

Generación de plantillas web que permitan el ensamblado de contenido para la empresa Synergy Vision.



Firma
Stephanie Cruz Castelli

Caracas, 17 de octubre de 2020

Índice General

Índice de tablas	2
Sinopsis	3
Planteamiento del problema	4
Objetivo General	5
Objetivos específicos	5
Descripción de la empresa	6
Metodología empleada	9
Resultado	19
Conclusiones y recomendaciones	20
Referencias bibliográficas	21
Apéndice o anexos	22

Índice de tablas

Tabla 1 : Cronograma de trabajo

Tabla 2 : Detalle de las actividades realizadas en cada semana, conformando el Sprint N°1.

Tabla 3 : Detalle de las actividades realizadas en cada semana, conformando el Sprint N°2.

Tabla 4 : Detalle de las actividades realizadas en cada semana, conformando el Sprint N°1.

1. Sinopsis

Para el desarrollo web no siempre es necesario partir de cero, pues se puede construir sobre bases que se encuentran libremente en la red. Estas bases pueden significar una plantilla web. En el contexto del desarrollo web una plantilla se refiere a una estructura de archivos establecida para un sitio web, en la que únicamente es necesario modificar y adaptar ciertos datos. De esto se destaca el bajo costo que puede significar para una organización la utilización de una plantilla en comparación al de un sitio web hecho a la medida. Destaca además la facilidad de uso, pues el punto principal y uno de los enfoques que se debe tomar en cuenta al desarrollar una plantilla web es construirlas amigables de tal manera que añadir o modificar imágenes, texto y colores sea tan intuitivo como lo es abrir los ojos al despertar.

La empresa Synergy Vision se ha encomendado la tarea de diseñar plantillas web ajustadas a los requisitos de sus clientes, y así entrenarlos para su posterior uso y modificación. Por este motivo, se planteó el desarrollo de tres plantillas de páginas web que permitan cubrir diferentes propósitos, siendo el plazo de construcción de dos (2) semanas cada una.

Como se ha mencionado se generaron tres plantillas web, cada una con un propósito específico. La primera de ellas, que hace referencia a una página web corporativa, en la que una empresa u organización puede dar a conocer los servicios o productos que ofrece, dando detalle de cada una de estas. Además se puede dar a conocer quiénes son, por quiénes están conformados y dejar al público constancia de sus publicaciones mediante un blog.

La segunda de las plantillas fue elaborada a un sitio que dicta cursos en línea, dando la posibilidad a la organización que tome el proyecto de escoger cuáles posibles categorías puede contener el sitio. El diseño de esta plantilla engloba muchos detalles y componentes que el usuario puede agregar y modificar en distintas partes del sitio, de tal manera que se pueda extender mucho más de su diseño base.

Para dar por concluido el proyecto, se desarrolló una última plantilla destinada a un blog panadero, donde se ofrecen recetas, cursos y técnicas. Se deja

a la imaginación del cliente la posibilidad de extender el sitio y convertirlo, por ejemplo, en un blog de cualquier tipo de recetas culinarias.

2. Planteamiento del problema

Hoy en día muchas de las páginas web parten de una plantilla prediseñada para mostrar su contenido en línea, pues se ha convertido en una excelente estrategia para los clientes permitiendo un alto grado de personalización dependiendo del negocio. Además, esta solución se ha convertido en un tema muy popular no solo por ser mucho más económica la compra de una plantilla que la de un sitio web a la medida, sino que el cliente siempre estará dispuesto a invertir menos tiempo y dinero por una plantilla web que servirá y tendrá el mismo efecto que una página que debe ser creada desde cero. Generalmente, para utilizar una plantilla no se necesitan conocimientos de informática, debido a que la mayoría de ellas son diseñadas de manera amigable, de modo que cualquier persona sea capaz de cambiar el texto, agregar fotos, videos, y colores.

Para estos tiempos, el tamaño de una empresa no impide la competitividad en el mercado, pues a partir de un diseño web atractivo, los usuarios son capaces de percibir que el negocio es incluso más grande. Es por esta razón, que disponer de una página web con una buena presentación se puede traducir en un mayor rango en el mercado, y la elección de una plantilla web es ideal para esto, pues existe una alta competitividad entre las empresas que desarrollan los “temas premium”, ya que integran equipos expertos en diseño web, imposibilitándoles el lujo de vender diseños poco funcionales y anticuados.

Frente a esta posibilidad, la empresa Synergy Vision se ha visto en la necesidad de agilizar la implementación de páginas web con diseños personalizables para sus clientes, y lograr impulsar su negocio. Por esta razón se plantea el desarrollo de tres plantillas de páginas web que permitan cubrir diferentes propósitos, como lo es una página de presencia de una empresa, un blog personal culinario y un sitio de cursos en línea.

3. Objetivo General

Desarrollar plantillas web que permitan el ensamblado de contenido para la empresa Synergy Vision.

4. Objetivos específicos

1. Diseñar e implementar los componentes web reutilizables.
2. Diseñar e implementar layouts diferentes para las plantillas de páginas web.
3. Implementar las animaciones acorde a los componentes diseñados.
4. Elaborar un manual de usuario .

5. Descripción de la empresa

Synergy Vision es una empresa subsidiaria, que atiende al mercado financiero de Synergy-GB. Se encuentra ubicada en el Centro San Ignacio, Torre Kepler, Oficina 603, Chacao, en el estado Miranda, Venezuela.

Atendiendo a las necesidades de Synergy-GB, la empresa Synergy Vision está conformada por un grupo de especialistas encargados de proveer formación, Tecnología y la Consultoría en áreas relacionadas a la Especulación, Inversión, Economía, Finanzas y Riesgo. Por esta razón, sus ofertas de servicios consisten en asistir a empresas con sus canales electrónicos con aplicaciones Web y Móvil, para ofrecer servicios de las áreas mencionadas. Por otra parte, se enfocan en el “desarrollo de sistemas especializados para facilitar la gestión de inversiones, portafolios, trading, simuladores, modelos, plataformas de trading, finanzas corporativas, finanzas internacionales, valoración, optimización, riesgo, calculadoras, proyecciones, etc”.

Hoy día aplican técnicas como la “Data Science”, lo que conlleva al uso de herramientas de las Matemáticas, estadísticas y ciencias de la computación, así como también la Minería de datos y el “Machine Learning”.

No es menos cierto que el equipo de Synergy Vision es conocido por ser un grupo multidisciplinario, que combina las “disciplinas con conocimiento especializado y profundo para generar soluciones diferentes, disruptivas e innovadoras”, manteniendo siempre actualizada ante cualquier cambio de la tecnología, para atender y escuchar las necesidades de sus clientes.

Para lograr sus objetivos, la empresa Synergy Global se ha propuesto la misión de “habilitar soluciones tecnológicas innovadoras, para apoyar modelos de negocio que mejoren la competitividad y productividad de nuestros clientes de la BANCA”, y la visión de “hacer de SYNERGY-GB y sus productos 'Banca+ by Synergy-GB' la piedra angular de la transformación digital de la Banca en Latinoamérica”.

Haciendo referencia al largo camino que ha logrado recorrer esta organización, es importante mencionar que en el año 2007, Synergy-GB inició las

operaciones con Venezuela. Además de esto, se centraron en desarrollar aplicaciones móviles para empresas de Seguros y Comercializadoras. En el año 2008, se consolidan en el sector de Seguros a través de soluciones móviles para el ramo de vehículos. Un año después, Synergy-GB inicia sus operaciones en Panamá, la cual se encarga hasta el día de hoy de atender clientes en toda Centroamérica.

En el año 2010 al inicio del Mundial de Fútbol, anuncian el lanzamiento de “Banesco Móvil”, y un año más tarde continúa la racha con la publicación de “Mercantil Móvil”, acompañando su éxito con la primera aplicación de banca móvil del mundo en Tablets QNX (PlayBook). El año 2012 repleto de logros, abren su tercera sucursal en los Estados Unidos de América, incluyendo al paquete el lanzamiento de la Banca móvil del Banco Bicentenario y el lanzamiento de Banesco Móvil en Repúblicas Dominicanas y en Panamá. Este mismo año, la empresa es nominada en los WSA (World Summit Award 2012 Mobile Content), y se proclama finalista en el Wireless Achievement Award 2012 de RIM (mBanking). Al siguiente año, en 2013, lanzan su nuevo producto “Banca+” (multicanal multiplataforma), seguido “Banca+” juegos con Banesco Aventura y “Banca+ Transaccional” en redes sociales con BanescoAmigos, mientras por su lado crecía “Banca+” móvil en Banco Fondo Comun (Venezuela) y en CrediCorp (Panamá). Al culminar el año, anuncian el lanzamiento de Social+ en Mercantil Banco y en Commerce Bank en EEUU. En 2014, se expande “Banca+” móvil en Banco Activo, BanFanB (Venezuela) y Banco Nacional de Panamá (Panamá), mientras la empresa se lograba de éxito con su lanzamiento de “TodoTicket móvil” y de Banca+ home banking (página comercial) en Banco Occidental de Descuento -BOD (Venezuela).

De igual manera, en 2014 se logra la Firma de Alianza Latinoamericana con DATAPRO (eIBS móvil). En el 2015, crece Banca+ móvil en Banco Activo (Puerto Rico), y Banca+ home banking (página comercial) en Banco Nacional de Crédito, en Banco Activo (Venezuela) y asesoría stack tecnológico en Mercantil Banco. Además se realizó el lanzamiento de “Banca+ móvil jurídica”, la primera banca móvil jurídica en Latinoamérica con Mercantil Banco; y por último el lanzamiento de “Telco+ móvil”, el más moderno portal móvil para empresas de telecomunicaciones en Digitel. En 2016, se hace el relanzamiento de Asegura+ móvil para empresas de seguro,

mientras seguía creciendo Banca+ móvil en Bancamiga (Venezuela). Por otra parte, se anuncia el lanzamiento del servicio “PUSH” integrado a canales digitales de Mercantil Banco (Venezuela), y se decide generar la próxima generación de la Suite Banca+ 100% con productos 100% parametrizables y configurables. Para el año 2017, la empresa decide separar las operaciones para atender la Banca en Synergy-GB, pasando el resto de los segmentos de empresas a atenderse en la empresa Apps2GO. Para los aspectos de servicio financiero pasan a atenderse en la empresa Synergy Vision. Para concluir, en el año 2018 se concreta el merge con el grupo Datapro Inc, el proveedor más importante de Core Bancario en Latinoamérica, y paralelamente se implanta Banca+ móvil personas y jurídica con BNC (Venezuela), y la nueva versión de Banca+ Móvil Unibank (Panamá).

6. Metodología empleada

En el presente proyecto se llevó a cabo una metodología ágil, basada en el marco de trabajo Scrum, donde se deja claro la eficacia relativa de la gestión del producto y las técnicas de trabajo para que el producto pueda ser mejorado continuamente, así como el entorno de trabajo.

Scrum está basado en la auto-organización de equipos, lo que permite afrontar lo fortuito o inesperado, y así resolver problemas examinando y adaptando continuamente el trabajo.

En Scrum, un *sprint* corresponde a un período breve de tiempo en el que el equipo trabaja para completar una cantidad de trabajo establecida. En tal sentido, se plantearon tres *sprints* correspondientes al trabajo que implica cada una de las tres plantillas a desarrollar, contando con un tiempo de dos semanas para su culminación.

La tabla N°1, muestra de forma organizada la planificación prevista para un lapso de seis (6) semanas:

Sprint	Plantilla web	Actividad	Fecha inicio	Fecha final	Agosto		Septiembre			
					S3	S4	S5	S6	S7	S8
1	N.A	Definición de la arquitectura y estructura de trabajo	17-08-2020	17-08-2020						
		Diseño de componentes web generales	18-08-2020	18-08-2020						
		Implementación de componentes web generales	18-08-2020	19-08-2020						
	Página de presencia de una empresa	Levantamiento de información del negocio	19-08-2020	19-08-2020						
		Diseño de mockups, paleta de colores para la plantilla	20-08-2020	20-08-2020						
		Diseño e implementación de componentes web para la plantilla.	21-08-2020	23-08-2020						
		Implementación del Layout	23-08-2020	27-08-2020						
		Ajuste responsive del Layout	27-08-2020	29-08-2020						
2	Sitio de cursos en línea	Adición de animaciones a las diferentes secciones	29-08-2020	30-08-2020						
		Elaboración del manual de usuario	31-08-2020	31-08-2020						
		Levantamiento de información del negocio	01-09-2020	01-09-2020						
		Diseño de mockups, paleta de colores para la plantilla	01-09-2020	01-09-2020						
		Diseño e implementación de componentes web para la plantilla.	02-09-2020	04-09-2020						
		Implementación del Layout	05-09-2020	11-09-2020						
		Ajuste responsive del Layout	11-09-2020	12-09-2020						
		Adición de animaciones a las diferentes secciones	13-09-2020	13-09-2020						
3	Blog personal culinario	Elaboración del manual de usuario	14-09-2020	14-09-2020						
		Levantamiento de información del negocio	15-09-2020	15-09-2020						
		Diseño de mockups, paleta de colores para la plantilla	15-09-2020	15-09-2020						
		Diseño e implementación de componentes web para la plantilla.	16-09-2020	18-09-2020						
		Implementación del Layout	19-09-2020	24-09-2020						
		Ajuste responsive del Layout	25-09-2020	26-09-2020						
		Adición de animaciones a las diferentes secciones	26-09-2020	27-09-2020						
		Elaboración del manual de usuario	28-09-2020	28-09-2020						

Tabla N° 1. Cronograma de trabajo

Fase de análisis

Previo a la primera semana de actividades, se llevó a cabo el levantamiento de información y el proceso de asimilación con las herramientas a utilizar. El levantamiento de información no fue más que la definición de cada una de las secciones de las plantillas, tomando en cuenta el tiempo que se contaba para

diseñar cada una de estas. Durante este proceso se encontraron variaciones en la cantidad de secciones a realizar por cada *sprint*, por lo que se ajustaron de acuerdo al tiempo establecido. El proceso de asimilación con las herramientas a utilizar, se basó en el análisis y lectura de la documentación de cada una de estas, las cuales son:

- **Jekyll:** Es un generador de páginas estáticas para la construcción de páginas web, principalmente enfocado a blogs, aunque sirve para construir cualquier tipo de página web. Está escrito en Ruby y fue desarrollado por Tom Preston-Werner, uno de los cofundadores de GitHub. El proceso de Jekyll combina el contenido de los archivos en “markdown” con las plantillas de Liquid para generar un sitio web totalmente creado por ficheros estáticos. Aparte de esto, Jekyll es utilizado como el motor de creación de todas las páginas que se sirven en GitHub Pages.
- **Liquid:** Es un lenguaje de plantillas, escrito en Ruby. Fue desarrollado por el cofundador y CEO de Shopify, Tobias Lütke, y ahora se encuentra disponible como un proyecto de código abierto en GitHub. Liquid es una combinación de etiquetas, objetos y filtros para cargar contenido dinámico. Se utilizan en el interior de los archivos de las plantillas, que son el grupo de archivos que componen un tema, creando un puente entre un archivo HTML y un registro de datos. Hoy en día se utiliza en una gran variedad de proyectos de software, desde *content management systems* (CSM) o manejadores de contenido, hasta generadores de sitios de fichero plano y, desde luego, **Shopify**.

Por otro lado, la planificación de *sprints* es un evento en Scrum que inicia el *sprint*. El objetivo de la planificación de *sprints* es definir lo que se puede entregar en el *sprint* y cómo se conseguirá ese trabajo. Es por esta razón, que el día Jueves de cada semana se planteó una reunión con el tutor empresarial, donde se le demostraba el avance del producto y se analizaba el trabajo realizado durante toda la semana planificando una lista con los cambios y/o detalles del trabajo realizado. El día posterior a cada reunión se tomaba para la modificación y arreglo según las observaciones descritas en la lista. Además de analizar el trabajo realizado, en dicha reunión se daba repaso de los objetivos de la semana siguiente. Si la reunión daba lugar a la revisión o inicio de un *sprint*, pues se repasaban aquellas secciones que contendría la plantilla, cómo se dividiría el tiempo de ésta y cómo el producto podría

generar más valor, además, se respondían a las carencias que se observaron en el trabajo realizado, para así evaluar cómo mejorar el siguiente *sprint*.

Estas reuniones permitieron una buena comunicación con el tutor empresarial, y garantizaban que no se generaran cambios de último momento.

Fase de diseño

Ahora bien, cada uno de los *sprints* contó con una fase de diseño en la que se elaboraron los *mockups* o maquetas que sirvieron de base para el diseño de cada una de las pantallas, lo que agiliza el proceso y permite concretar una vista aproximada del producto que se deseaba conseguir.

Fase de implementación

De igual manera, por cada *sprint* se llevó a cabo una fase de implementación, consistiendo ésta en la elaboración de la plantilla respectiva. Este proceso engloba todo lo respectivo a la implementación de las maquetas, optando por elaborar un diseño limpio y con buenas prácticas, modularizando todo el trabajo para ayudar al usuario final a comprender lo más fácil posible cómo modificar y reutilizar lo generado previamente en las plantillas.

7. Desarrollo

En otro orden de ideas, el primer *sprint* del proyecto inicio con la estructuración de directorios y archivos, en los que se enfrentaron inconvenientes dado que se desarrollarían las diferentes plantillas en el mismo proyecto, por lo que se debió tomar una estrategia para “hacer entender” a Jekyll que el proyecto contendría diferentes directorios de estilos y demás configuraciones. Además se presentaron inconvenientes con las rutas del proyecto, por lo que se modificaron cada una de las referencias a direcciones, todo esto previendo además que el usuario sea el que determine (modificando una única línea) la dirección de las imágenes y demás directorios de su sitio. A continuación, una breve introducción de la estructuración final del proyecto:

- En el directorio “_data” se incluyen todos aquellos datos que serán manejados a lo largo de la plantilla, de manera tal que no se encuentre ningún dato estático a lo largo de los componentes o páginas. Todo lo mencionado le permitirá al cliente final modificar cada uno de los datos sin indagar en el código HTML y de una manera mucho más fácil e intuitiva. Se podrá entonces modificar el nombre de las imágenes, títulos, textos, colores, añadir o eliminar elementos a cualquier arreglo, etcétera.
- El directorio “_includes” contiene todos aquellos “componentes” o piezas de código que pueden ser repetitivas y puedan reutilizarse a lo largo de la plantilla. Estos componentes permitirán extender el código de una manera muy rápida gracias al lenguaje de plantillas “Liquid”, pues permitirá modificar ciertos aspectos del componente simplemente enviando por parámetro un valor. Estos cambios pueden significar aspectos visuales, pues un componente podrá verse de diferentes tamaños, de diferente color, se le podrán añadir o eliminar elementos u otros componentes, y muchas cosas más solo con el paso de este nuevo valor; o puede significar también un cambio en el comportamiento del componente a través de JavaScript.
- El directorio “_layouts” engloba todos los diseños o *templates* del sitio, pues es lo que utiliza Jekyll para envolver el contenido. Esto es entonces la estructura de cada página, por lo que es necesario que todos los archivos contenidos en una colección y todas las páginas del sitio utilicen un *layout* de manera tal que se

pueda visualizar el contenido de dicha página. Si Jekyll no consigue esta instrucción en el *frontmatter* pues no entenderá cómo mostrar visualmente dicha página. El ejemplo más común de un *layout* será aquel que contendrá el encabezado y pie de página del sitio, pues muchas de las páginas desean mostrar estos componentes. De más está decir que un diseño puede utilizar a otro de su tipo y así expandir las posibilidades de mostrar el contenido a lo largo del sitio.

Todo aquel directorio que no haya sido mencionado anteriormente y que inicie con un “_” hace referencia a una colección, una de las maravillas que ofrece Jekyll, que no son más que contenido similar agrupado, de tal manera que si se desea agregar un nuevo elemento a la colección, se deberá añadir un archivo al directorio. Cada uno de estos archivos se suelen incluir con la extensión “.md”, conteniendo un «front matter» o como se conoce en el lenguaje YAML a la sección de metadatos que permiten, por ejemplo, en este caso, especificar variables que se leen como atributos de datos (incluyendo el *layout* que utiliza), y todo lo que se incluye después se obtiene en el atributo de contenido del elemento, al que accedemos mediante el lenguaje “Liquid”. Si no se proporciona ninguna materia delantera de YAML, Jekyll no generará el archivo en su colección. Cada una de estas colecciones se deberá indicar en el archivo “config.yml”, donde se podrán además establecer los valores predeterminados para los elementos dentro de una colección.

Cada una de las estructuras de las plantillas se desglosó en un directorio particular, en el que se muestran las páginas, imágenes, iconos, archivos JavaScript particular, y además el directorio “_sass”, donde se desarrollan en archivos específicos los estilos base, de utilidades, animaciones, tipografía, de cada uno de los componentes y páginas desarrolladas.

Por el mismo lado, el primer *sprint* dio lugar al desarrollo de la mayoría de los componentes globales, estos son pues, los fragmentos de código que se previó su uso en dos o tres de las plantillas, en total, quince (15) componentes diseñados desde cero, como carruseles, tablas, modales, graficos, boton de navegacion, estrellas de valoración dado un número, barras de progreso dado un porcentaje,

paginación, acordeones y más. Estos componentes se mostrarán de los colores establecidos como primarios y secundarios en cada plantilla, y hasta podrían comportarse de cierta manera, como ya se ha mencionado, con un simple atributo extra. No obstante se incluyeron aun así algunos componentes que no fueron utilizados a lo largo del proyecto, pero que podrían utilizarse a futuro, simplemente incluyendo dicho componente.

Para finalizar con el primer *sprint*, se dio inicio al desarrollo de la primera plantilla, en el que se tomó parte del primero de los días para elaborar todos los *mockups* que servirían de base para elaborar cada una de las secciones y componentes respectivos. En total fueron diseñaron veintinueve (29) componentes desde cero con las mejores propiedades de “CSS”. A continuación, en la tabla N° 2, se muestra el detalle cada una de las secciones y actividades realizadas por semana:

Semana 1	Semana 2
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del home, incluye secciones de : • ‘Why us’, ‘Our services’, ‘Our goal’, y ‘Contact us’, ‘Banner’ de bienvenida, y ‘footer’. • Desarrollo de la página de ‘Our team’. • Se afrontaron problemas con las rutas a lo largo de la plantilla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de “formspre” en el formulario de contacto. • Desarrollo de la página de cada servicio, implementando colecciones. • Desarrollo del blog corporativo, y página individual de cada publicación utilizando colecciones. • Desarrollo de la página ‘Nosotros’ • Desarrollo de la página ‘Clientes’ • Implementación de Open Graph para la mejor visualización en diferentes redes sociales como Whatsapp, Twitter y facebook, extendiendo la posibilidad de facilitar el proceso a lo largo de las páginas, y plantillas siguientes.

Tabla N° 2. Detalle de las actividades realizadas en cada semana, conformando el Sprint N°1.

Seguidamente, se dio paso al segundo *sprint* en el cual se definieron los *mockups* tomando en cuenta los estilos de portales de cursos en línea. La construcción de esta plantilla, posible aplicación, requirió una gran cantidad de componentes, en total, cincuenta y nueve (59), y pantallas que están pensados para su posible extensión, siendo distribuido el tiempo como se muestra en la tabla N° 3:

Semana 3	Semana 4
<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de componentes generales, tomando en cuenta el diseño definido. • Desarrollo de la página de "Home". • Desarrollo de la sección de visualización de todos los cursos, separados por la categoría a la que pertenecen. • Desarrollo de la vista de inicio de sesión y registro • Desarrollo del detalle del curso. <ul style="list-style-type: none"> - Vista para aquellos usuarios que no están inscritos en dicho curso. - Vista para aquellos usuarios inscritos en el curso. • Añadir "formpree" al formulario de contacto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vista del perfil de usuario del estudiante. Público y privado. Incluye: <ul style="list-style-type: none"> - Información personal - Información de cuenta - Eliminar la cuenta • Dashboard de usuario del instructor. Incluye: <ul style="list-style-type: none"> - Información personal - Información de cuenta - Eliminar la cuenta - Cursos que dicta - Lista de alumnos por curso - Proceso de creación de un curso • Carrito de compras de un usuario • Lista de deseos de un usuario • Mensajería entre alumno y estudiante • Vista de términos y condiciones, soporte y políticas de privacidad. • Blog, "sobre nosotros", oficinas, aliados

Tabla N° 3. Detalle de las actividades realizadas en cada semana, conformando el Sprint N°2.

Dada la cantidad de detalles y diseños que se presentaron en la plantilla de cursos en línea, se extendió el plazo del *sprint*, ocupando cuatro (4) días de la semana cinco (5) de actividades, tomando en cuenta por supuesto, que el diseño de la plantilla final incluyendo la página de documentación al usuario, podría realizarse en las finales semana y media.

Por esta razón, se dio paso al tercer *sprint* a mediados de la semana cinco (5), donde se desarrolla la plantilla de un blog panadero, lo que incluye las actividades enumeradas en la tabla N°3:

Semana 5	Semana 6
<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de componentes generales, tomando en cuenta el diseño definido. • Diseñar página de inicio, incluye: <ul style="list-style-type: none"> - Header - Banner de bienvenida - Sección de características - Breve sección de galería fotográfica - Sección de recetas top - Newsletter - Footer 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar pagina de recetas, con filtrado por categoría, y nombre. • Diseñar el “layout” del detalle de una receta. Incluye: <ul style="list-style-type: none"> - Ficha técnica de un pan (valoración, tiempos de cocción, clasificación y resultado esperado). - Tabla de ingredientes, con control de variación de cantidades. - “Paso a paso” , lo que incluye 12 pasos , cada uno con su descripción. - Pequeña galería de fotos • Diseñar página de cursos, con filtrado por categoría, y nombre. • Diseñar el “layout” del detalle de un curso, el cual incluye: <ul style="list-style-type: none"> - Videos explicativos por cada paso de la elaboración. - Texto escrito por cada paso de la elaboración - Menú que redirecciona a cada página de la el paso de la elaboración del pan. • Diseñar pagina de técnicas

	<p>panaderas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar el “layout” del detalle de un curso, el cual incluye: <ul style="list-style-type: none"> - Video explicativo de la técnica. - Descripción escrita de la técnica. - Sección de “Otras técnicas”
--	--

Tabla N° 4. Detalle de las actividades realizadas en cada semana, conformando el Sprint N°3.

Atendiendo a todo lo mencionado, se elaboró un página que contiene el manual de usuario, donde se da un abreboca sobre qué es y cómo se inicializa el proyecto en Jekyll, y se desglosan además todos y cada uno de los componentes globales, explicando qué significa cada uno de los parámetros, si estos son opcionales, cómo se incluye y utiliza dicho componente, y una imagen que muestra el diseño del componente. Seguido a esto se especifican las secciones de cada plantilla, es decir, una sección que muestra cómo se utiliza y que contiene dicha plantilla, otra que describe los componentes específicos de la plantilla, y una última que redirecciona al *demo* del sitio.

8. Resultados

En lo referido al producto final, se obtuvieron como resultados tres plantillas web que atienden los requerimientos de cada uno de los negocios. La primera de estas muestra las secciones necesarias que conlleva un sitio corporativo, cuyo objetivo principal suele ser el de transmitir confianza a sus clientes y aportar valor a la marca mostrando los servicios y cualidades del equipo que opera. La segunda, engloba la mayoría de las secciones que hoy en día debería contener un sitio que ofrece cursos en línea, incluyendo diversas vistas a los cursos (dependiendo si el usuario se encuentra inscrito o no en el), perfil de usuario, perfil público, y un *dashboard* de usuario instructor al que se le permite manejar todo lo referente a los cursos que dicta. Este tipo de sitios ha crecido de manera exponencial en los últimos años, apoyando el *e-learning* como uno de los métodos más efectivos de aprendizaje. Por último y no menos importante, el blog panadero, cuyo fin no es más que divulgar información de recetas, cursos y técnicas panaderas, para así atraer y aumentar las vistas de los lectores y de la comunidad gastronómica.

Todo esto, dando respuesta a la interrogante de la empresa Synergy Vision, comprobando la factibilidad de Jekyll como generador de plantillas web, siendo facilitador del manejo de los datos del sitio, y de la modificación de cada uno de los elementos que en ésta se encuentra. Es así como, por la estructura manejada, es posible agregar o eliminar una sección o componente simplemente eliminando una línea de código, o con el simple hecho de añadir un archivo a un directorio, y agregando los datos que se especifican, se puede visualizar una vista completa del elemento de esta colección, sin tener que indagar profundamente en el código.

Seguido a esto, se alcanzó un paso importante para el manejo de las plantillas, la documentación, que le hace entender detalladamente al usuario bien sea la persona encargada de tomar el proyecto o la persona que usa en sí la plantilla, cómo poder manejar cada uno de los componentes generados, cómo cambiar cada uno de los datos del sitio y cómo agregar elementos a una colección.

De más está decir, que cada una de estas plantillas cumple con una serie de requisitos de un diseño limpio, moderno, y de fácil mantenimiento y modificación.

Además, el diseño de cada una se encuentra perfectamente adaptado al tamaño de cada dispositivo y a los diversos navegadores que hoy en día operan.

9. Conclusiones y recomendaciones

El uso de Jekyll como un generador de sitios web estáticos representa, sin duda, una alternativa a los gestores de contenido más conocidos, destacando entre ellos WordPress, los cuales han presentado diversas vulnerabilidades que pueden poner en riesgo la información. De estar completamente protegido el gestor, los *plugins* pueden contener también problemas de seguridad lo que requiere un trabajo extra de mantenimiento.

Por supuesto, los generadores de sitios web estáticos funcionan sin una base de datos para manejar su información, por lo que no hay que ocuparse de su instalación y configuración. Asimismo, no es necesario acceder a la base de datos, lo que sí se requiere para el buen funcionamiento de las páginas dinámicas, y por esto las páginas suelen cargarse más rápidamente.

No obstante, se analizaron ciertas desventajas a lo largo del desarrollo de las plantillas. Una de ellas radica en el hecho de la habilidad del usuario final frente a la tecnología. Si bien el cometido de las plantillas es ayudar a facilitar el proceso de edición de los datos, es muy probable que una persona no muy cercana a la tecnología presente dificultades para modificar estos datos, y aunque la documentación es bastante clara, el usuario promedio suele familiarizarse más intuitivamente con una interfaz gráfica, por esta razón pueden presentarse problemas de compilación, por ejemplo, manejando de manera incorrecta un atributo en estos archivos YAML.

Una vez culminado el trabajo, el cual no solo implicó detalles muy específicos, sino creatividad para la extensibilidad y elasticidad de los componentes y diseños, sumado de tratarse de diseños web creados desde cero, se recomienda para un futuro desarrollo centrarse en el diseño de a los sumo, dos (2) plantillas web sustanciosas que permitan destacar cada una de las pequeñas partes que la componen.

10. Referencias bibliográficas

Liquid. (s. f.). Safe, customer-facing template language for flexible web apps. Recuperado 26 de julio de 2020, de <https://shopify.github.io/liquid/>

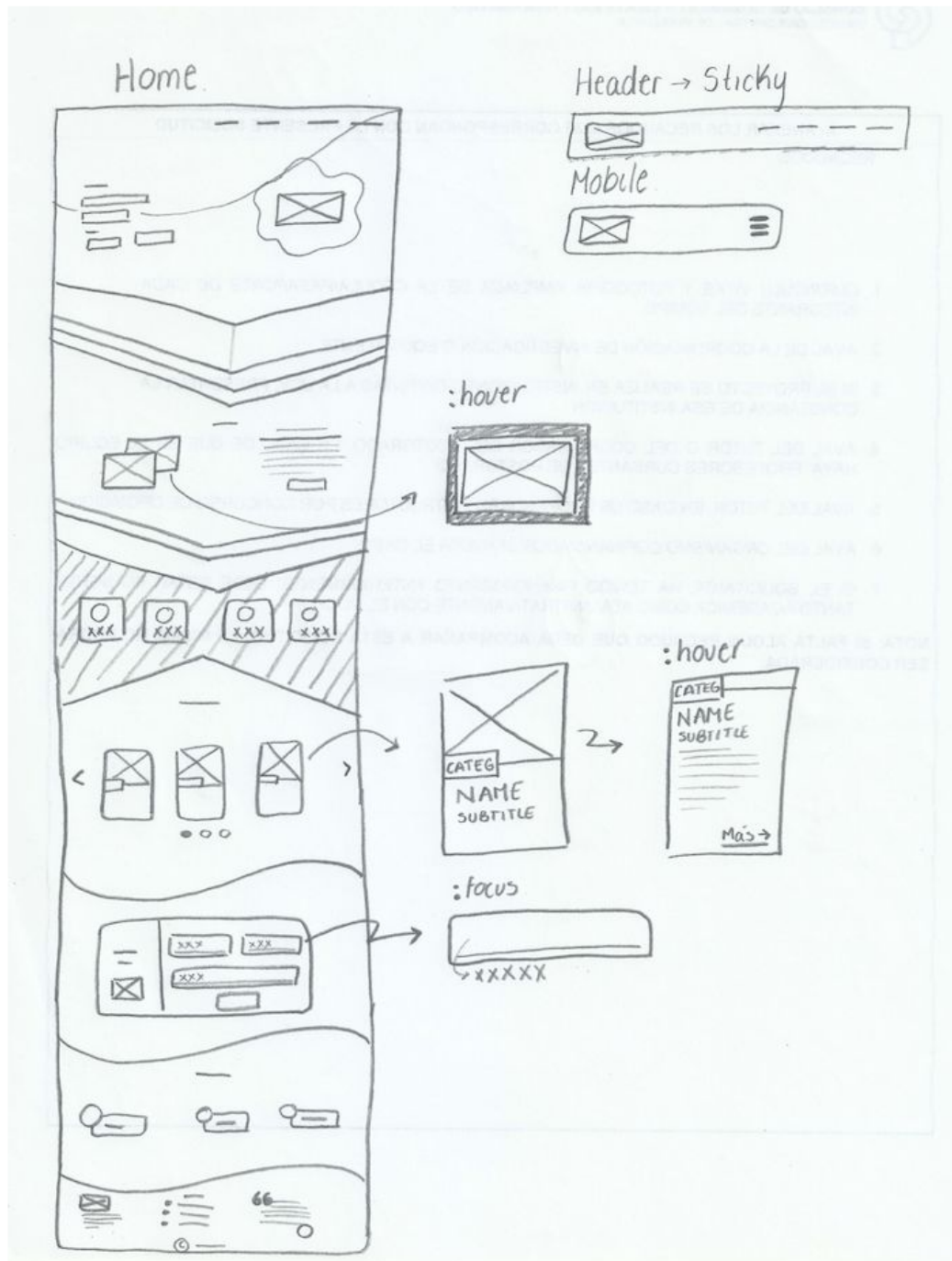
Synergy Vision. (s. f.). Synergy.Vision. Recuperado 10 de octubre de 2020, de <https://synergy.vision/nosotros/>

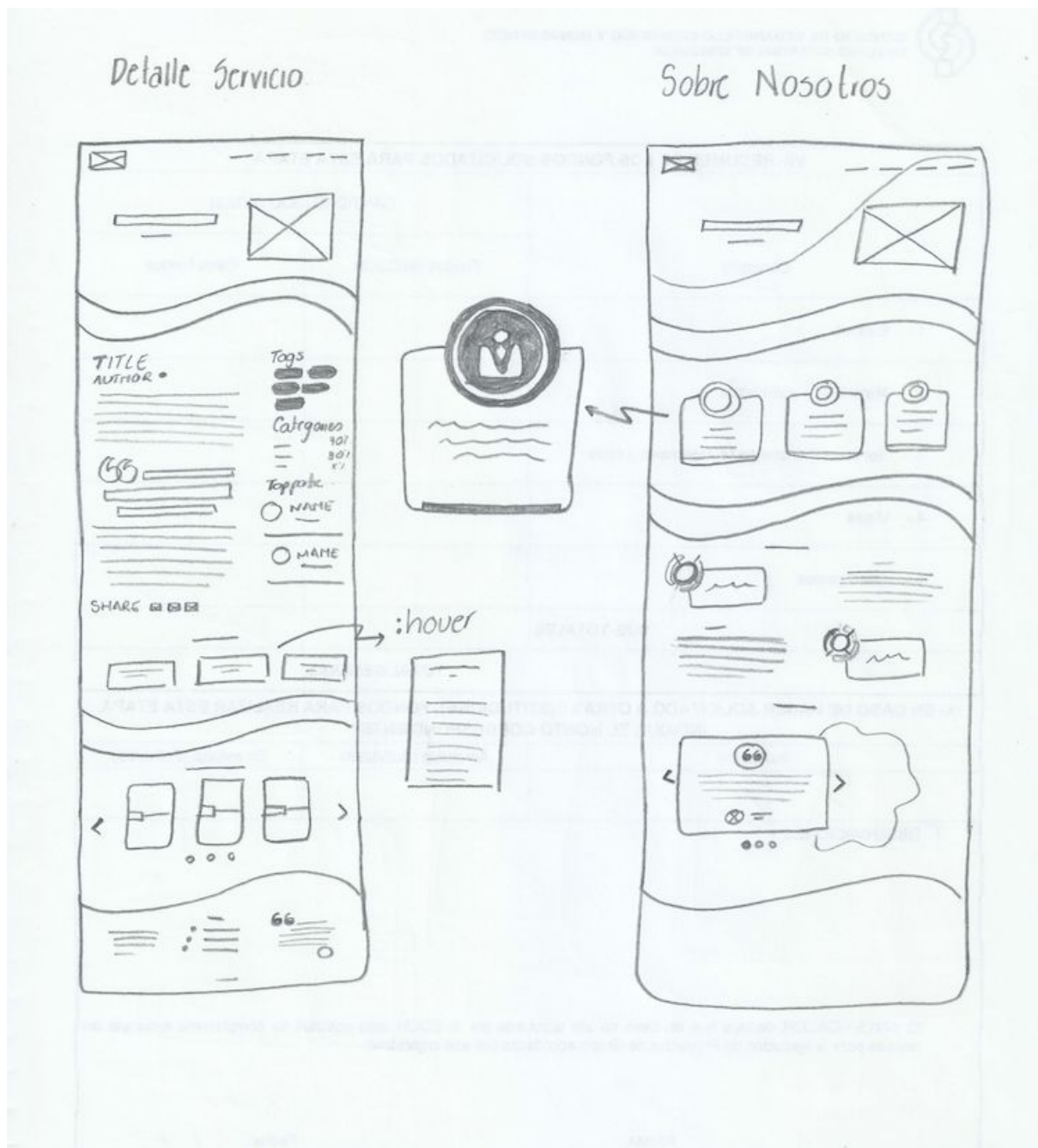
Quickstart. (s. f.). Jekyll • Simple, blog-aware, static sites. Recuperado 26 de julio de 2020, de <https://jekyllrb.com/docs/>

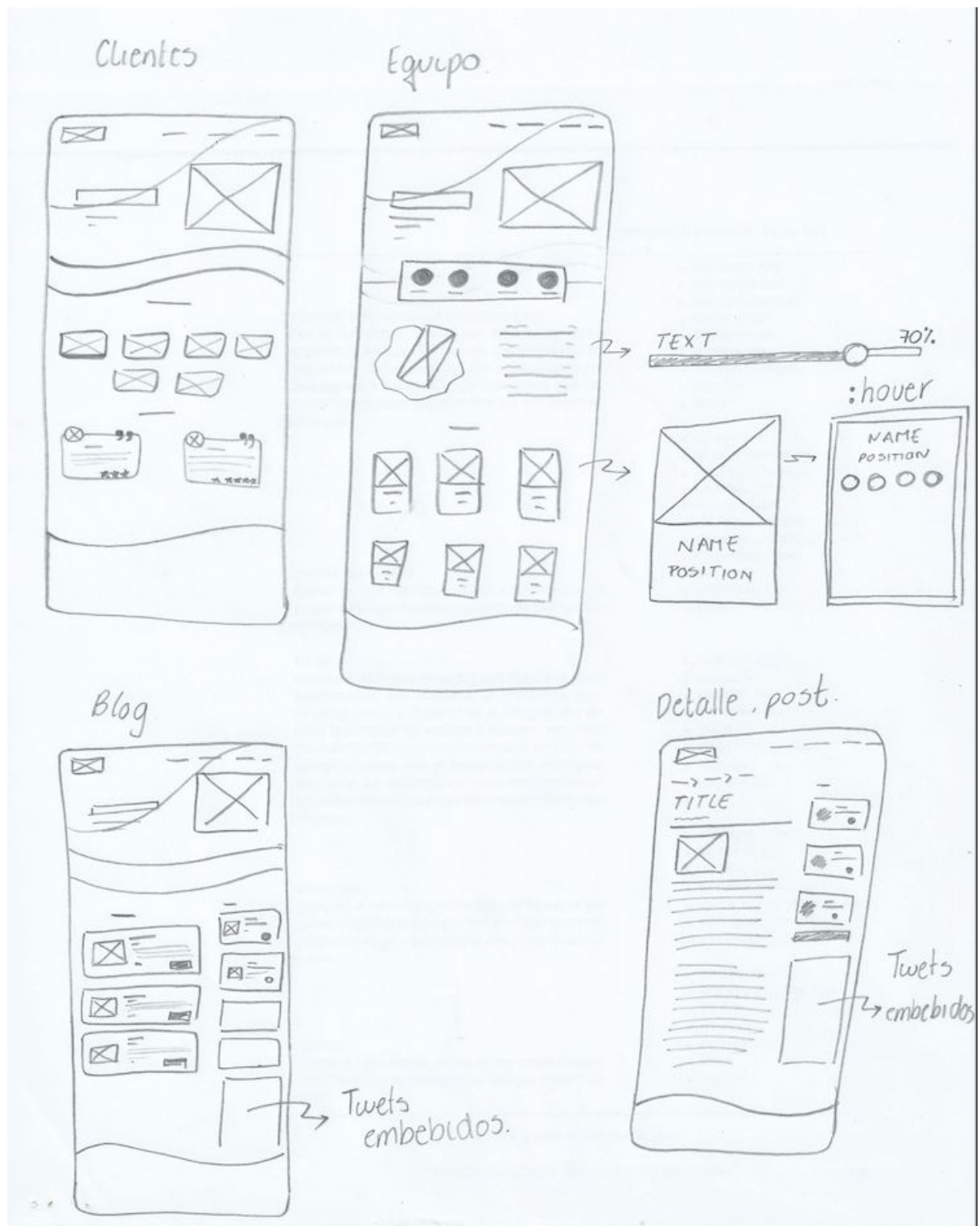
11. Apéndice o anexos

A continuación los mockups más relevantes, diseñados para cada una de las plantillas

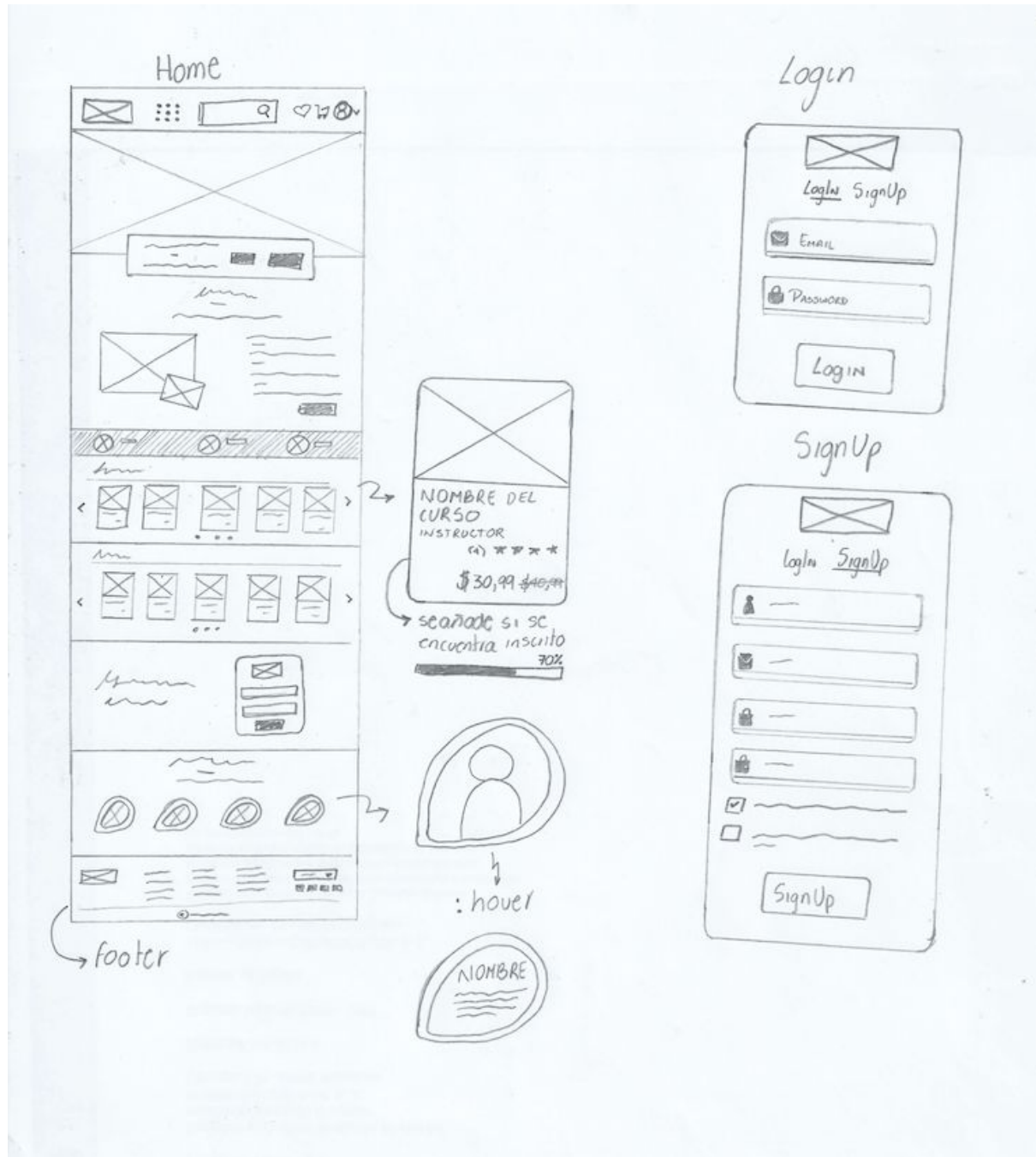
Plantilla 1. Página corporativa







Plantilla 2. Sitios de cursos en línea



PLANTILLA 2

Categorías

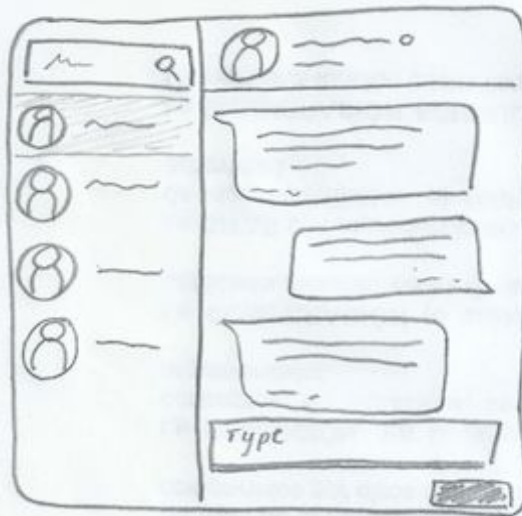
Contenido curso No inscrito.

Mis cursos / mi lista de deseos

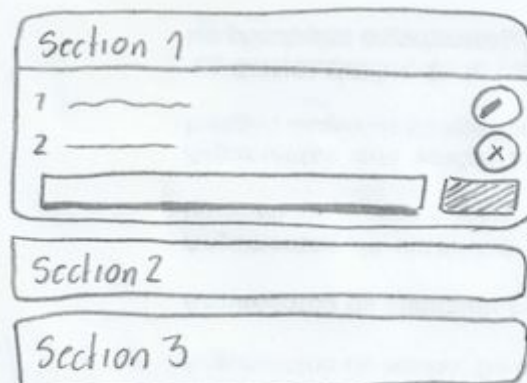
de no haber cursos

Mi carrito.

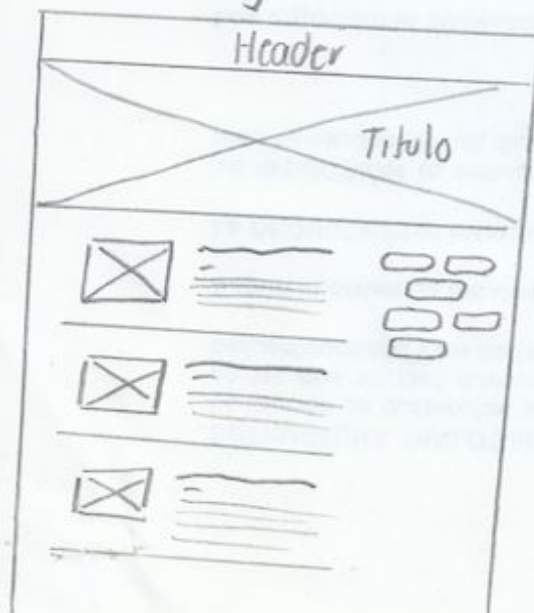
Mensajería

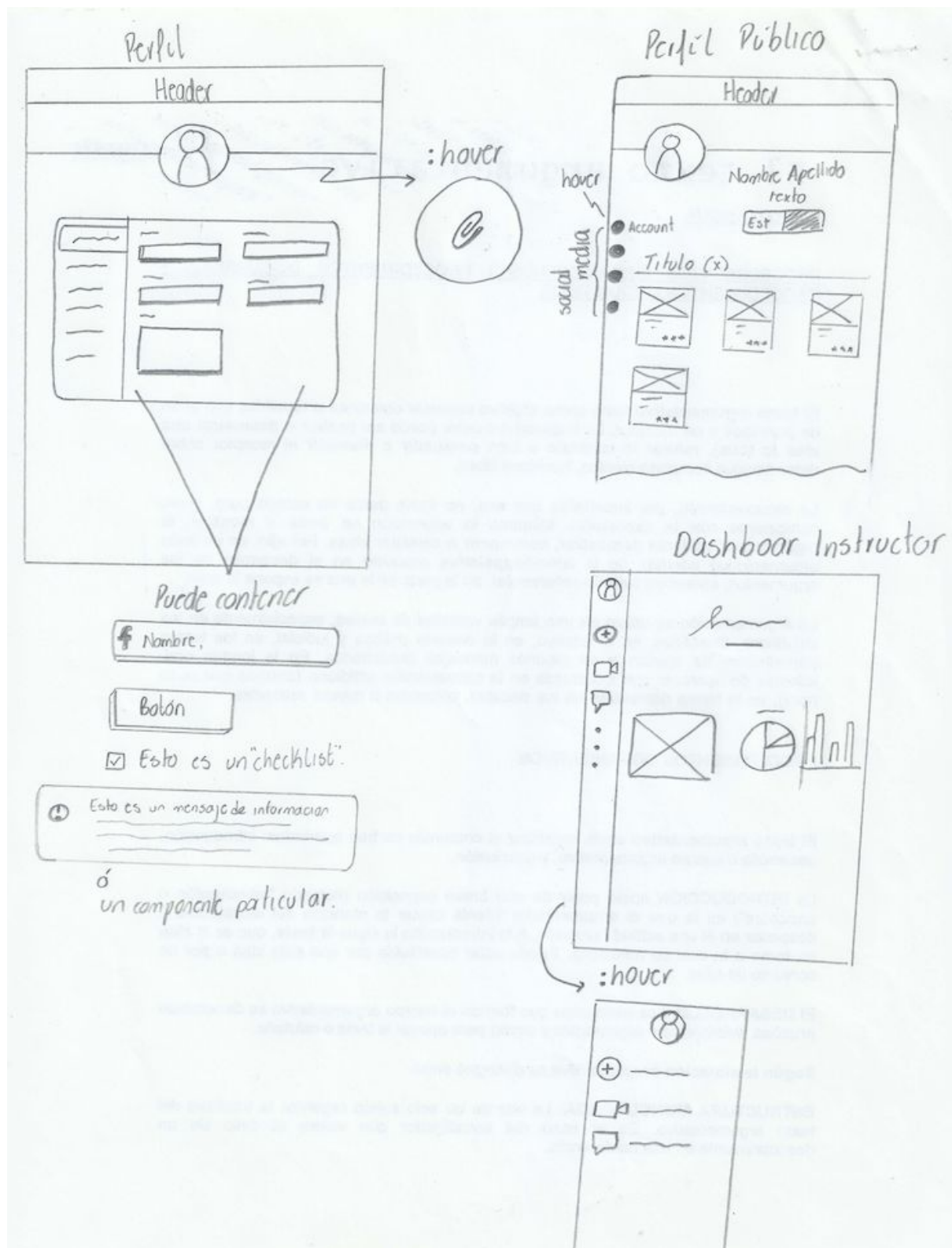


Añadir sección



Blog





Plantilla 3. Blog culinario

