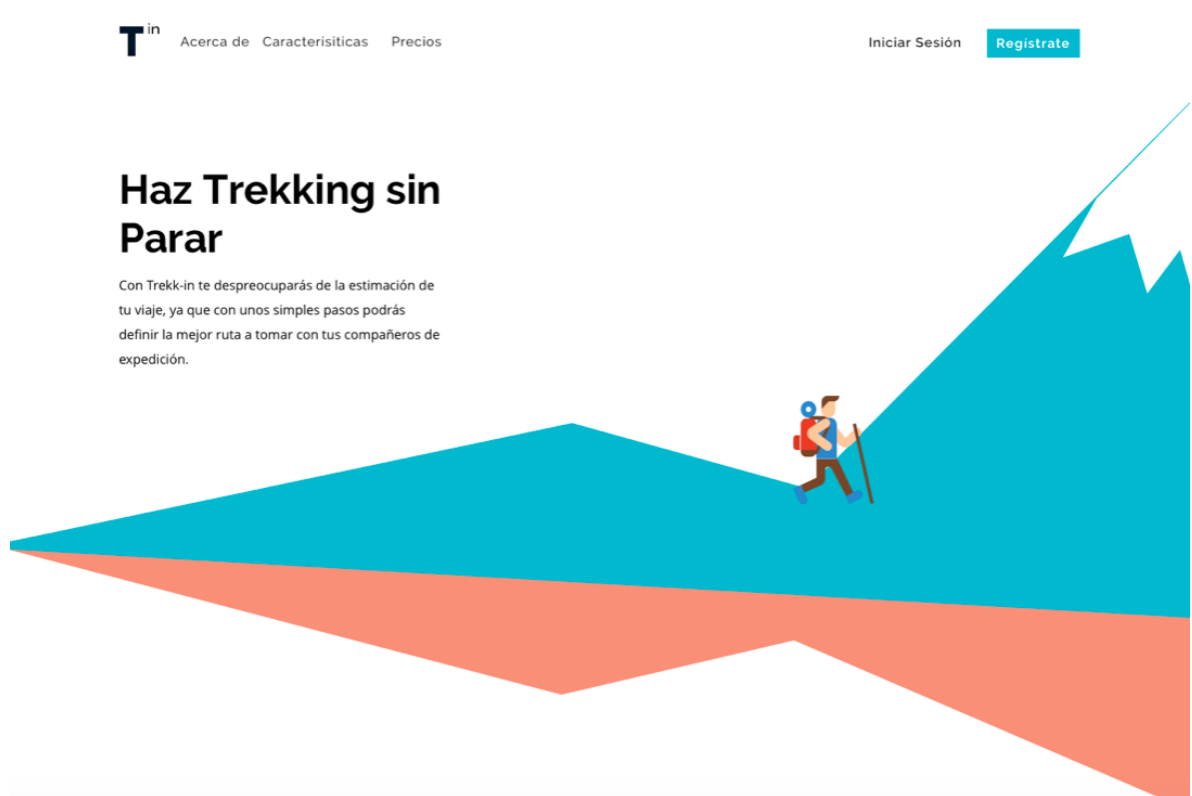


Prueba - Startup Trekk-in

- Para realizar esta prueba debes haber estudiado previamente todo el material disponibilizado en la sesión online correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el prueba, comprime la carpeta y sube el `.zip`

Descripción

Para realizar la siguiente actividad deberás leer atentamente las siguientes instrucciones:



Instrucciones

Usando todo lo aprendido deberás crear el landing page de la Startup Trekk-in, que busca renovar su diseño usando SVG e incluyendo algunas interacciones y animaciones a modo de mejorar a la usabilidad del sitio.

Lo que busca el cliente:

Algunas de las características que busca el cliente son:

- El landing page sea responsivo
- El logo de la compañía no se pixele
- Las imágenes SVG incluidas en la maqueta se escalen aún cuando el sitio sea visto en dispositivos móviles
- El gráfico de barras que aparece en el mockup sea animado de la siguiente manera:

◦

- Los botones del landing page cambien de estado tal como aparece en la guía de estilos

¿Qué debes hacer?

Para poder maquetar satisfactoriamente esta interfaz deberás tomar en cuenta los siguientes tópicos:

Parte I

- Crear la estructura base del proyecto
- Crear la estructura de proyecto para Sass usando el patrón 7-1
- Separar la lógica visual del proyecto usando parciales, directivas `@import` y manifiesto
- Definir el flujo de los elementos y seleccionar un patrón de diseño responsivo
- Diagramar el diseño responsivo elegido utilizando representaciones visuales de baja definición
- El layout de la maqueta deberá estar constituida por etiquetas semánticas
- Crear grilla usando CSS Grid
- Crear la estructura HTML de la maqueta usando como sistema de nomenclatura la metodología BEM
- Implementar grilla en proyecto

Parte II

- Integrar SVG usando métodos inline, ``, `<object>`, o fondo dependiendo del caso
- Definir las variables a usar en el proyecto
- Crear los estilos base del proyecto
- Identificar los estilos necesarios para crear los estilos del layout
- Utilizar media queries dependiendo del caso
- Separar los `@keyframes` de animaciones en el directorio base base
 - Revisar en <https://sass-guidelin.es/#architecture> para saber más
- Utilizar flexbox para posicionar y alinear elementos en la maqueta
- Crear animaciones y transiciones
- Dar estilos a la maqueta.

Entregables

Para entregar la prueba deberás:

- Entregar maqueta con diseño responsivo
- Crear un repositorio que contenga la maqueta
- Enviar plataforma empieza

¡Vamos con todo!