

Fases de Creación de un Proyecto Web

1. Briefing

Entrevista con el cliente para ver los requisitos que demanda.

2. Prototipado

- **Wireframing:**

Dibujamos la página web con trazos de líneas simples, para hacernos a la idea de dónde se ubican cada uno de los componentes que la formarán.

Esta fase se hace con la intención de hacernos ver a simple vista la composición que va a tener nuestra web de una manera fácil y rápida de realizar.

- **Mockup**

Diseñamos una maqueta a partir de nuestro Wireframe, este diseño de maqueta se realizará con herramientas como illustrator, con esto conseguimos obtener un resultado semejante a un producto web pero sin que posea funcionalidad.

- **Prototipado**

Realizamos el producto como fué diseñado en el prototipado, pero esta vez con funcionalidad. (Este prototipado es realizado a través de herramientas que nos proporcionan una funcionalidad a la web, pero esta funcionalidad es básica de animación, transiciones, ...) Este punto lo realizan diseñadores que no tienen conocimientos en programación, puesto que si se disponen de conocimientos este punto no se realizaría, sino que pasaríamos al desarrollo directamente.

Esta parte es la que más tiempo lleva a los diseñadores, por eso, si se dispone de un equipo de desarrolladores es mejor no realizarla, invirtiendo dicho tiempo en realizar el producto real.

3. Desarrollo (Maquetado o codificación)

El fin de este punto es, coger el **mockup** y dar funcionalidad.

Para esto nos apoyamos en diferentes fases:

- Recopilación de información (Entrevistas y auditorias con el cliente)
- Look&Feel
- Codificación

Como nota, tenemos que hacer referencia a qué si los 2 primeros puntos del prototipado los hemos realizado bien, estos 2 primeros pasos de recopilación de información y look&feel los evitaríamos, por lo que procederíamos directamente con la codificación de nuestra maqueta

4. Testeo en web

Tenemos que realizar una comprobación de la funcionalidad de nuestra página web, desde la comprobación del correcto funcionamiento de todos los elementos de nuestra página (enlaces, formularios,...), revisando el funcionamiento del apartado de diseño (responsive, animaciones, ...), hasta la comprobación de correcto funcionamiento de todo el conjunto en los diferentes navegadores webs.

5. Entrega al cliente

Entregamos al cliente el producto resultante de las diferentes fases de creación de este.

Notas de interés

- El **ancho estandar** en píxeles de una página web es de --> **955px** para dar el ancho utilizamos un contenedor wrapper.(este ancho es el estandar puesto que es la densidad de un **portatil**).

```
.wrapper {  
  .wrapper {  
    width: 955px;  
    height: 100%;  
    margin: 0 auto;  
  }  
}
```

- ClearCache:** Extensión que nos ayuda a evitar el cacheo permanente de nuestros navegadores.
- Evitar los márgenes iniciales del navegador:**

```
html, body {  
  margin: 0;  
  width: 100%;  
}
```

- box-sizing: border-box:** Propiedad css, lo que nos hace es no sumarnos ni los padding ni margin a nuestras cajas, con esto evitamos que al poner padding o margin, las cajas tomen unas dimensiones mayores a las que le establecimos nosotros mismos.

```
div {  
  /*Propiedad para evitar que se sumen los márgenes y los padding a nuestros  
  contenedores, por lo que si le definimos una  
  medida esta no va a cambiar al insertar estas propiedades*/  
  box-sizing: border-box;  
}
```

- Poner las listas desplegadas horizontalmente:**

```
li {  
  /*Propiedad para poner la lista que se disponga  
  horizontalmente*/  
  display: inline-block;  
  /*Propiedad con la que conseguimos que las letras estén  
  centradas verticalmente, la cantidad de px es relativa al ancho de nuestro  
  contenedor.*/  
}
```

```
    line-height: 30px;  
}
```

- **Enlaces de interés:**

[colourlovers](#) Paletas y herramientas para el manejo de colores.

[freepik](#) Recursos imágenes.

[flaticon](#) Recursos iconos.