

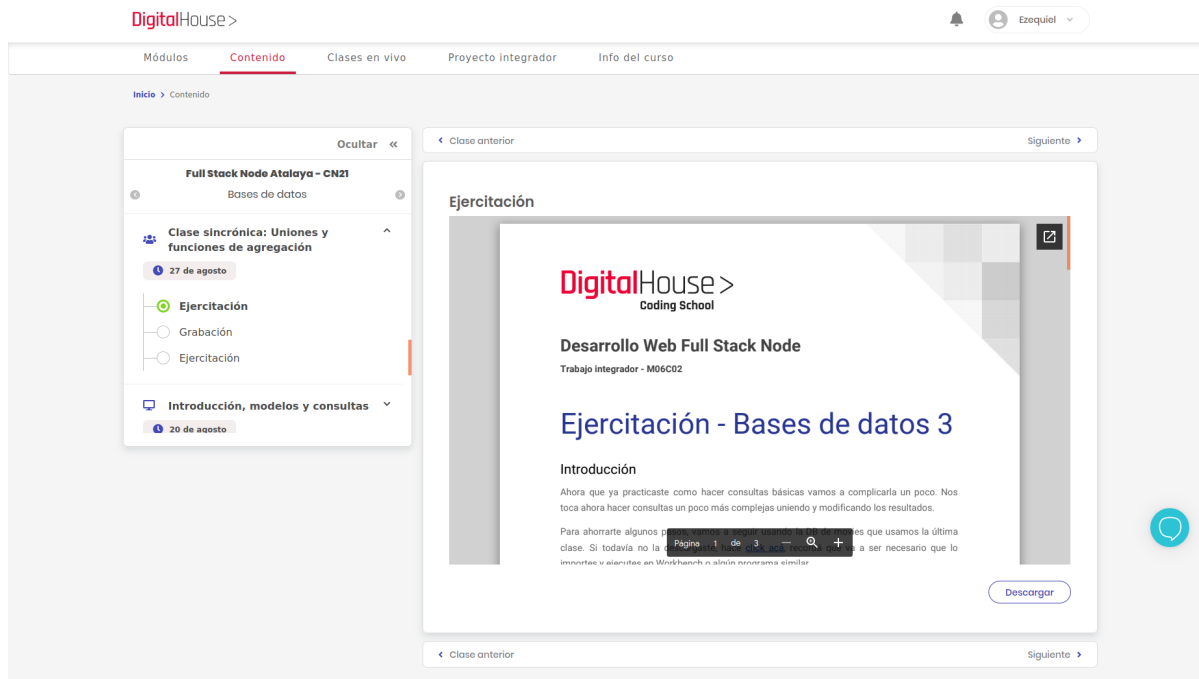
Armado de wireframes

Ejercicio 1 - Copiando un sitio

Como dijimos antes, la mejor manera de aprender a armar un wireframe es tomando un sitio que ya existe y armar el wireframe a partir de él.

Qué mejor lugar para empezar que esta misma página, así es, para nuestro primer ejercicio de wireframing vamos a estar replicando la página de Playground donde estamos actualmente.

La página que debería estar viendo el estudiante debería ser similar a esta.



DigitalHouse >

Módulos **Contenido** Clases en vivo Proyecto Integrador Info del curso

Inicio > Contenido

Ocultar <<

Full Stack Node Atalaya - CN21

Bases de datos

Clase sincrónica: Uniones y funciones de agregación

27 de agosto

Ejercitación

Grabación

Ejercitación

Introducción, modelos y consultas

20 de agosto

< Clase anterior

Siguiente >

Ejercitación

DigitalHouse >
Coding School

Desarrollo Web Full Stack Node

Trabajo Integrador - M06C02

Ejercitación - Bases de datos 3

Introducción

Ahora que ya practicaste como hacer consultas básicas vamos a complicarla un poco. Nos toca ahora hacer consultas un poco más complejas uniendo y modificando los resultados.

Para ahorrarte algunos pasos vamos a usar la última clase. Si todavía no la viste, te recomendamos que la veas antes de continuar con esta clase. Si necesitas que lo inyectes o alteres en Workbench, te dejamos un ejemplo de cómo hacerlo.

Página 1 de 3

Descargar

< Clase anterior

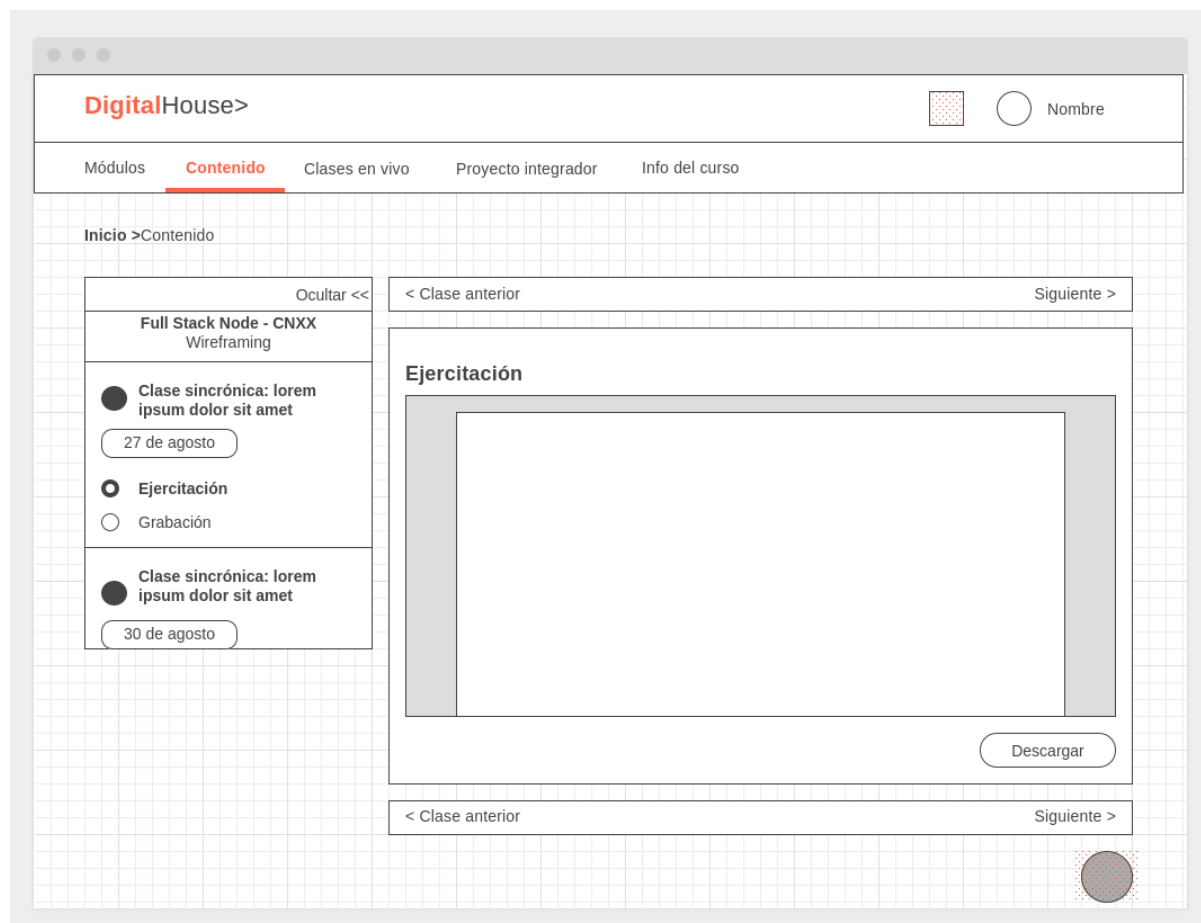
Siguiente >

Ingredamos a wireframe.cc y utilicemos las herramientas provistas por el sitio para generar un wireframe de lo que estamos viendo en Playground. No hay necesidad de usar este programa específicamente, podemos utilizar aquel con el que nos sintamos más cómodos.

Recordemos que podemos tomar de referencia la [Guía de armado de wireframes](#).

El resultado debería ser algo como esto.

Editable acá (no modificar): <https://wireframe.cc/ldUgAW>.





Ejercicio 2 - Creando un sitio nuevo

Ahora bien, normalmente los wireframes no van a salir de un sitio que ya existe, sino todo lo contrario, van a ser la primera versión de un sitio que todavía no existe.

Lo que vamos a tener es una descripción y a partir de ella construiremos el sitio.

Para este ejercicio vamos a imaginarnos un sitio de venta de muebles y artículos de decoración para el hogar.

Header: contendrá el logo a la izquierda, un campo de búsqueda en el centro y links a registrarse y al carrito a la derecha.

Cuerpo: estará separado en dos partes.

- La barra lateral (a la izquierda):
 - Contendrá botones de categorías: sillas, sillones, mesas, armarios, luminaria y decoración.
 - Contendrá una publicidad debajo de las categorías con un elemento destacado. Este elemento consistirá de una imagen de fondo con un título, una breve descripción y un precio.
- El listado de productos (a la derecha):
 - Contendrá un carrusel que ocupará todo el ancho.
 - Contendrá debajo un listado de productos desarrollado en tres columnas.
 - Cada elemento consistirá de una imagen, un título, un precio

Footer: desarrollado en cuatro columnas.

- Tres columnas de links
- Una columna tendrá un campo para dejar un e-mail y debajo links a redes sociales.

Nuevamente, podemos entrar a wireframe.cc y utilizar las herramientas provistas por el sitio para generar un wireframe. No hay necesidad de usar este programa específicamente, podemos utilizar aquel con el que nos sintamos más cómodos.

El resultado debería ser algo como esto

Editable acá (no modificar): <https://wireframe.cc/tC20Vs>.

