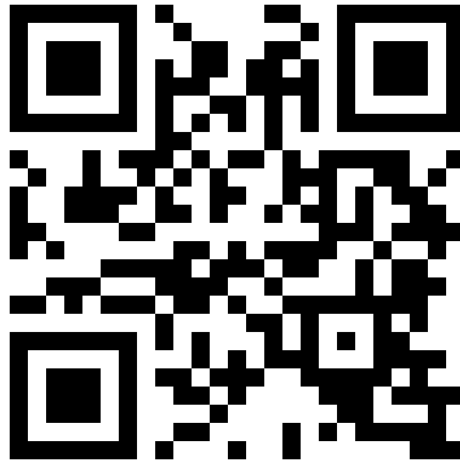
# Calificaciones

## Esquema de calificaciones

- Solemne: 1 (25%)
- Trabajos: 5 (75%)

## Detalle de evaluaciones

- **Nota 1:** Arquitectura de información + HTML (3 tareas)
- **Nota 2:** Bootstrap (2 tareas)
- **Nota 3,4 y 5:** Trabajo final (3 entregables)



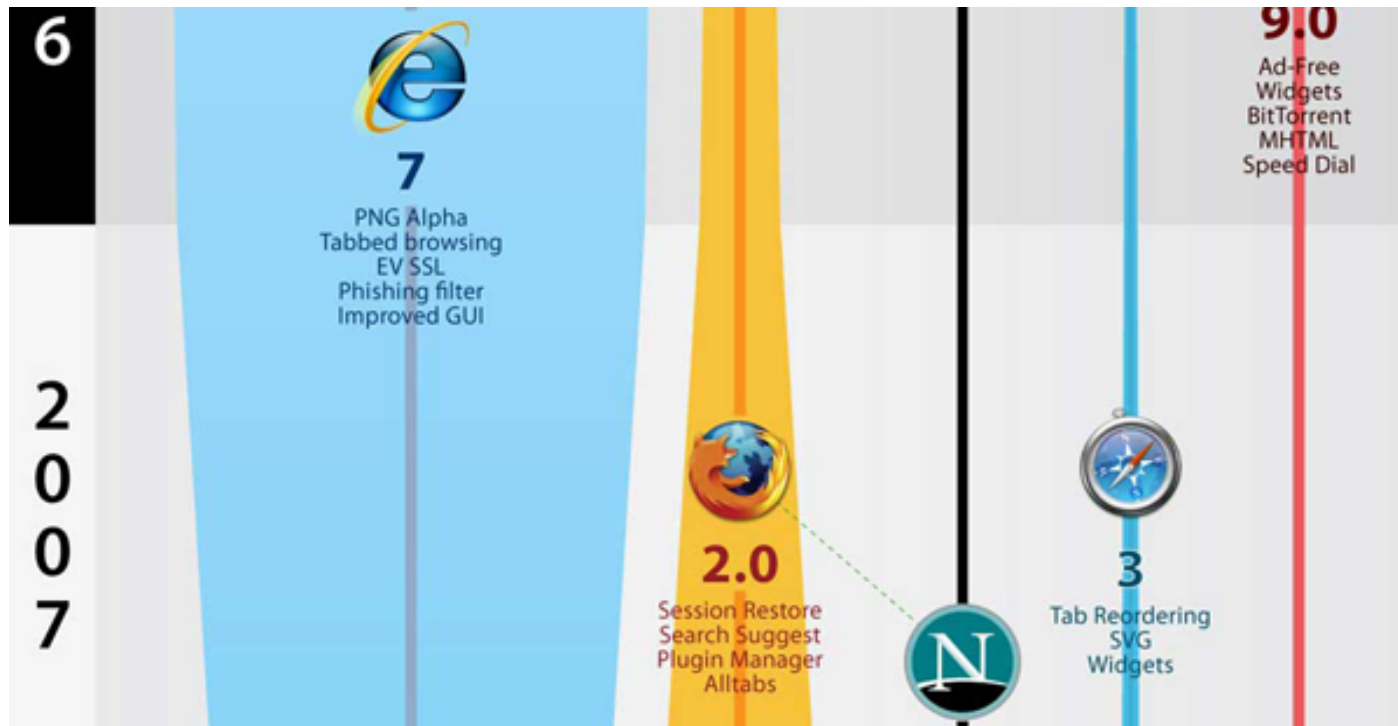
<http://eepurl.com/cYkeXb>

# Introducción al desarrollo Web



# Historia

# Infografía de la historia de los navegadores



# Historia de HTML

1

## Introducción al HTML5

La historia

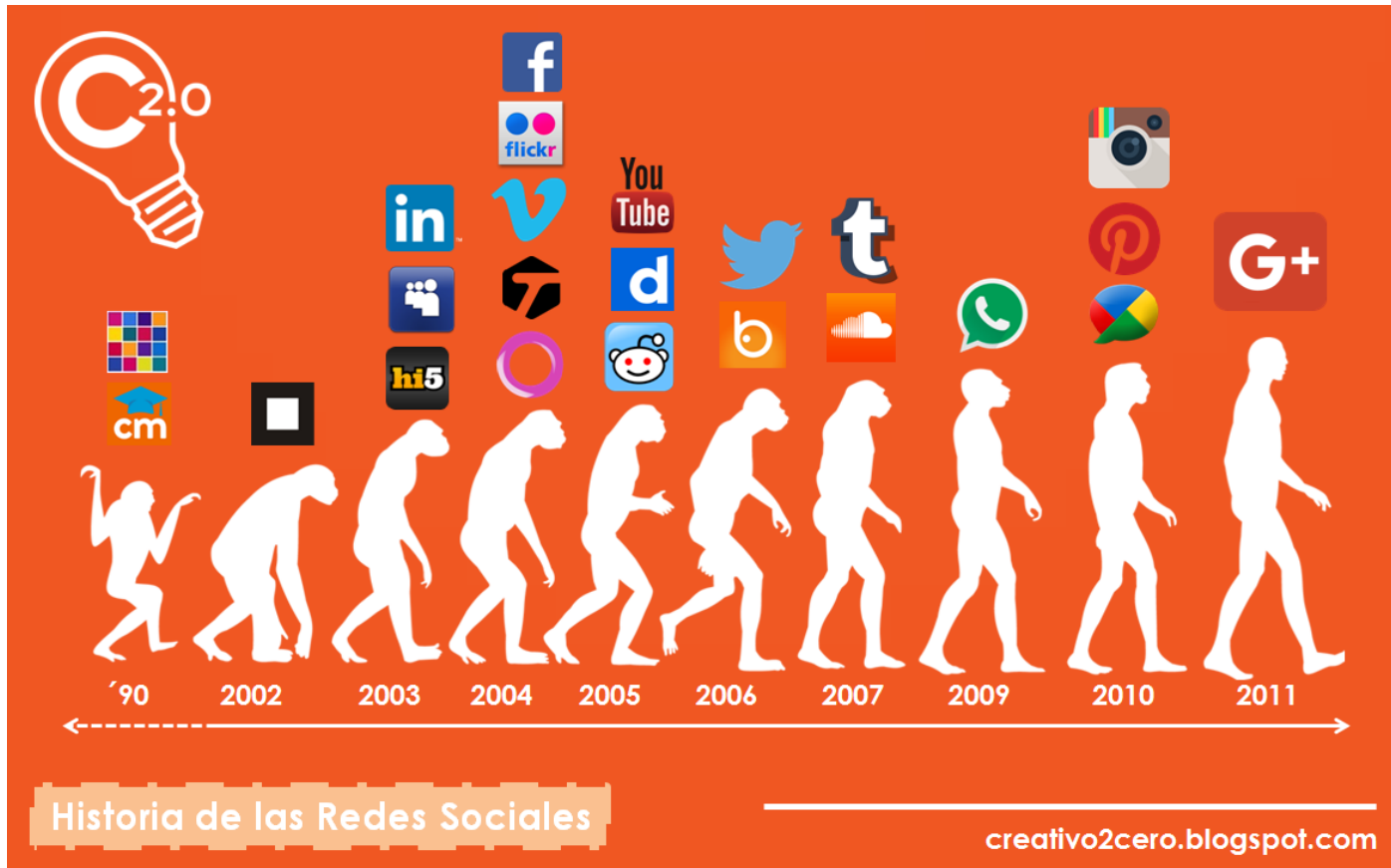


**World Wide Web Consortium - Febrero 2009**

El grupo de trabajo de HTML publicó el primer borrador sobre HTML5 y diferencias entre HTML5 y HTML4

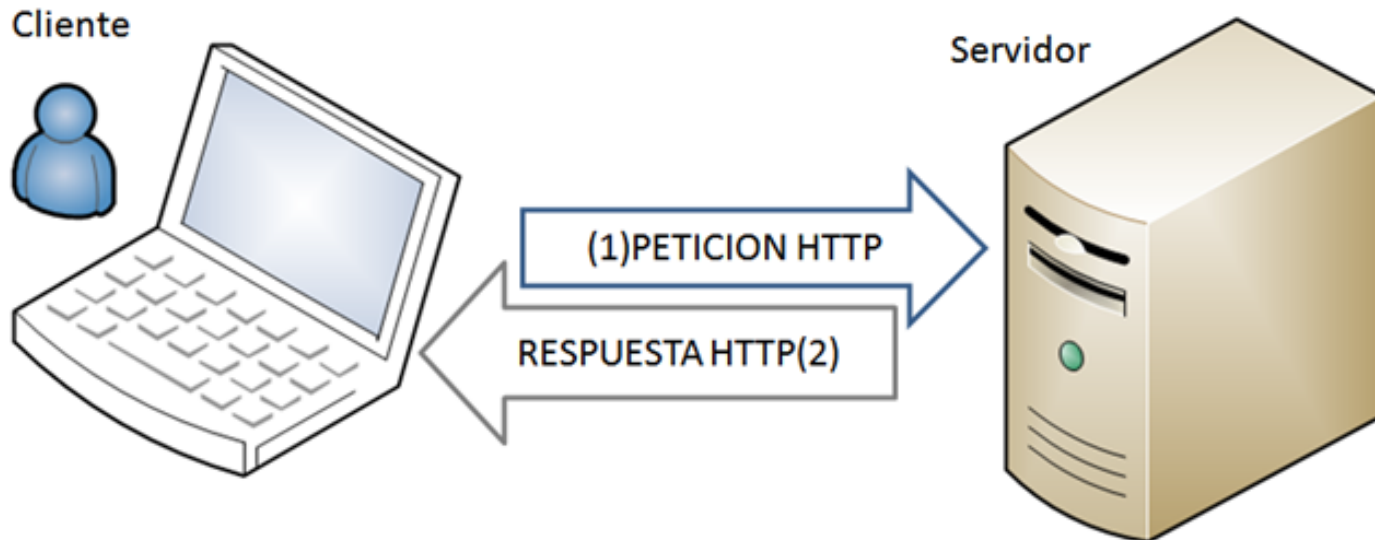
#OpenExpo

# Redes sociales

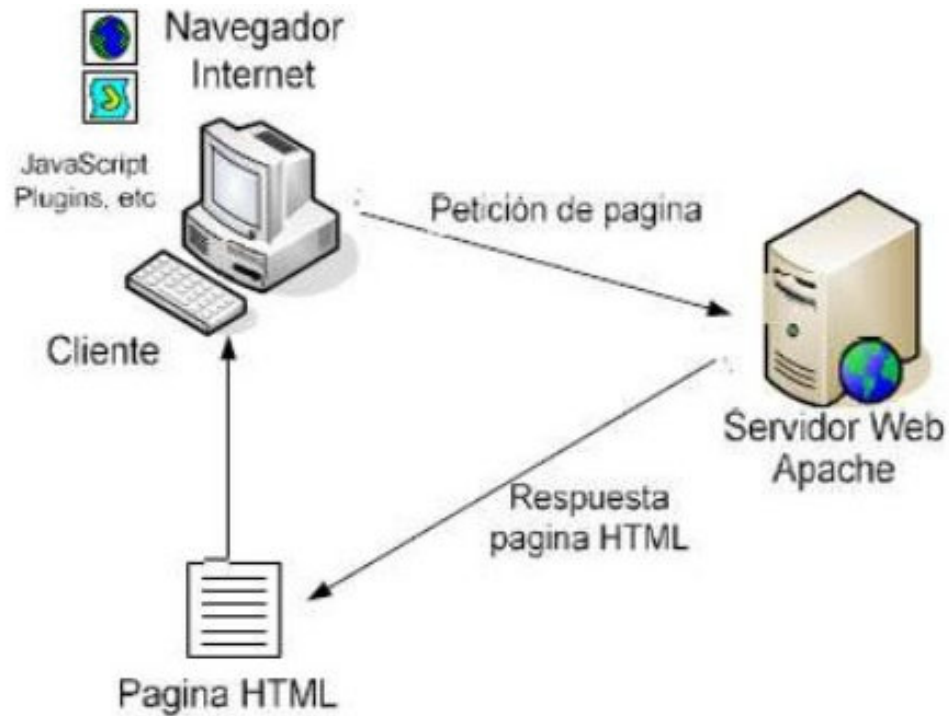


**El desarrollo web**

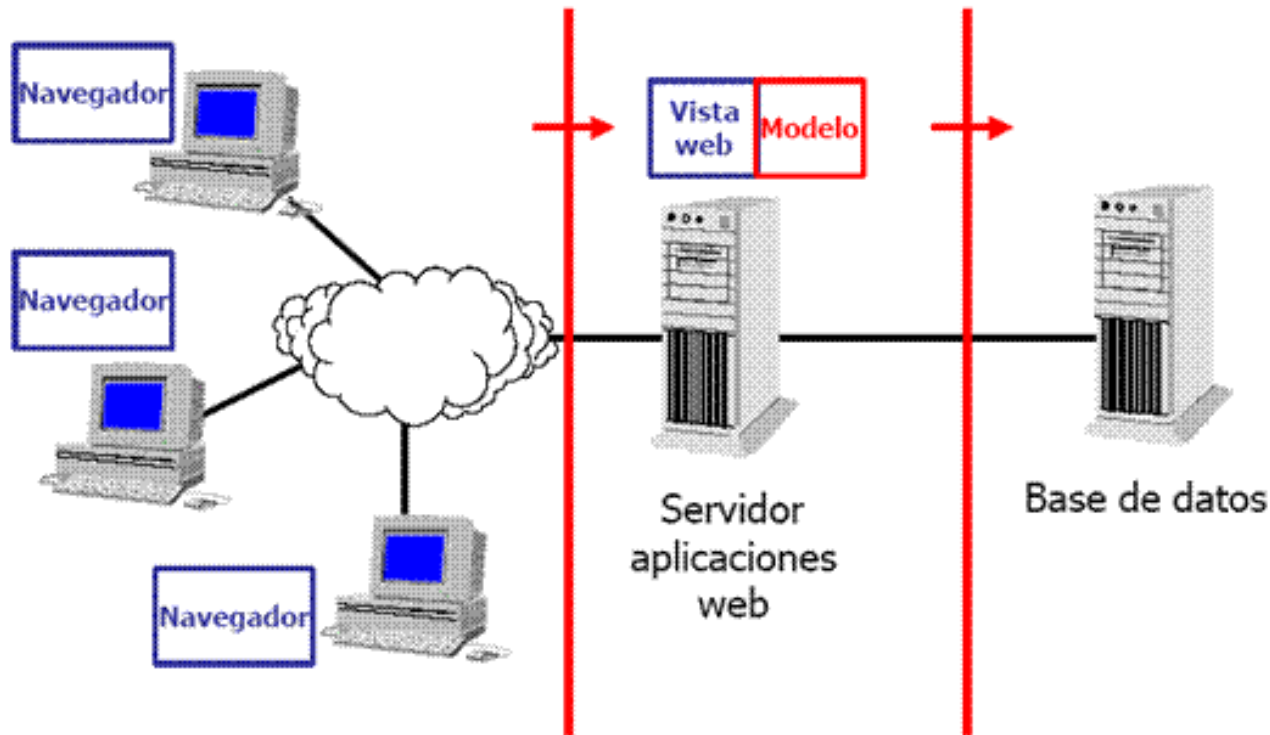
# Arquitectura de una aplicación web (i)



# Arquitectura de una aplicación web (II)

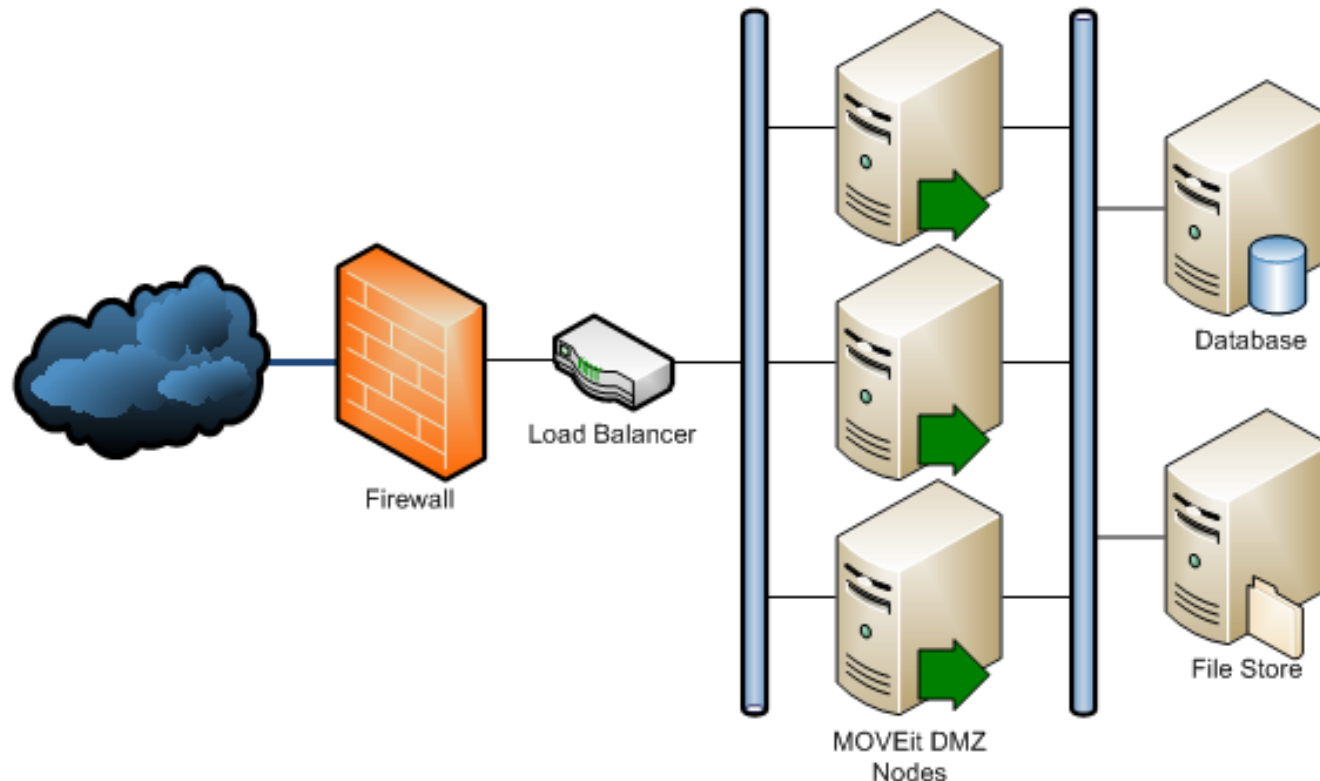


# Arquitectura de una aplicación web (iii)





# Arquitectura de una aplicación web (iv)



# ¿Qué es el desarrollo web?

- Es el desarrollo de software que puede ser ejecutado en un navegador
- Involucra diferentes tecnologías en su construcción
- Existe un desarrollo frontend y un backend

# Web Developer Backend

# Web Developer Frontend

¿DE QUE LADO ESTÁS?



PHP

Perl

Linux

MySQL

Ruby

Python



SaaS  
(AngularJS)

Mobile App  
(iOS, Android)

Testing  
(JUnit, Selenium)

API REST

Web Desing  
& UI

Bootstrap/YUI

JavaScript

HTML

CSS



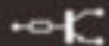


**"THE FULL STACK DEVELOPER"**

(no other developers required)

# Full stack

```
<h1>Standing on the shoulders of giants</h1>
$.getJSON('api/qotd', function(data) {
  select author, count(*) as count
  foreach(Column column in data.columns)
  for(int i=0;i<0x100;i++)
  tracer 8.8.8.8
  XOR AX,AX
```



# La web no está hecha de papel

- El pensamiento basado en el papel espera un **control sobre el diseño e invariabilidad** del producto acabado.
- Pero la web **no está hecha de papel**, y una página web se comporta de forma distinta a una de papel.

**Las páginas de papel son  
rígidas, las páginas web son  
flexibles**

**Mentalidad de papel, páginas web y expectativas frustradas**



# Paginas web adecuadas al medio: más allá del papel

Una página web no tiene que **verse** exactamente igual en todas partes, sino que debe **funcionar** en todas partes.

El **contenido** debe seguir siendo accesible para el



# Distanciarnos de la mentalidad de papel

- Diseño web conforme a los estándares / W3C
- Diseño web sin barreras / Accesibilidad
- Flexibilidad
- Optimizada para buscadores / SEO

# Diseño de una aplicación web

## 01 Plan

Research  
Observe  
Understand  
Analyze



The Planning Phase

## 02 Design

Use Cases  
Business Processes  
Wireframes  
Design Concepts



The Concept Phase



## 03 Develop

Design Handover  
Communicate  
Monitor  
Visual Design



The Development Phase



## 04 Deploy

Usability Testing  
Verification  
Design Quality Check  
Approval

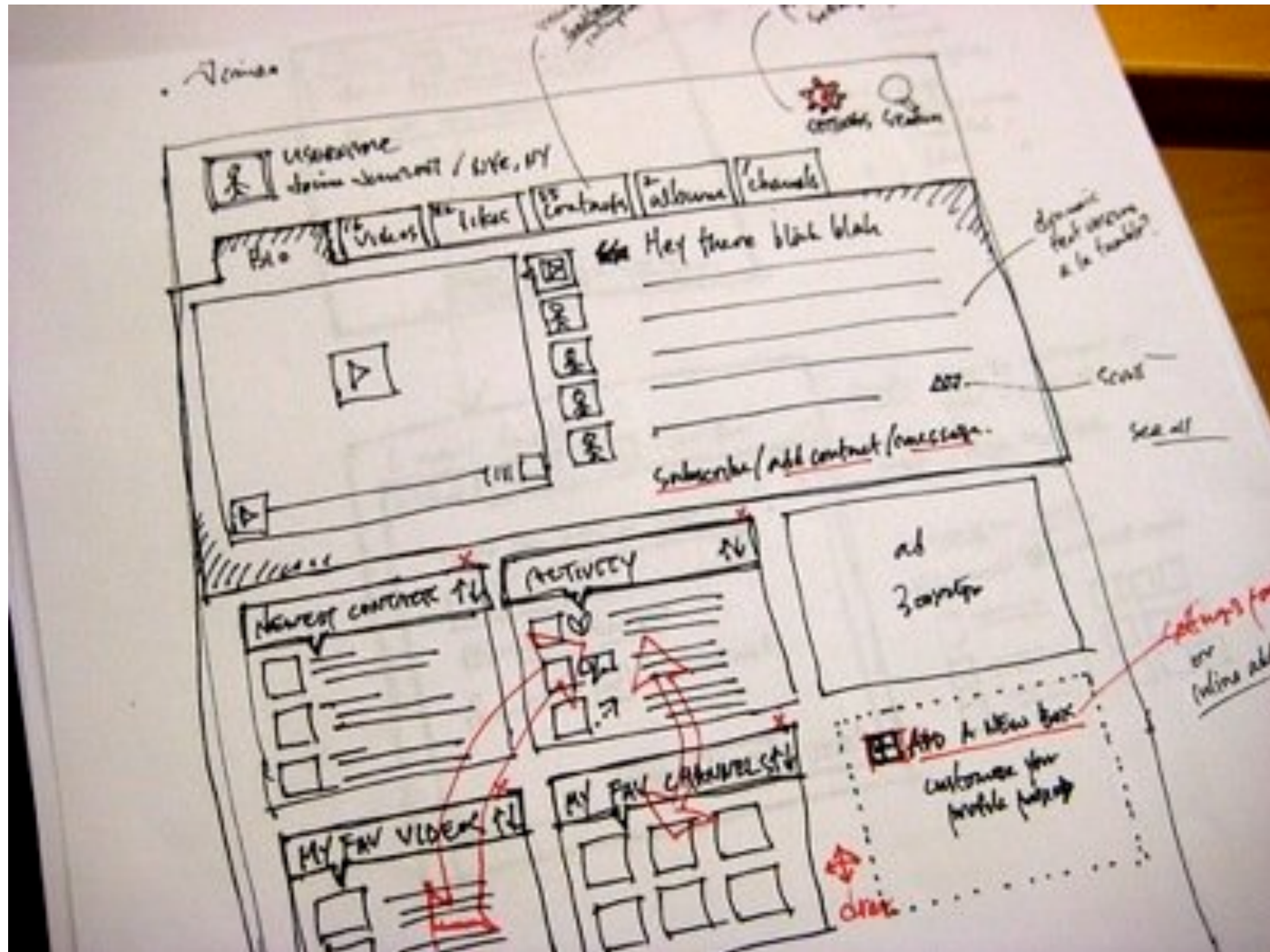


The Deployment Phase



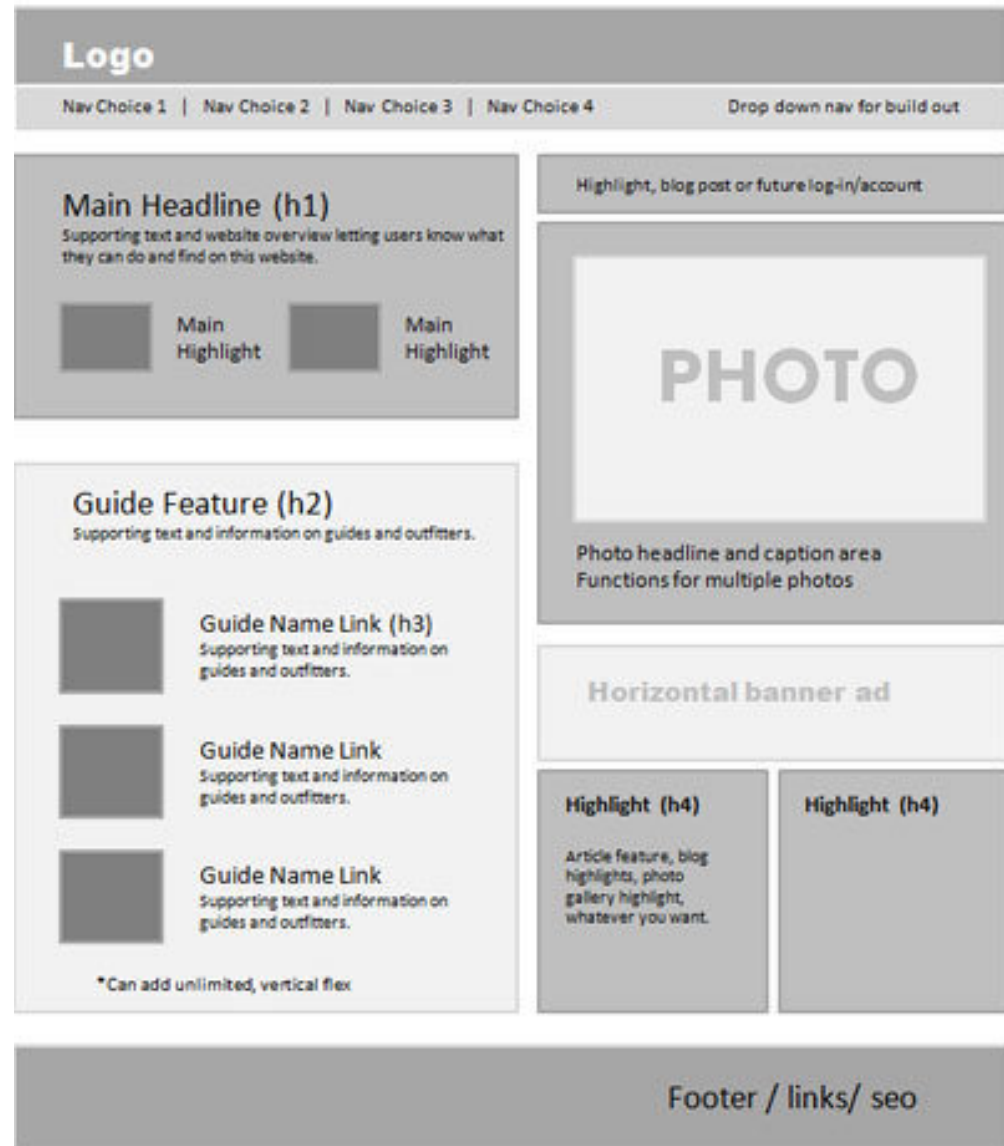
sketch,  
wireframe,  
mockup y  
prototipo

# Sketch

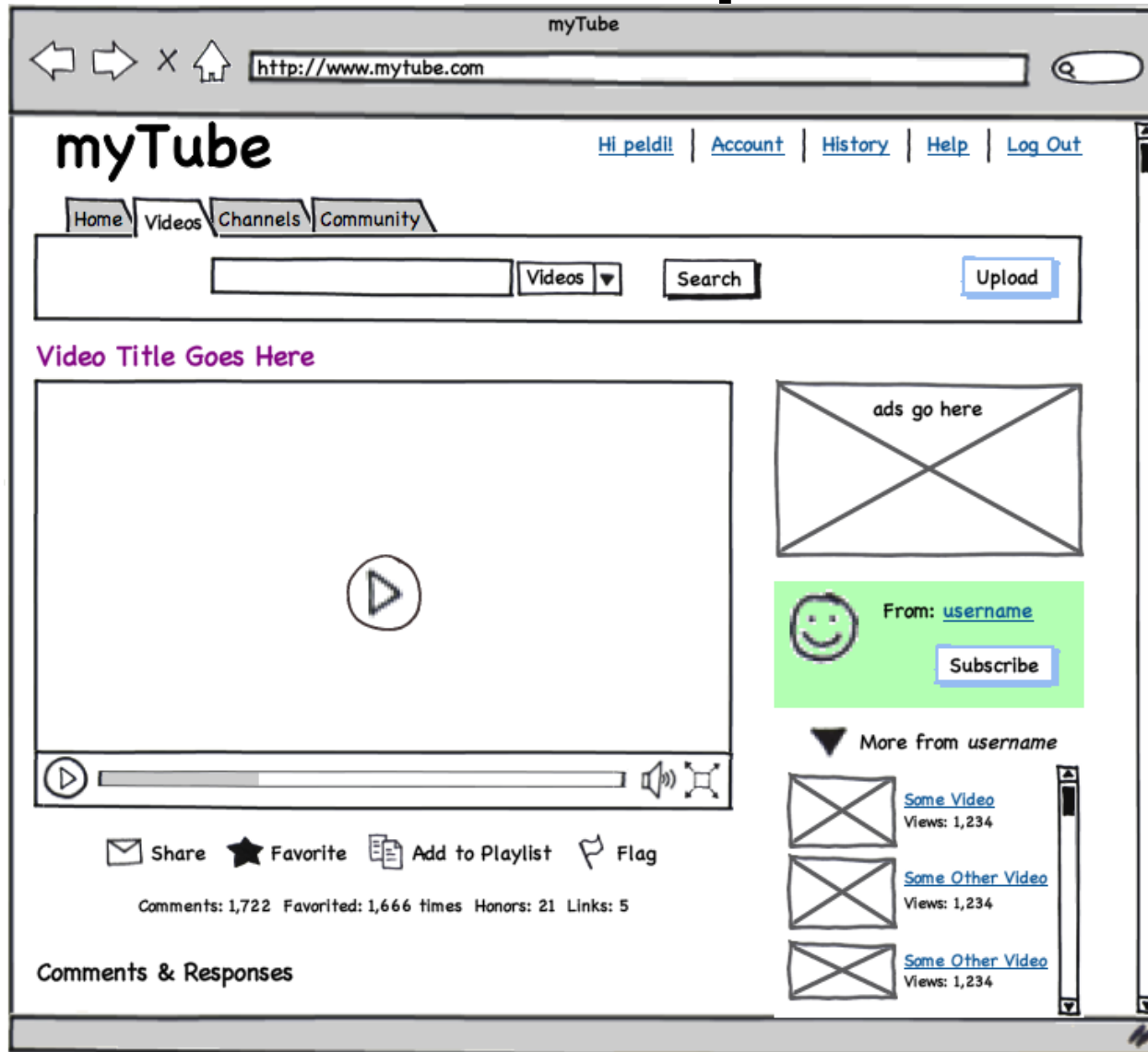


# Wireframe

- Zonas de contenido
- Uso de elementos HTML (marcado semántico)
- Servicios de navegación y ayuda
- Flujos de navegación (cómo se conectan las unidades de información)

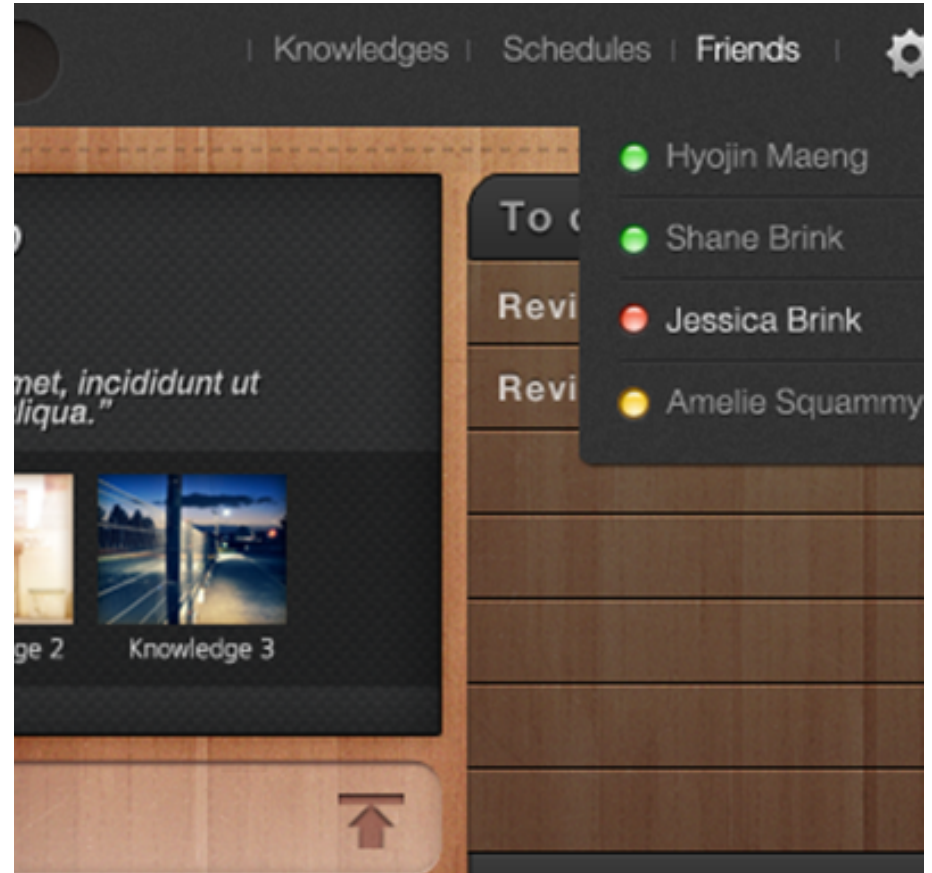


# Mockups



# Prototipo

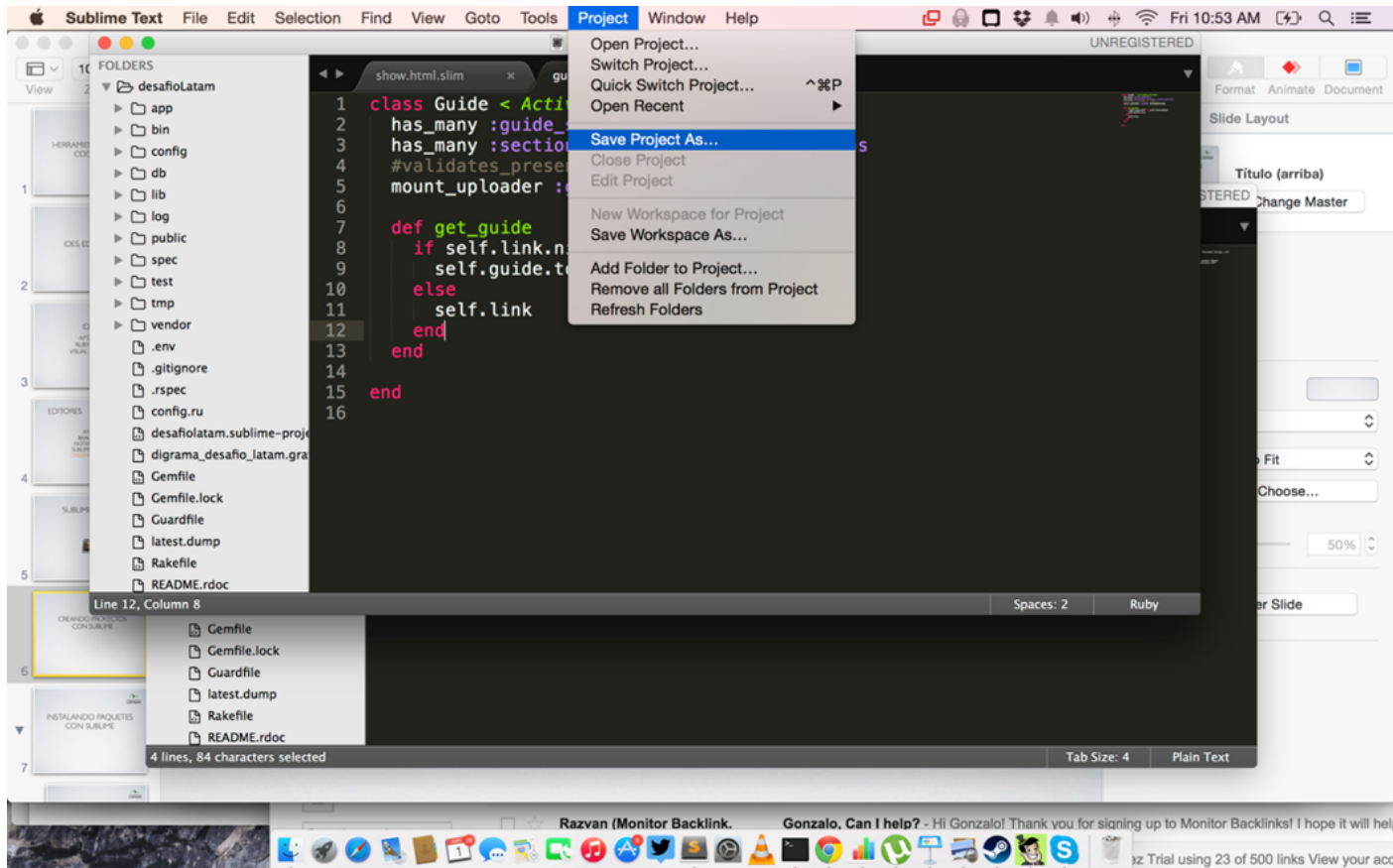
- Experimente interactuando con la interfaz y contenido del proyecto.
- Pruebe las principales interacciones de una manera similar al producto final.





# Herramientas

# Sublime Text



<http://www.sublimetext.com/3>

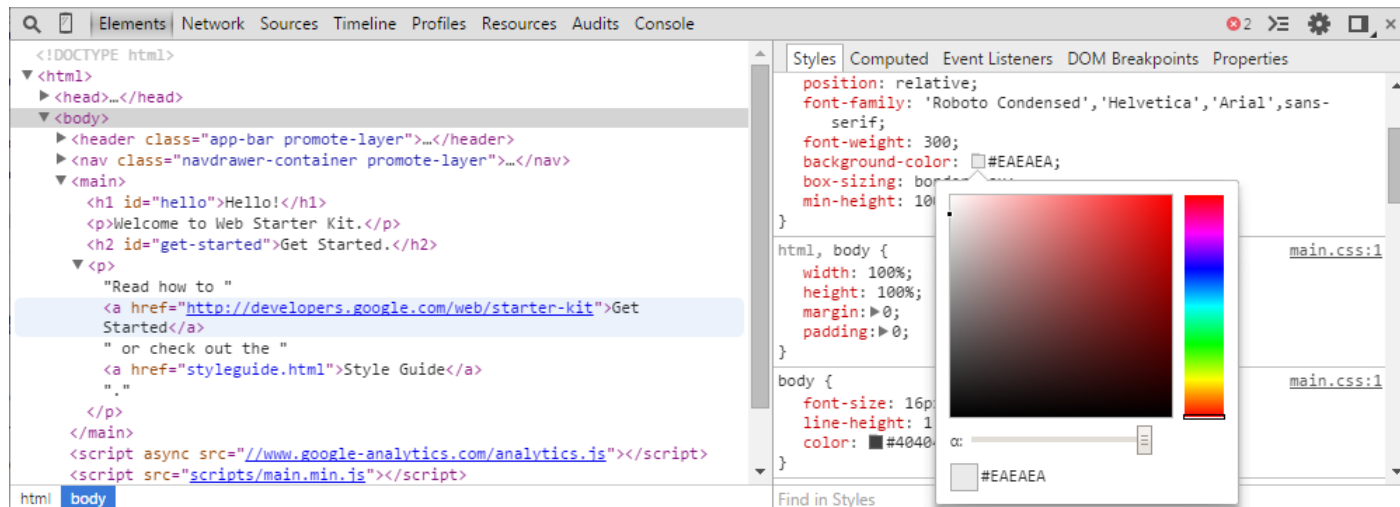
# Filezilla Client



<https://filezilla-project.org/>

***cPanel®***

# Inspector de elementos





- Buscar dentro de un sitio "site:"
- Comillas para buscar frases exactas con "Frase"
- Excluir palabras con "-"
- Buscar por tipo de archivos "filetype:"
- Utilizar herramientas de búsqueda o [Advanced Search](#)

# Diseño web