

# Sistema de diseño

CODEWAY SOLUCIONES  
INTEGRALES

MANUAL DE USUARIO



**CODEWAY**  
SOLUCIONES  
INTEGRALES

## Contenido

<b>1. Introducción.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Visión general del sistema de diseño.....</b>	<b>3</b>
1. Área principal.....	3
2. Área de recursos.....	3
3. Área de versiones .....	4
4. Área de panel .....	4
<b>3. Página de recursos web.....</b>	<b>5</b>
1. Área navegación.....	5
2. Área contenidos .....	5
<b>4. Configuración básica .....</b>	<b>6</b>
1. Estilos CSS.....	6
2. Tipografía .....	7
3. Iconografía .....	7
4. Estilos gráficos .....	8
<b>Elementos.....</b>	<b>9</b>
<b>Animaciones.....</b>	<b>10</b>

## 1. Introducción

El sistema de diseño web le permite obtener recursos gráficos para todos los desarrolladores que pertenezcan a la empresa CODEWAY SOLUCIONES INTEGRALES, podrán utilizar distintos elementos, totalmente de código abierto y con licencias de uso comercial gratuito, haciendo posible modificarlos según sea necesario para poder adaptar a cada uno de los proyectos.

Dentro del sistema se encuentran un KIT de UI (compatible con ADOBE XD), que ayuda a crear prototipos preliminares de interfaces y planear el funcionamiento y elementos que contendrán los proyectos.

En CODEWAY se utilizan dos tipografías principales (**Laila** y **Quicksand**) que pueden descargar gratis desde el sistema de diseño o bien implementar la hoja de estilos con la tipografía, de igual forma se puede descargar el paquete de logotipos con variantes del logotipo oficial de CODEWAY en formatos PNG y SVG.

El sistema le probé de recursos gráficos de uso gratuito, trayendo iconos desde **undraw**, con la posibilidad de cambiar los colores y descargar en formatos PNG y SVG, de igual forma se sugiere utilizar imágenes desde **Pexels**, que ofrecen fotografías de uso gratuito y sin necesidad de mencionar la fuente, lo mismo pasa con los iconos que son traídos desde **ionic**, con posibilidad de modificar formas, colores y tamaños.

CODEWAY le probé de templates modificables que son responsivos y adaptables para cualquier dispositivo, con los que podrán comenzar a trabajar e implementar códigos para cada uno de los proyectos.

## 2. Visión general del sistema de diseño

La página principal se divide en 4 zonas:

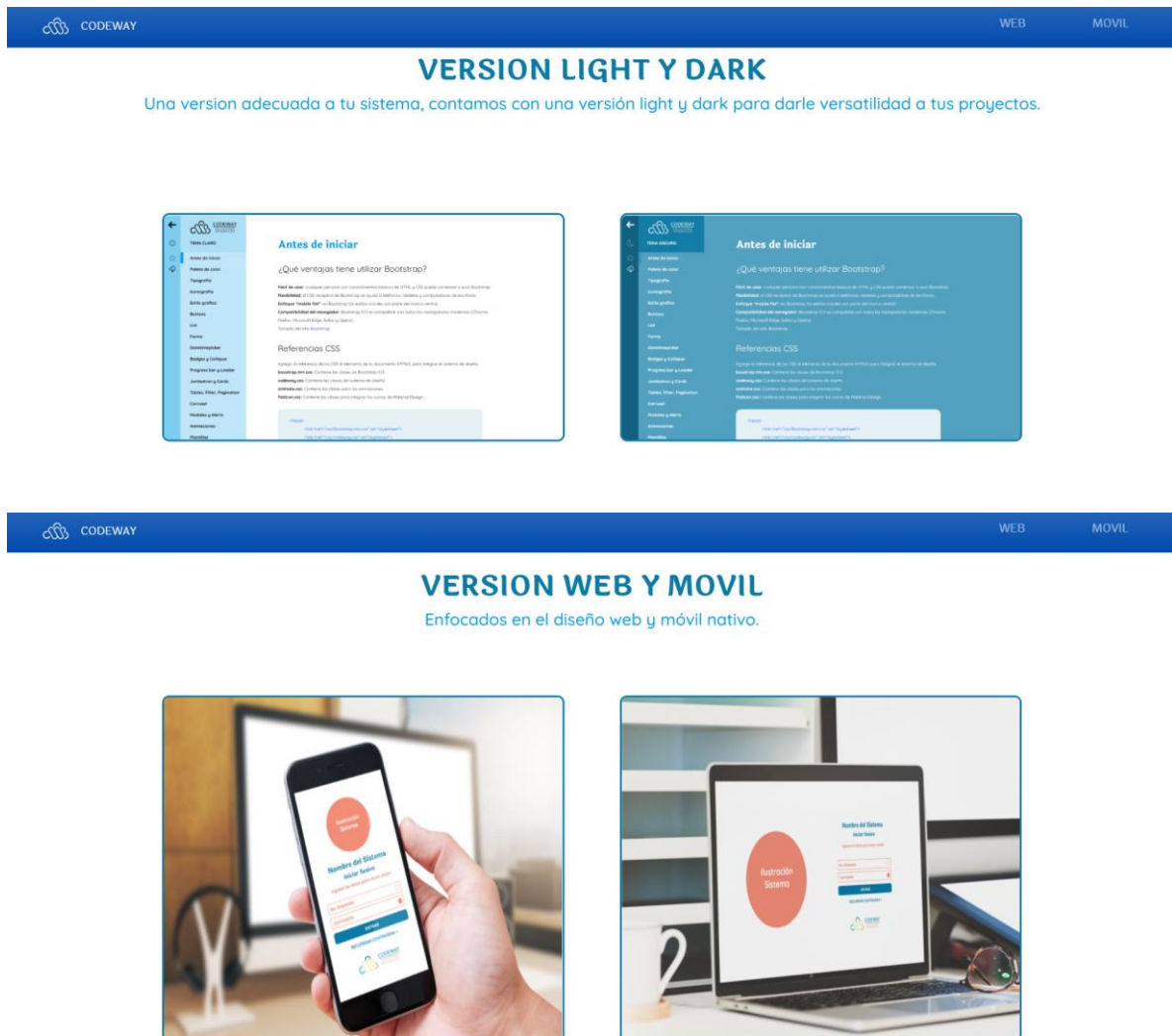
1. **Área principal:** Desde aquí puede encontrar la barra de navegación principal que flota con las opciones de dirigirse a la parte web y la parte móvil, debajo encontrará una animación con la paleta de colores propia de CODEWAY, seguido del nombre del sistema y dos botones para CONOCER y DESCARGAR.



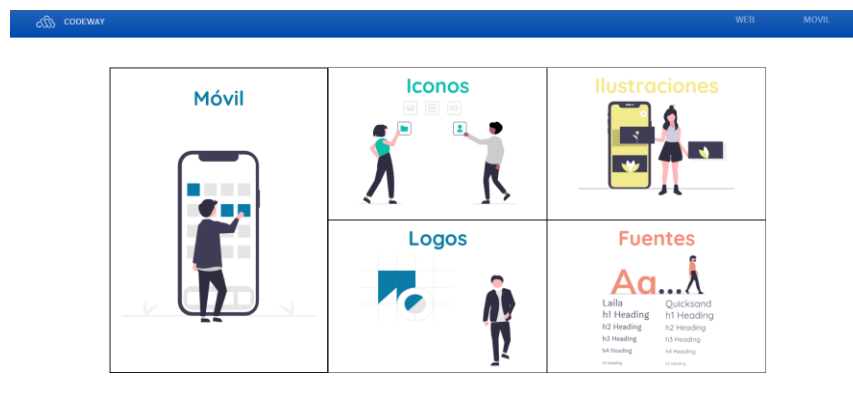
2. **Área de recursos:** En esta área puede descargar los recursos básicos de la identidad de CODEWAY SOLUCIONES INTEGRALES, se ofrece los archivos del KIT UI (compatibles con ADOBE XD), las fuentes oficiales, ilustraciones, logotipos oficiales y templates.



3. **Área de versiones:** En esta área se muestra un ejemplo de la apariencia clara y oscura del sistema de diseño, así como también una apariencia dentro de un móvil y navegador web, estos elementos son de simple muestra y no descargan nada.



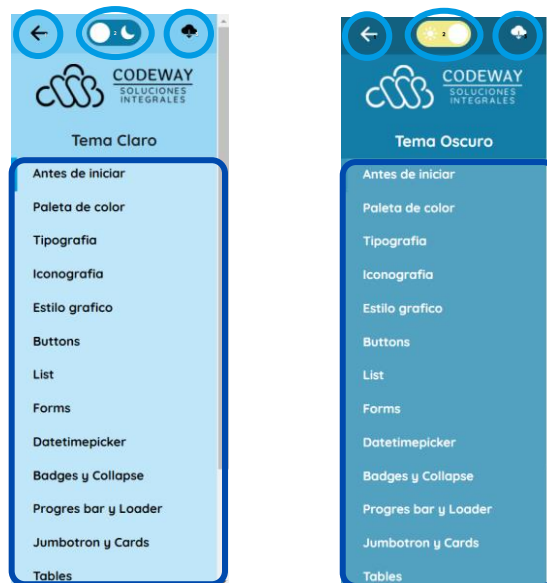
4. **Área de panel:** En esta área se muestran ilustraciones traídas desde la web de [undraw](#) que muestran y descargan los elementos básicos que CODEWAY ofrece.



### 3. Página de recursos web

La página de recursos web se divide en 2 zonas:

1. **Área navegación:** En esta área muestra una barra con 3 apartados, donde el primer icono de una flecha permite regresar a la página principal, el segundo se trata de un botón tipo switch que permite alternar la apariencia de la página de modo claro y oscuro, finalmente el tercer icono permite descargar la hoja de estilos en cascada CSS. Debajo se encuentra el área de direcciones que nos permite dirigirnos a los diferentes recursos.



2. **Área contenidos:** En esta área se encuentran los elementos gráficos con ejemplos y un área de texto preprocesado que contiene el código de cada elemento, al pasar el cursor por el área del código, se hará visible un botón que permite copiar completamente el código y poder implementarlo rápidamente en los diferentes proyectos.

#### Antes de iniciar

##### ¿Qué ventajas tiene utilizar Bootstrap?

**Fácil de usar:** cualquier persona con conocimientos básicos de HTML y CSS puede comenzar a usar Bootstrap.  
**Flexibilidad:** el CSS receptivo de Bootstrap se ajusta a teléfonos, tabletas y computadoras de escritorio.  
**Enfoque "mobile first":** en Bootstrap los estilos móviles son parte del marco central.  
**Compatibilidad del navegador:** Bootstrap 5.1.1 es compatible con todos los navegadores modernos (Chrome, Firefox, Microsoft Edge, Safari y Opera).  
 Tomado del sitio Bootstrap.

##### Referencias CSS

Agregue la referencia CSS o el CDN a su documento HTML5 dentro del elemento **<head>**, para integrar el sistema de diseño.

• **bootstrap-codeway.css**

Contienen las clases de Bootstrap 5.1.1, con colores y propiedades de CODEWAY.

```
<link href="css/bootstrap-codeway.css" rel="stylesheet">
```

#### Antes de iniciar

##### ¿Qué ventajas tiene utilizar Bootstrap?

**Fácil de usar:** cualquier persona con conocimientos básicos de HTML y CSS puede comenzar a usar Bootstrap.  
**Flexibilidad:** el CSS receptivo de Bootstrap se ajusta a teléfonos, tabletas y computadoras de escritorio.  
**Enfoque "mobile first":** en Bootstrap los estilos móviles son parte del marco central.  
**Compatibilidad del navegador:** Bootstrap 5.1.1 es compatible con todos los navegadores modernos (Chrome, Firefox, Microsoft Edge, Safari y Opera).  
 Tomado del sitio Bootstrap.

##### Referencias CSS

Agregue la referencia CSS o el CDN a su documento HTML5 dentro del elemento **<head>**, para integrar el sistema de diseño.

• **bootstrap-codeway.css**

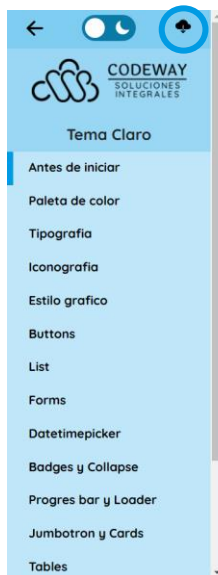
Contienen las clases de Bootstrap 5.1.1, con colores y propiedades de CODEWAY.

```
<link href="css/bootstrap-codeway.css" rel="stylesheet">
```

## 4. Configuración básica

1. **Estilos CSS:** Dentro de la página “Antes de iniciar”, se encuentra el icono para descargar la hoja de estilos “bootstrap-codeway.css”, para agregar a sus proyectos y con la posibilidad de modificar los estilos, de igual forma se ofrece un CDN a la misma hoja de estilos en línea (no se pueden modificar), simplemente basta con copiar y pegar el código en su proyecto.

**Nota:** Puede usar cualquiera de las dos referencias CSS, pero es necesario agregar la referencia de JS para que las animaciones funcionen.



TITULO DEL SITIO bootstrap.

### Referencias CSS

Agregue la referencia CSS o el CDN a su documento HTML5 dentro del elemento **<head>**, para integrar el sistema de diseño.

#### • bootstrap-codeway.css

Contienen las clases de Bootstrap 5.1.1, con colores y propiedades de CODEWAY.

```
<link href="css/bootstrap-codeway.css" rel="stylesheet">

<!--CDN CODEWAY DESING-->
<link href="https://cdn.jsdelivr.net/gh/CodewayDesing/CodewayDesing/bootstrap-codeway.css" rel="stylesheet">
```

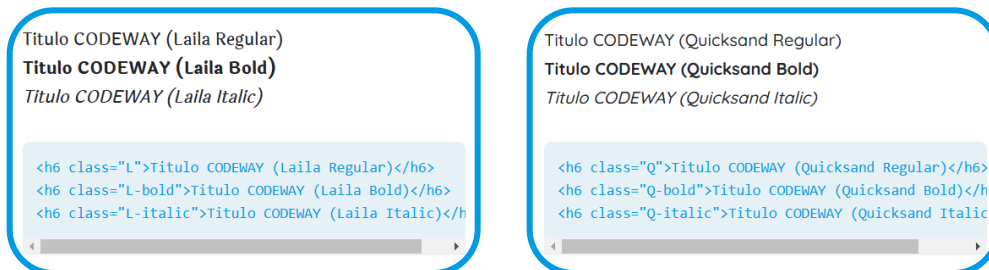
### Referencias JS

Agrega las referencias de los JS al elemento de tu documento HTML5 dentro del elemento **<head>**.

```
<script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.1.3/dist/js/bootstrap.bundle.min.js" integrity="sha384-ka7Sk0Gln4gmtz2MlQnikT1wXgYs0g+OMhuP+IlRH9sENBO0LRn5q+8nbTov4+1p" crossorigin="anonymous">
```

```
1 <html>
2 <head>
3   <title>Tu proyecto</title>
4   <!--Archivo CODEWAY DESING-->
5   <link href="css/bootstrap-codeway.css" rel="stylesheet">
6
7   <!--CDN CODEWAY DESING-->
8   <link href="https://cdn.jsdelivr.net/gh/CodewayDesing/CodewayDesing/bootstrap-codeway.css" rel="stylesheet">
9
10  <!--Referencia JS-->
11  <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.1.3/dist/js/bootstrap.bundle.min.js"
12    integrity="sha384-ka7Sk0Gln4gmtz2MlQnikT1wXgYs0g+OMhuP+IlRH9sENBO0LRn5q+8nbTov4+1p" crossorigin="anonymous">
13  </script>
14 </head>
15 </html>
```

2. **Tipografía:** En CODEWAY se utilizan dos tipografías principales (Laila y Quicksand), que ya vienen incluidas dentro de los estilos css, basta con colocar las Clases “L, L-bold o L-Italic” o “Q, Q-bold o Q-Italic”, y los elementos se pintaran con dichas tipografías.



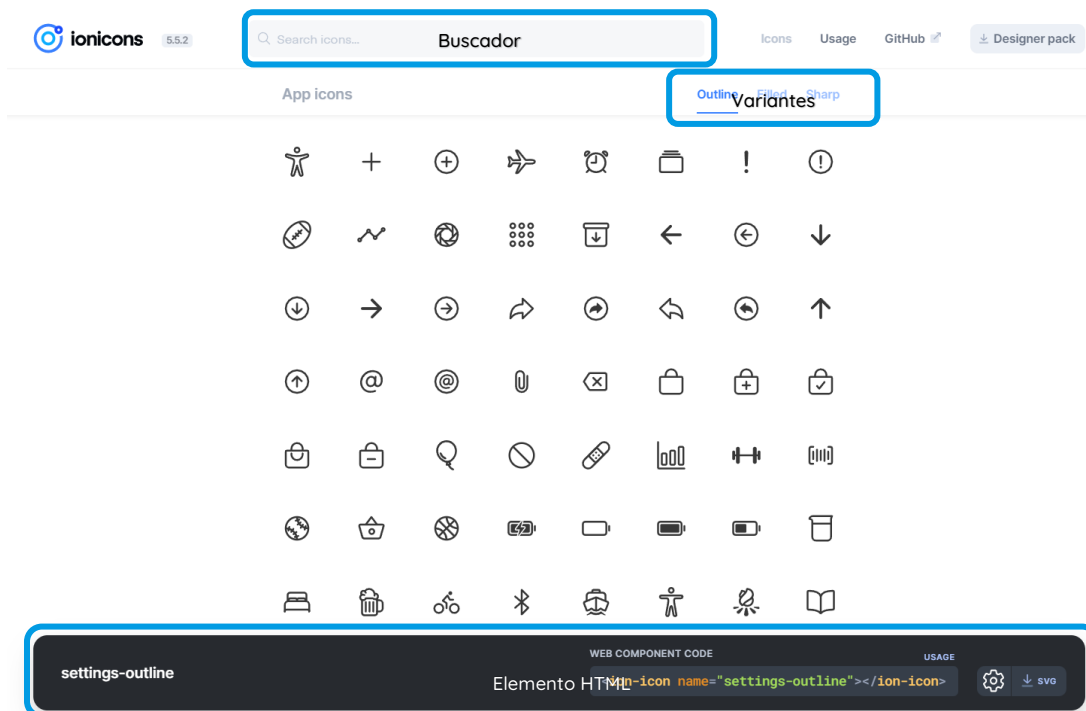
3. **Iconografía:** Dentro de la página de “Iconografía”, se ofrece un script para referenciar iconos desde [ionic](https://ionicframework.com/docs/iconography), basta con colocar la referencia dentro de su proyecto y buscar el icono y variante, dentro de la página web oficial de [ionic](https://ionicframework.com/docs/iconography).

```

1 <html>
2 <head>
3   <title>Tu proyecto</title>
4   <!-- ICONOS -->
5   <script type="module" src="https://unpkg.com/ionicons@5.5.2/dist/ionicons/ionicons.esm.js"></script>
6   <script nomodule src="https://unpkg.com/ionicons@5.5.2/dist/ionicons/ionicons.js"></script>
7 </head>
8 </html>

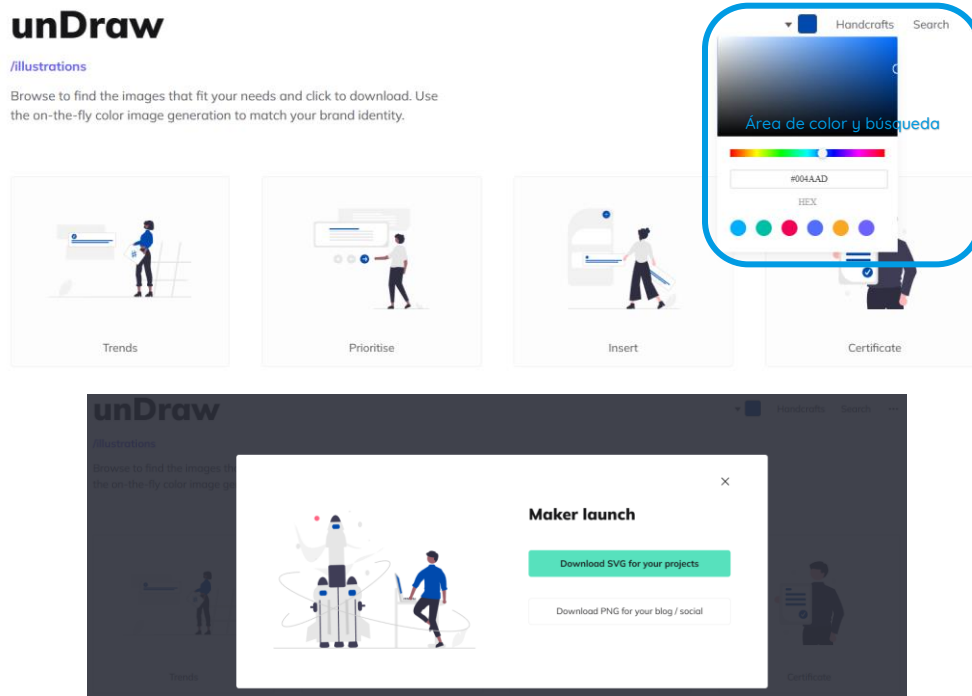
```

Ionic ofrece la barra de búsqueda, con la que podrá filtrar el icono que necesite, para obtener el elemento html puede dar clic sobre el icono y se generara un elemento al final de la pagina que al hacer clic se copia en el portapapeles.



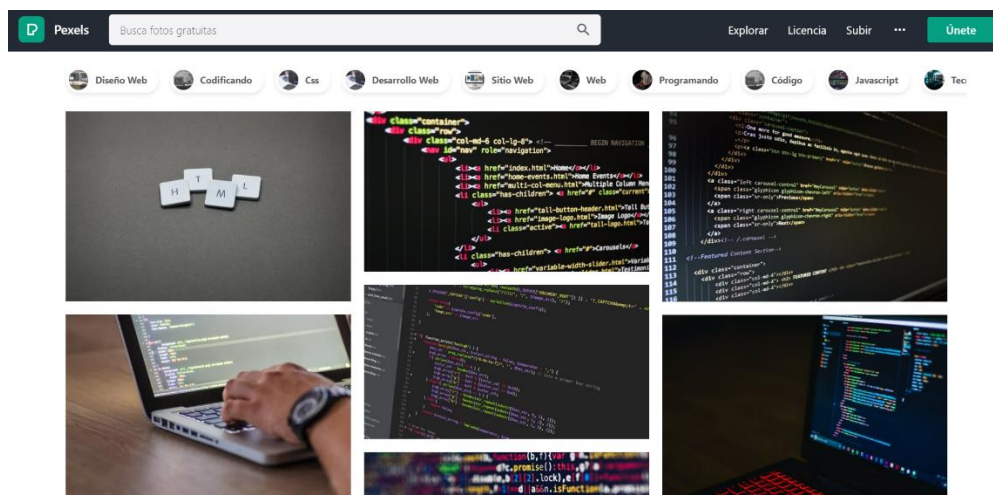


4. **Estilos gráficos:** En la página “Estilo grafico” se ofrece y se sugiere utilizar ilustraciones desde [unDraw](#) ya que son de uso libre y permiten modificar los colores según el proyecto lo requiera, y con la posibilidad de descargar en formato PNG o SVG.



De la misma forma se sugiere utilizar imágenes de [Pexels](#), que son de licencia libre, únicamente se deben cumplir las siguientes reglas:

- No hace falta mencionar la fuente. No es obligatorio elogiar públicamente al fotógrafo o a Pexels.
- Puede modificar las fotos y vídeos de Pexels. Utiliza tu creatividad y editalos como quieras.
- Las personas identificables en la foto no deben aparecer en una situación donde resulten desfavorecidas o de una manera ofensiva.
- No puedes utilizar la imagen de forma que sugiera que las personas o marcas de la imagen están promocionando tu producto.
- No puedes redistribuir o vender las fotos y vídeos en otras plataformas de fotos de stock.



## Elementos

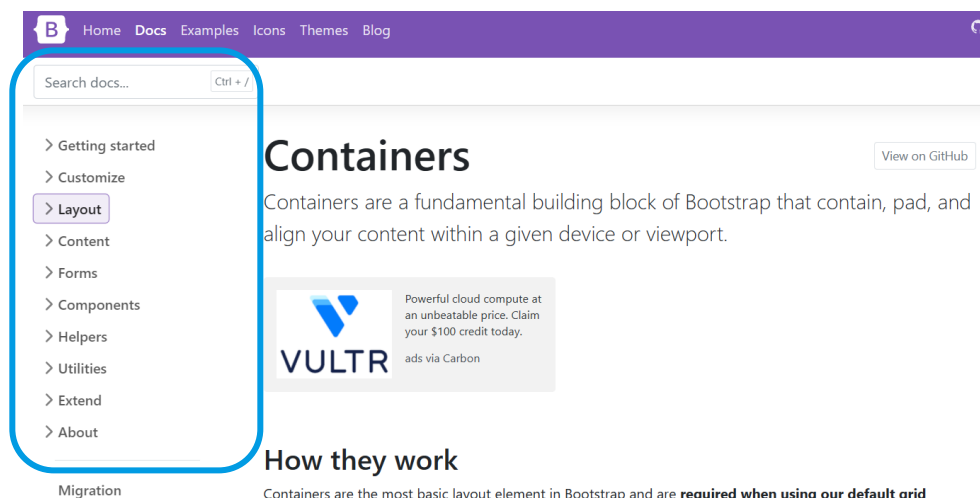
Todos los elementos del sistema de diseño pueden copiarse para implementarlos dentro de los proyectos, gracias a que se utilizan clases de **Bootstrap** es posible agregar clases que se encuentran en el sitio oficial.

### Buttons

Los botones proporcionan información sobre las acciones que se pueden hacer en pantalla cada uno con su propio propósito semántico, con algunos extras para un mayor control.



```
<button type="button" class="btn btn-primary">Primary</button>
<button type="button" class="btn btn-secondary">Secondary</button>
<button type="button" class="btn btn-success">Success</button>
<button type="button" class="btn btn-danger">Danger</button>
<button type="button" class="btn btn-warning">Warning</button>
<button type="button" class="btn btn-info">Info</button>
<button type="button" class="btn btn-light">Light</button>
<button type="button" class="btn btn-dark">Dark</button>
<button type="button" class="btn btn-link">Link</button>
```



## Animaciones

Para darle una apariencia mas amigable y divertida, se sugiere utilizar la biblioteca **Animate.js**, que simplemente es necesario colocar la referencia CSS y el script de inicialización para poder darle vida a sus proyectos, para obtener la animación se debe acceder al sitio oficial y seleccionar la animación que se necesite, al hacer clic sobre el nombre se copiará al portapapeles.

```
1 <html>
2 <head>
3   <title>Tu proyecto</title>
4   <!-- Referencia CSS -->
5   <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/animate.css/4.1.1/animate.min.css">
6 </head>
7
8 <body>
9   <!-- Script para iniciar las animaciones -->
10  <script src="https://wowjs.uk/dist/wow.min.js"></script>
11  <script>
12    new WOW().init();
13  </script>
14
15  <!-- Ejemplo de animate -->
16  <div class="animate__animated animate__bounce">...</div>
17 </body>
18 </html>
```

