

Diseño, desarrollo y optimización de una página web interactiva para una empresa de servicios tecnológicos

Autor: Manuel Sánchez Moreno
Consultor: Mikel Zorrilla Berasategui

Máster en Aplicaciones Multimedia
Itinerario profesional

capbara
studio



1 Contextualización

2 Objetivos

3 Creación de la página web

3.1 Planteamiento y planificación

3.2 Diseño y producción gráfica

3.3 Construcción del entorno de trabajo

3.4 Desarrollo del proyecto

4 Conclusiones



01 Contextualización

La aparición de la página web en la década de los noventa supuso un gran avance y un escaparate para empresas y particulares.

A día de hoy la competencia es durísima, y el éxito radica en la construcción de sitios web distintos a lo común.

Son muchas variables a tener en cuenta en busca de la diferenciación, tales como:

- Usabilidad
- Experiencia de usuario
- Diseño novedoso
- Accesibilidad

02 Objetivos

Desarrollo
nuevo sitio web
Capybara Studio

Aplicar
diseño
a medida

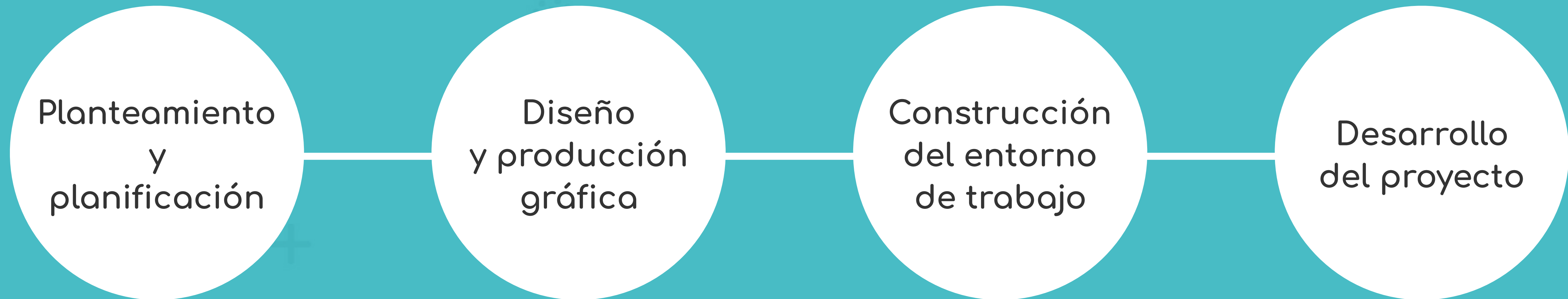
Responsive
&
mobile-first

Potenciar
Capybara
Studio

Aplicar nuevos
conocimientos

03. Creación de página web

Para la consecución del producto deseado se han identificado cuatro fases muy marcadas



3.1 Planteamiento y planificación

Para el desarrollo del proyecto se ha hecho uso de metodologías scrum a nivel general.

A nivel de tareas se ha hecho uso de paneles Kanban específicos.

Para la gestión de las tareas se ha realizado un desglose de la pila de producto con el software Asana



3.1 Planteamiento y planificación

En esta fase de han definido:

Arquitectura
de la web

Secciones y
elementos

Sistemas de
navegación

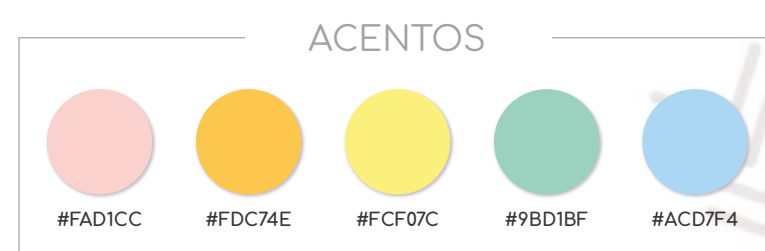
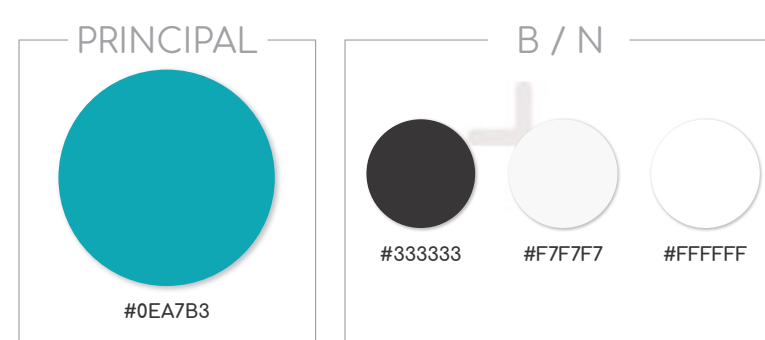
3.2 Diseño y producción gráfica

Siguiendo las tendencias de diseño web para el curso 2019/2020

Colores
brillantes y vivos

Combinación
tipografías

Ilustración
propia SVG

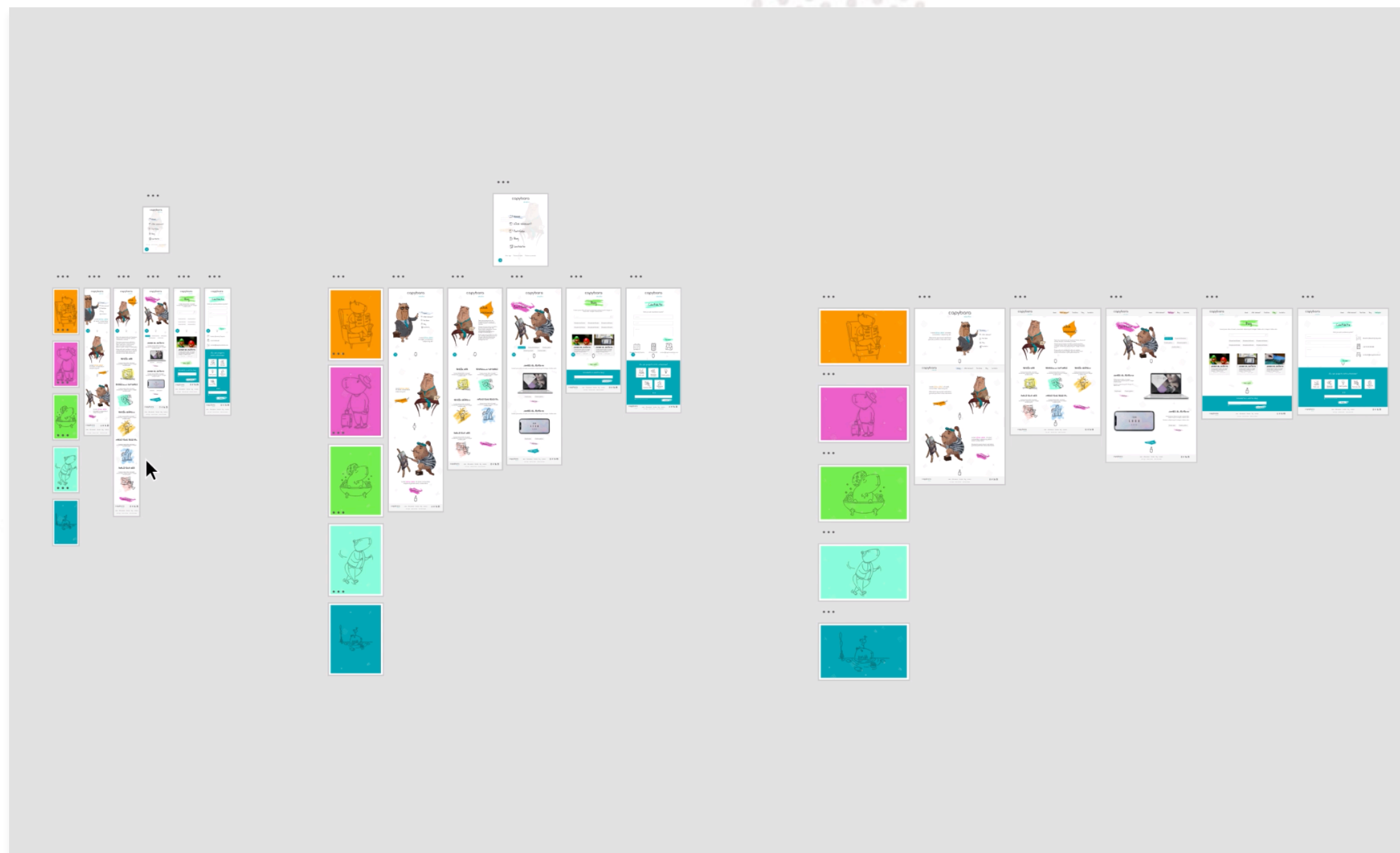


Comfortaa
Gloria Hallelujah



3.2 Diseño y producción gráfica

Prototipo de alta fidelidad realizado con el software Adobe XD debido a la rapidez, agilidad y compatibilidad con Adobe. Illustrator



+



×

3.3 Creación del entorno de trabajo

En esta fase de han definido:

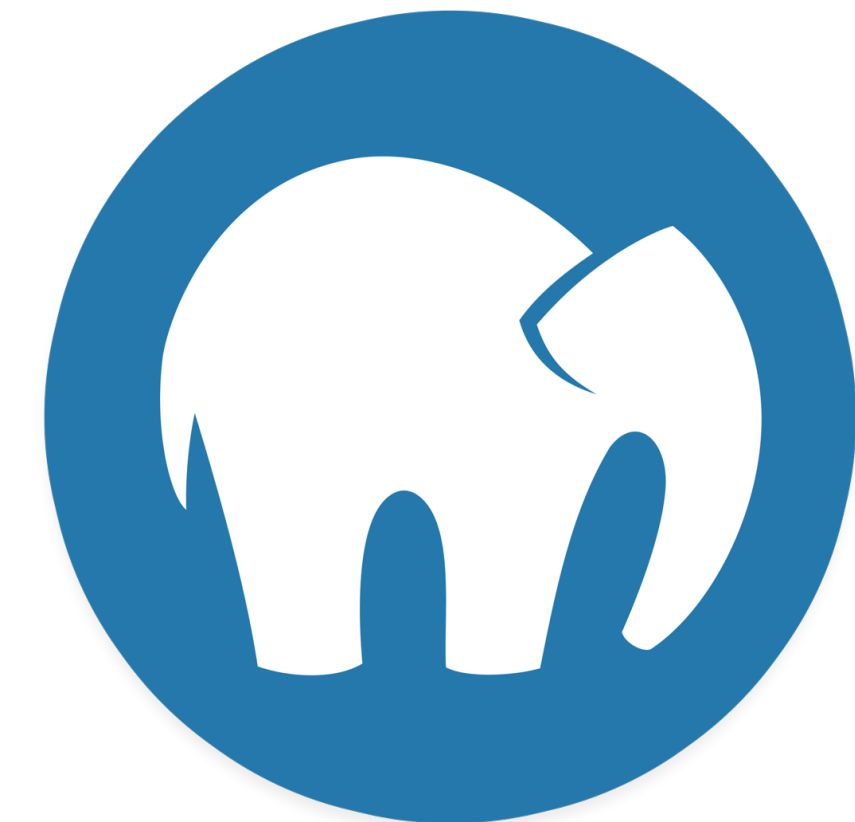
Creación de un
repositorio en
GitHub



Utilización de
la terminal



Servidor local
con Apache por
MAMP



3.4 Desarrollo del proyecto

HTML y PHP

Creación de estructura sólida

Utilización de etiquetas semánticas

Apoyo en el framework front-end bulma.io

Paso a PHP para la utilización de includes para disponer de un código ordenado y más escalable.

Recursos externos llamados por CDN evitando cargar el servidor.



BULMA

3.4 Desarrollo del proyecto

JavaScripts

Pequeños scripts a medida, en ficheros independientes y asociados a las páginas

concretas donde se utilizan y con un mantenimiento más escalable.

- Sticky menú Home
- Filtrado de items en portfolio
- Active items de menú
- Menú móvil

3.4 Desarrollo del proyecto

Estilos CSS

Nomenclatura de clases propia basada en metodologías BEM

Utilización de preprocesadores de código con sintaxis SCSS.

Para poder ejecutar se instala, mediante tecnología NODE JS la dependencia

NODE-SASS

que ejecutamos desde la terminal

3.4 Desarrollo del proyecto

Estilos CSS

Ventajas del uso de preprocesadores SCSS

Escalabilidad

Fácil acceso
al código

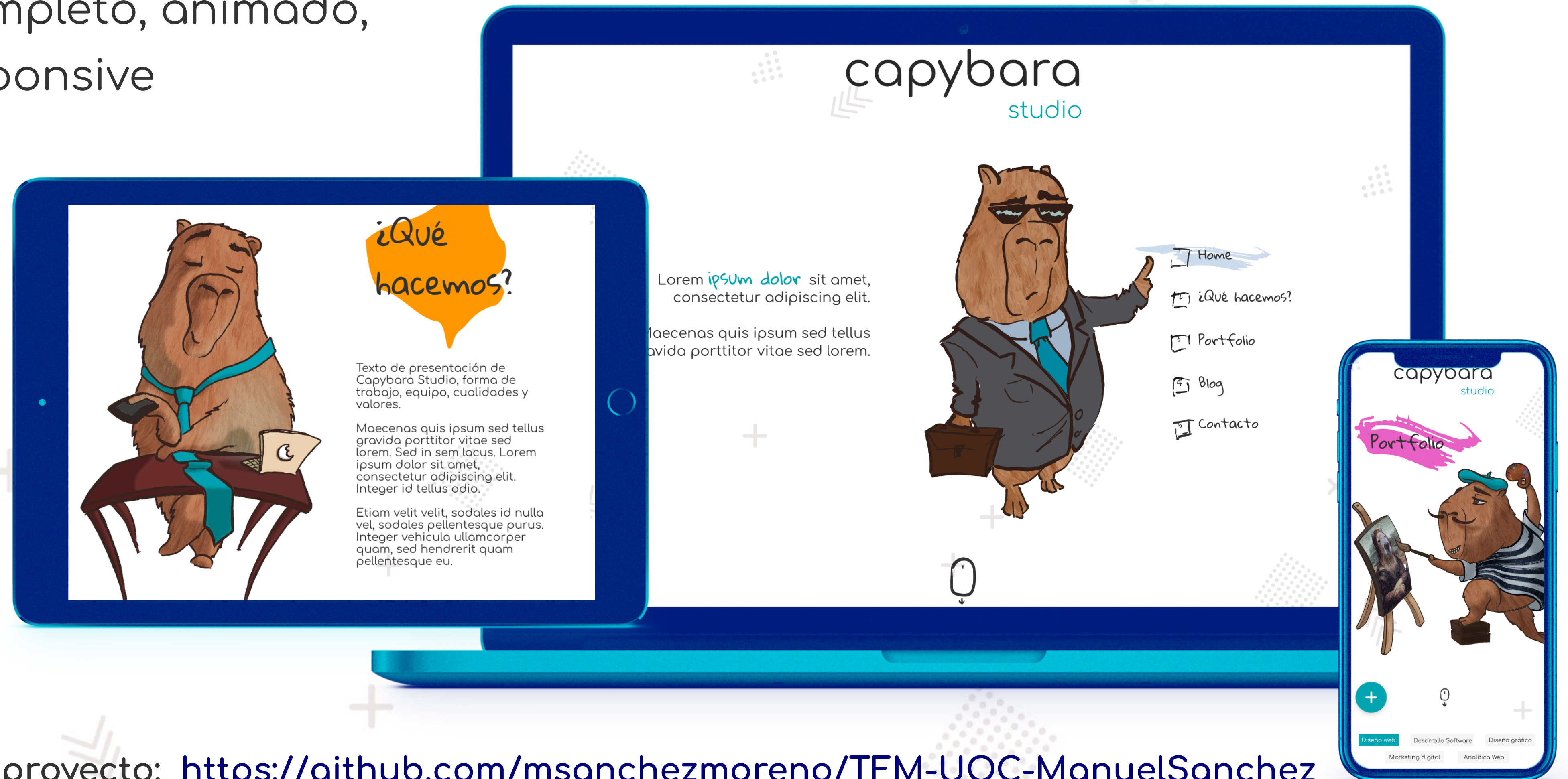
Funciones

Variables

Anidados

Resultado del proyecto

Sitio web completo, animado,
rápido y responsive



Repositorio del proyecto: <https://github.com/msanchezmoreno/TFM-UOC-ManuelSanchez>

04 Conclusiones

Resultado satisfactorio

Recomendable dedicar más tiempo a una correcta planificación

Hay que estar atento al cambio de tendencias, evitar quedarse obsoleto

Líneas de futuro

Mayor número de animaciones individuales por SVG

Despliegue del proyecto sobre framework PHP como Symfony o Zend

Creación de un espacio de clientes

