



Universidad Cenfotec

Diseño web 1

Estudiante

Joseph Castillo

Tarea 01

Desarrollo web, HTML y CSS

Profesor

Frank Jiménez

Tercer cuatrimestre, 2020

Contenido

Lenguaje HTML 5	8
Lenguaje CSS	21
Referencias	28
Evaluación	32

Desarrollo web

1. ¿Por qué es importante que una empresa tenga un sitio web?

En la actualidad con la transformación digital y el constante avance en la tecnología se hace cada vez más necesario contar con un sitio web para hacer crecer el negocio.

Esto no sólo le dará credibilidad, sino que también ayudará a dar la impresión de que su empresa es más grande y más exitosa que puede ser en realidad. La página web es tan importante ya que puede dar visibilidad e informar correctamente sobre los productos/servicios que están a la oferta para los consumidores, además con el servicio de venta online es una oportunidad para aumentar las cifras positivas de la empresa y tener una mejor comunicación con sus clientes y colaboradores.

2. ¿Cuáles son las plataformas web con las que generalmente se crean los sitios web que observamos por internet? ¿Cite 3?

Wix

Webnode

Jimdo

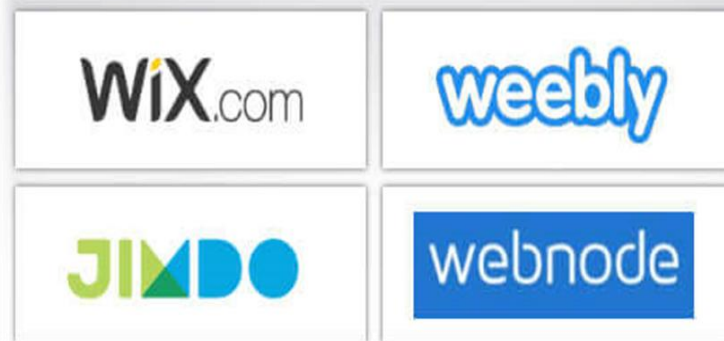


Figura 1. Plataformas web

3. ¿Cuál es la diferencia que existe entre desarrollador Front-End-Back-EndFull-Stack?

El desarrollador Front-End trabaja del lado Cliente en la capa de presentación o capa UI. Principalmente se ocupa de los componentes externos del sitio web o de la aplicación web como lo son la lógica de la presentación, el diseño de la interfaz de la aplicación y diseño de interacción ellos deben dominar: HTML, CSS y JavaScript. A partir de aquí, son más los frameworks y las herramientas, que se hacen cada vez más complejas.

En cambio, el desarrollador back-end trabaja en todo lo que no es visible para el usuario y no se ejecuta en el navegador o dispositivo del cliente, sino en un servidor físico o en la nube, permitiendo con su trabajo que el usuario disfrute de su experiencia. Sin él, el desarrollo llevado a cabo por su anterior compañero no se sostendría. En este caso de Backend son numerosos los lenguajes y frameworks según la necesidad, los más comunes son: PHP, Ruby, Python, Node.js, JavaScript, Java. Además, un desarrollador back-end también debe estar familiarizado con las bases de datos tales como: SQL Server, MySQL, Oracle, PostgreSQL, MongoDB.

Dicho esto, se puede concluir que el desarrollador Full stack es un profesional multiusos, responsable del desarrollo del proyecto, desde el montaje de los servidores, hasta el diseño, tiene que trabajar en proyectos tanto del lado del cliente como del lado del servidor. Por lo tanto, tiene que ser alguien capaz de usar el conjunto y combinación de lenguajes, frameworks, tecnologías y herramientas para crear una aplicación o sitio web.

4. ¿Qué aspectos se deben de tomar en cuenta para ser un buen desarrollador web Front-End y Back-End? Tomando en cuenta la parte técnica, humanística, entre otras. ¿Pensemos en el supuesto que vamos a optar por un trabajo en esas áreas? Brinde su opinión

En mi opinión el aspecto más importante ya sea para Front-End o Back-end es tener las ganas de seguir aprendiendo cosas nuevas ya que las tecnologías crecen continuamente y algunas

nuevas emergen, aunque se especialice en una es una buena práctica saber sobre otras opciones y alternativas que podrían ser útiles en un proyecto futuro. Además, la creatividad y comprensión de entender lo que quiere el cliente ayudaría a lograr la satisfacción del cliente con el producto final. Con respecto a la parte técnica se tiene que tener conocimiento en HTML, CSS, Javascript y frameworks.

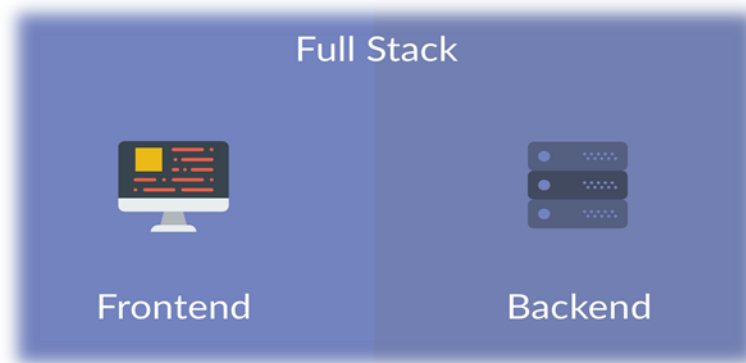


Figura 2. Diferencia Front-End-Back-EndFull-Stack

5. ¿Escriba 7 tipos de sitios web que se pueden observar en internet?

Blogs, Foros, Wikis, Entretenimiento, Educativos, Tiendas Online, Buscadores.



Figura 3. Tipos de sitios web

6. ¿Cuál es la funcionalidad entre los siguientes términos (sistema-sitio web-apps nativas-redes sociales: ¿Piense en el objetivo de cada uno?

Un sistema web son las aplicaciones de software que pueden utilizarse accediendo a un servidor web a través de Internet o de una intranet mediante un navegador estos funcionan por medio de los códigos escritos en el servidor y en el navegador; el navegador interpreta la acción solicitada y realiza una petición al servidor, el cual manda una respuesta y el navegador vuelve a interpretar y mostrar estos datos.

Un sitio web es una colección de páginas web que se agrupan y normalmente se conectan de varias maneras las cuales son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW). Estos permiten tener presencia profesional en internet, presentar su producto o servicios que ofrece, comunicarse con sus clientes entre otros.

Las apps nativas están desarrolladas y optimizadas específicamente para el sistema operativo determinado y la plataforma de desarrollo del fabricante (Android, iOS, etc) por ejemplo una aplicación Android no funciona en el sistema operativo de iOS de un teléfono móvil Apple o en los iPads y viceversa.

Este tipo de aplicaciones se adapta al 100% con las funcionalidades y características del dispositivo obteniendo así una mejor experiencia de uso. Sin embargo, el desarrollo de una aplicación nativo comporta un mayor coste, ya que si los desarrolladores quieren manejar más de un sistema operativo, se ven obligados a programar una aplicación exclusiva para cada uno de ellos para poder ser multiplataforma multiplicando así los costes de desarrollo.

Las redes sociales son un servicio que facilita la comunicación entre las personas, ya sea que se conozcan o no. Además ofrecen otros servicios y funcionalidades como el intercambio de conocimientos, encontrar grupos de personas afines e integrarse en ellos, realizar actividades en

común, hacer publicidad, buscar empleo y si el interés es divertirse, a través de Facebook es posible acceder a juegos, eventos y conferencias en línea, en Youtube se pueden ver videos sobre moda, trucos de belleza, escuchar música o aprender sobre cualquier cosa, en Twitter es la red social donde se puede compartir opiniones con un determinado número de caracteres y también LinkedIn para compartir información laboral conectando empresas y profesionales.

Lenguaje HTML 5

1. ¿Describir la historia del lenguaje HTML hasta llegar al HTML5?

El HTML se origina en 1980, cuando el físico Tim Berners-Lee, propuso un nuevo sistema de "hipertexto" para compartir documentos. Tras finalizar el desarrollo de su sistema de hipertexto, Tim Berners-Lee lo presentó a una convocatoria organizada para desarrollar un sistema de hipertexto para Internet. Después de unir sus fuerzas con el ingeniero de sistemas Robert Cailliau, presentaron la propuesta ganadora llamada World Wide Web (W3). La propuesta oficial para convertir HTML en un estándar se realizó en 1993. Aunque se consiguieron avances significativos como las etiquetas para imágenes, tablas y formularios, ninguna de las dos propuestas de estándar HTML y HTML+ consiguieron convertirse en estándar oficial. Fue hasta en 1995 en que HTML 2.0 se convirtió en el primer estándar oficial de HTML. A partir de 1996, los estándares de HTML los publica el consorcio W3C. La versión HTML 3.2 se publicó el 14 de enero de 1997 y es la primera recomendación de HTML publicada por el W3C, en esta versión se incorpora los últimos avances de las páginas web como applets de Java y texto que fluye alrededor de las imágenes. Esto le dio paso a HTML 4.0 que se publicó el 24 de abril de 1998 iniciando como una versión corregida de la publicación original del 18 de diciembre de 1997. Esta versión incorpora las hojas de estilos CSS, la posibilidad de incluir pequeños programas o scripts en las páginas web, mejora de la accesibilidad de las páginas diseñadas, tablas complejas y mejoras en los formularios. Después de esto la última especificación oficial de HTML (antes de convertirse en HTML5) se publicó el 24 de diciembre de 1999 y se denomina HTML 4.01. Se trata de una revisión y actualización de la versión HTML 4.0, por lo que no incluye novedades significativas. Con la publicación de HTML 4.01, la actividad de estandarización de HTML se detuvo y el W3C se centró en el desarrollo del

estándar XHTML. Por este motivo, en el año 2004, las empresas Apple, Mozilla y Opera mostraron su preocupación por la falta de interés del W3C en HTML y decidieron organizarse en una nueva asociación llamada WHATWG (Web Hypertext Application Technology Working Group). Esta se enfoca en el futuro estándar HTML 5, Debido a la fuerza de las empresas que forman el grupo WHATWG y a la publicación de los borradores de HTML 5.0, en marzo de 2007 el W3C decidió retomar la actividad estandarizadora de HTML y en 2008 la WHATWG publica el primer borrador de HTML5, fue quien desarrolló y actualmente dirige el estándar de HTML5 y la W3C terminó aceptando al HTML5 como el estándar. En la actualidad HTML5 es el estándar de la WEB y propuso tantas mejoras que terminó de expulsar a Flash.



Figura 4. Tim Berners, padre del WWW y HTML

2. ¿Qué es el HTML5 y cuál es su función principal?

HTML5 es un lenguaje markup (siglas de HTML significan Hyper Text Markup Language) usado para estructurar y presentar el contenido para la web. Se basa principalmente en etiquetas, que son instrucciones para crear la estructura básica o semántica de las páginas web. Para cualquier usuario interesado en crear páginas web es importante conocer este lenguaje. HTML5 permite una mayor interacción entre las páginas web y el contenido multimedia como también facilita el proceso de codificar el diseño básico de la web.

3. ¿Cite 5 ventajas del lenguaje HTML5?

1. Incorporación de video: Debido a su gran poder de atracción visual HTML5 proporciona un estándar para mostrar videos, haciendo que su incorporación sea sencilla y popular.

Por medio de las etiquetas <video>y <audio> de HTML5, puede soportar de manera eficiente y estable cualquier opción de ejecución de video y audio como; vídeos de presentación de algún producto, críticas en video, podcasts, muestras de música entre otros, sin generar errores o incluir código flash en el sitio web. Además, los desarrolladores pueden tener acceso a una API que les permitirá determinar cómo estas nuevas etiquetas son presentadas a los usuarios que a la vez expande el uso en el lenguaje HTML5.

2. Un código más ordenado: Debido a la adición de nuevas etiquetas que ayudan a nombrar partes de la estructura básica de toda página web el código HTML se puede separar fácilmente entre etiquetas y contenido. Para los desarrolladores Web hacer cambios en un código desordenado, puede convertirse en una situación complicada. Sin embargo, HTML5 ofrece la posibilidad de obtener un código más limpio y fácil de depurar comparado con los códigos de los estándares anteriores, que soluciona este problema permitiendo así que el desarrollador pueda trabajar de manera más efectiva y detectar errores de manera más rápida debido a que las etiquetas son claras y descriptivas.

3. Experiencia de usuario: Debido a la gran variedad de herramientas que ofrece HTML5 se pueden diseñar y presentar sitios Web que superen las expectativas de los usuarios, de este modo se puede aumentar las visitas y se puede proporcionar una buena experiencia para cada visitante del sitio web.

4. Compatibilidad: HTML sin importar qué navegador use los usuarios (Chrome, Firefox, Safari y Opera) el contenido se puede visualizar correctamente esto brinda a los diseñadores Web tranquilidad de que los sitios o sistemas que desarrollen serán compatibles en todos los navegadores. El único problema sería considerar a usuarios que emplean navegadores más antiguos, ya que en estos no todas las nuevas funciones y etiquetas de HTML5 están disponibles.

5. Optimización/sitios responsivos: Esta característica del lenguaje HTML5 es probablemente una de las más útiles, ya que se puede acceder a cualquier página o aplicación web desde un dispositivo móvil y permite que la experiencia sea igual de buena que al visitar una página web en computadora. Esta especificación para móviles se puede hacer desde el mismo documento HTML o se puede emplear un framework especializado, su objetivo es llevar a cabo proyectos responsivos y funcionales para todo tipo de dispositivos. Además, debido a que HTML5 ofrece un código optimizado para ser leído por los motores de búsqueda con mayor facilidad el contenido de un sitio Web desarrollado con HTML5 puede obtener un mejor ranking en las búsquedas.

4. ¿Cite la diferencia entre una página web, sitio web, apps y sistema?

Un sitio web es una colección de páginas web que se agrupan y normalmente se conectan de varias maneras las cuales son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW). Estos permiten tener presencia profesional en internet, presentar su producto o servicios que ofrece, comunicarse con sus clientes entre otros. Dentro del sitio web, aparecerá mucha información. Toda estará jerarquizada con una estructura concreta. Por lo general, se tendrá un home donde se podrá navegar a través de las diferentes URL para ir desplazándose de una página a otra. Los sitios web están escritos en código HTML y se accede a

ellos a través de un navegador. Por lo tanto, una página web es parte de un sitio web y es un único archivo con un nombre de archivo asignado, mientras que un sitio web es un conjunto de archivos llamados páginas web. Adicionalmente un sistema web son las aplicaciones de software que pueden utilizarse accediendo a un servidor web a través de Internet.



Figura 5. Logo HTML5

5. ¿Qué aspectos se pueden analizar de un sitio web?

Uno de los aspectos más importantes y que se debe analizar es el objetivo del sitio web se debe pensar que tipo va a ser si un blog, web corporativa, tienda online o cualquier otro tipo esto depende del objetivo final, para esto se tiene que tomar en consideración si se quiere vender, conseguir registros, dar a conocer la marca, ofrecer contenido de calidad para tus lectores.

Dicho esto, otro aspecto importante una vez que se analiza el objetivo es el contenido en función del objetivo del que te hablaba antes, así se podrá establecer una jerarquía de información para colocar en primer lugar lo que más interesa a la gente o lo que te resulta más rentable mostrar.

Una vez que se sabe qué tipo de contenido mostrar se tiene que analizar el diseño ya que es esencial para tener una página web atractiva, llamativa y agradable. Un punto a tomar en cuenta es que tenga una relación con la empresa, marca y con los objetivos. Debido a que los

estilos y tendencias cambian, el diseño también se tiene que actualizar, dando constantemente una sensación de novedad, experiencia y actualización.

Otro de los puntos más importantes es la usabilidad, ya que la experiencia del usuario y la usabilidad en las páginas web son lo que define que tan bien hecho está nuestro sitio, por ejemplo; Google cada vez da más relevancia a estos aspectos y lo tiene muy en cuenta para el posicionamiento orgánico y al valorar el nivel de calidad de una web. Google Analytics analiza los datos de la tasa de rebote, el tiempo de permanencia en la página o el flujo del comportamiento del usuario y valora si los números que se obtienen si son buenos o podrían ser mejorables.

La clave es buscar un equilibrio entre los factores que condicionan el diseño y la usabilidad web, el diseño debe de ser bonito y estéticamente agradable, con unos colores y tipografías que inciten a la lectura, pero siempre teniendo en cuenta al visitante, este debe de tener una experiencia agradable y estar cómodo. Se debe mantener un mismo estilo en toda la web, siguiendo la misma línea del diseño y los colores tipográficos con las imágenes, tipografías y demás elementos que añadas a la web, ya que de poco sirve tener un diseño muy elaborado, si la legibilidad de los textos es muy baja, o la distribución de los elementos perjudican la navegación de los usuarios.



Figura 6. Aspectos de un sitio web

6. ¿Cite 3 elementos básicos y avanzados de una página web?

Básicos: Texto, Imágenes, Banner

Avanzados: Formularios, Herramientas para estadísticas, páginas internas/complementarias

7. ¿Cite 3 elementos multimedia que puede tener una página web?

Elementos infográficos interactivos, Videos, Audios.



Figura 7. Elementos multimedia

8. ¿Qué son los navegadores web? Escriba los 3 más importantes

Un navegador es un software, casi siempre gratuito, para la representación gráfica de la World Wide Web utilizado para acceder a internet. Este permite visualizar textos, imágenes, vídeos, enlaces y otras funciones de los sitios web. Los nombres de los navegadores más comunes del mercado son:

Google Chrome: es un navegador web de código propietario desarrollado por Google y compilado con base en componentes de código abierto (proyecto Chromium).

Mozilla Firefox: es un navegador web libre y de código abierto descendiente de Mozilla Application Suite y desarrollado por la Fundación Mozilla.

Microsoft Edge: Es el navegador integrado por defecto por Microsoft en su sistema operativo Windows 10, y está llamado a sustituir a Internet Explorer producto que MS dejó de desarrollar y soportar a partir de 2019



Figura 8. Navegadores web

9. ¿Cite 5 etiquetas básicas y semánticas HTML5 y su función?

`<!DOCTYPE html>`: Permite crear un documento de tipo HTML5

`<html lang="es">`: Indica el lenguaje de contenido del código.

`<head>`: Inicio de cabecera

Contiene todos los elementos NO visuales de nuestra web (metadatos, scripts, librerías web).

`</head>`: Cierre de cabecera

`<body>` (Contenido de la página web)

En el cuerpo del documento es donde va el contenido general de la página web.

`</body>` (Cierre del contenido de la página web)

`</html>` (Cierre de la página web)

`<title>` (Inicio del título de la página web)

`</title>` (Cierre título de la página web)

10. ¿Describir los tipos de imágenes que puede tener una página web: (JPG-PNG-SVG-GIF)?

JPG es un formato de 16 bits que puede combinar los colores rojo, azul y verde para mostrar millones de colores lo que lo convierte amigable con casi cualquier imagen ya que es un formato estándar y muy extendido usado por la mayoría de las cámaras digitales del mercado. Es muy adecuado para comprimir y renderizar la fotografía, imágenes fijas, fotografía en general, imágenes con colores complejos y dinámicos, imágenes las fichas de producto.

PNG o (Portable Network Graphics) es como una unión entre el formato GIF y JPEG gracias a sus dos variantes, contiene un formato de imagen mucho más reciente que ha tenido mucho éxito entre los desarrolladores debido a la posibilidad de optimización sin pérdidas y la posibilidad de añadir transparencias.

PNG-8: Este formato de imagen es similar a GIF, ya que utiliza la misma paleta de 256 colores (máximo). Ofrece mejores opciones de transparencia y normalmente exporta un tamaño de archivo ligeramente menor, pero sin la función de animación.

PNG-24: Este formato de imagen permite procesar imágenes con millones de colores, como JPEG, pero también ofrece la capacidad de preservar la transparencia, los archivos PNG-24 no son tan universalmente compatibles con todas las aplicaciones y plataformas,

En general PNG puede ser utilizado para gráficos web que requieren transparencia, fotografías y gráficos con colores pesados y complejos, imágenes que requieren reedición y reexportación, imágenes web que necesiten mucha versatilidad,

El formato SVG a diferencia de los formatos de imagen anteriores no es un formato de mapa de bits puro. Es más bien un formato vectorial que se está convirtiendo en una opción atractiva para todos los diseñadores y desarrolladores de página web y UI ya que es el más adecuado, por ejemplo, para mostrar logotipos e iconos con un diseño amigable con los vectores, gráficos que necesites mostrar en varios tamaños y pantallas, gráficos que necesitan ser editados, actualizados y redistribuidos, mapas, banderas y otros gráficos creados en aplicaciones de gráficos vectoriales como Illustrator, Sketch e Inkscape.

El formato de imagen GIF es un tipo de mapa de bits pero, a diferencia de JPEG o PNG, los archivos GIF están limitados a una paleta máxima de 256 colores. Cada imagen GIF contiene un determinado número de colores preestablecidos y no da la posibilidad de mezclarlos para crear nuevos colores. Aunque esto 256 puede verse como un número alto de colores con los que trabajar, algunas fotografías (más complejas) pueden llegar a tener varios miles de tonos de color. Debido a esto este formato se recomienda para animaciones sencillas, iconos pequeño tamaño, gráficos con baja variación de píxel a píxel, imágenes para las redes sociales.



Figura 9. Tipos de imagenes

11. ¿Buscar 5 direcciones web de internet para descargar imágenes?

<https://pixabay.com/es/>

<https://www.pexels.com/>

<https://foter.com/>

<https://stokpic.com/>

<https://magdeleine.co/>

12. ¿Qué es un favicon y en qué parte aparece en la página web?

Un Favicon es un icono que identifica a un sitio web y suele mostrarse en la barra del navegador, usualmente tiene unas dimensiones cuadradas de 16×16 o 32×32 píxeles. Es común que se use el logotipo de la página web o marca que se puede encontrar a la izquierda de la pestaña y siempre junto al título del sitio. A nivel de desarrollo el navegador busca en las primeras líneas del código HTML en busca del icono del sitio. Si lo encuentra, este se mostrará en ese lugar.

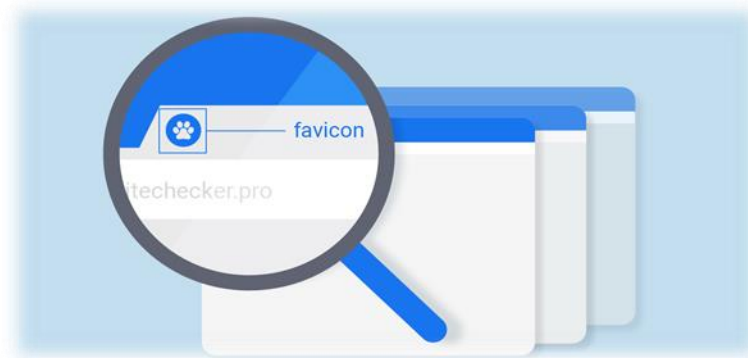


Figura 10. Locación del favicon

13. ¿Cuál es la instrucción para agregar comentarios en HTML5 y CSS?

`<!--Comentario-->`

14. ¿Escribir la estructura básica HTML5?

```

<!doctype html>
<html lang="es">
  <head>
    <title>Universidad Cenfotec</title>
    <meta charset="utf-8"/>
    <link href="favicon.png" rel="icon">
  </head>
  <body>
    <header>
      <h1>CENFOTEC 2020</h1>
    </header>
  </body>
</html>

```

15. Escribir la estructura semántica HTML5

```

<nav>
  <h3>Elija su opción favorita: </h3>
  <ul class="desactivar">
    <li><a href="index.html" >Inicio</a></li>
    <li><a href="tema1.html" >Tema1</a></li>
    <li><a href="tema2.html" >Tema2</a></li>
    <li><a href="tema3.html" >Tema3</a></li>
    <li><a href="formulario.html">Formulario</a></li>
  </ul>
</nav>
<hr>
<section>
  <h2>Deportiva</h2>
  <p> En este apartado aparecerá toda la información del deporte
</p>
  <a href="https://www.crhoy.com/site/dist/portada-deportes.php
" target="_blank">
  </a>
  <h3>Descargar aplicaciones:</h3>
  <hr>
  <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=hn.diez.android&hl=es_419
"><button>Descargar app1</button></a>
  <hr>
  <a href="https://itunes.apple.com/hn/app/diario-diez-para-ipad-
iphone/id581389616?mt=8
"><button>Descargar app2</button></a>
</section>

```

16. ¿Qué es un formulario de contacto?

Un formulario de contacto se encarga de hacer el primer contacto con un potencial cliente, esto lo convierte en una pieza fundamental del sitio web que aporta un importante valor. Para el formulario de contacto se debe recolectar, el nombre y el correo electrónico del usuario que quiere ponerse en contacto. Además, debe proveer una zona para insertar el mensaje y un botón de enviar que se identifique correctamente.

17. ¿Qué son enlaces o vinculaciones URL? Brinde 3 ejemplos

Los enlaces o vinculaciones URL son una parte vital de HTML, su función básica es hacer una referencia, de un documento HTML a un recurso, que puede ser a su vez otro documento. Se pueden insertar vínculos dentro del contenido del documento que en general, en conjunto con las funcionalidades de los navegadores, permiten a los usuarios trasladarse de un documento a otro de una manera muy directa.

A nivel de desarrollo existen varias formas de crearlos, la más básica consiste en el elemento `<a>` con su contenido (el texto entre las etiquetas de apertura y cierre) y una referencia al recurso apuntado (una URI especificada en el atributo `href`):

```
<a href="https://www.rdstation.com/mx/redes-sociales/" target="_blank">
```

```
</a>
```

```
<a href="https://www.netflix.com/cr/" target="_blank">
```

```
</a>
```

```
<a href="https://www.facebook.com/pg/Cenfotec/posts/" target="blank">
```

```
</a>
```

Lenguaje CSS

1. ¿Describir la historia del lenguaje CSS?

Desde la creación de lenguaje de etiquetas SGML y las necesidades presentes CSS se creó con el fin de definir un mecanismo que permitiera aplicar diferentes estilos a los documentos. Este lenguaje se impulsó con el crecimiento del lenguaje HTML. La guerra de navegadores y la falta de un estándar que definiera los estilos, dificultaba la creación de documentos con la misma apariencia en diferentes navegadores.

En 1995, el W3C decidió apostar por el desarrollo y estandarización de CSS y lo añadió a su grupo de trabajo de HTML. A finales de 1996, el W3C publicó la primera recomendación oficial, conocida como "CSS nivel 1". A principios de 1997, el W3C decide separar los trabajos del grupo de HTML en tres secciones: el grupo de trabajo de HTML, el grupo de trabajo de DOM y el grupo de trabajo de CSS. Desde entonces ha ido evolucionando hasta llegar a CSS nivel 3 que continúa en desarrollo actualmente y solo se han publicado borradores.

2. ¿Qué es el CSS y cuál es su función principal

El CSS (Cascade Style Sheets), es un lenguaje de marcado que se emplea para dar formato a un sitio web. El HTML y CSS tienen una relación fuerte, ya que el HTML es un lenguaje de marcado que constituye la base de un sitio web y CSS define el estilo de la página toda la parte estética, este funciona en conjunto con los archivos HTML. Por esta razón, para crear un sitio web se debe saber tanto HTML como CSS.

3. ¿Cuál es la instrucción de carga de los CSS en HTML?



Figura 11. HTML5 y CSS3

4. ¿Cite 5 ventajas del lenguaje CSS?

La mayor ventaja del lenguaje CSS es que permite vincular un solo archivo CSS a diversas páginas. De modo que puede definir todos los estilos de un sitio web y vincularlos mediante las etiquetas respectivas según corresponda, dentro de las otras ventajas que aporta se pueden recalcar las siguientes:

Comodidad: es más fácil de usar debido a que permite guardar y almacenar los estilos por separado del contenido de una web, sea lo grande que sea los CSS aportan un mejor control en la presentación de un sitio web que los elementos de HTML.

Accesibilidad: CSS permite modificar el formato de una página web según las necesidades del usuario. Por ejemplo, personas con deficiencias visuales creando así sitios más inclusivos

Optimización: El ancho de banda necesario para cargar páginas web con CSS es mucho menor que el resto. La hoja de estilo se almacena en caché y no tiene que descargar la página web una y otra vez. Además, reducen más del 50% el ancho de banda y los costes de

almacenamiento del sitio. Esto no sólo puede mejorar la productividad, sino que ayuda a mejorar el tiempo de respuesta del sitio.

Multiplataforma: las hojas de estilo permiten configurar la página para diferentes dispositivos, como son móviles, tabletas, lectores de voz...

5. ¿Escribir los tipos y partes de los estilos?

1. En línea (Inline): Los estilos inline son aquellos que se escriben directamente en la etiqueta (tag) del documento. Solamente afectan a la etiqueta en la que son aplicados.

```
<a href=»» style=»text-decoration: none;»>
```

2. Incrustados (Embedded): Los estilos embedded son incrustados dentro de la sección <head> del documento. Estos solo afectan aquellos tags de la página en la que están incrustados.

```
<style type=»text/css»>
p {
color: #00f;
}
</style>
```

3. Externos (External): Estos son escritos en un documento separado independiente y luego vinculado a una o varias páginas web. Los estilos externos afectan a cualquier documento vinculado a ellos.

```
<link rel=»stylesheet» type=»text/css» href=»styles.css» />
```

6. ¿Qué es un modelo de caja en CSS? Explique claramente

El modelo de cajas es una de las características más importantes del lenguaje CSS, ya que condiciona el diseño de todas las páginas web y es la manera en que se representan todos los elementos html en una página. Cada elemento genera una caja, el comportamiento de esa caja depende de su clasificación: si es de línea o de bloque. A todas las cajas se les puede aplicar las siguientes propiedades: width, height, padding, margin, border, background.

Cada vez que se inserta una etiqueta HTML, se crea una nueva caja rectangular que encierra los contenidos de ese elemento. Estas no son visibles a simple vista porque inicialmente no muestran ningún color de fondo ni ningún borde

Estas cajas se conforman de lo siguiente:

Contenido (content): se trata del contenido HTML del elemento como las palabras de un párrafo, una imagen, el texto de una lista de elementos, etc

Relleno (padding): espacio libre opcional existente entre el contenido y el borde.

Borde (border): línea que encierra completamente el contenido y su relleno.

Imagen de fondo (background image): imagen que se muestra por detrás del contenido y el espacio de relleno.

Color de fondo (background color): color que se muestra por detrás del contenido y el espacio de relleno.

Margen (margin): separación opcional existente entre la caja y el resto de cajas adyacentes.

7. ¿Describir brevemente el uso de las unidades de medida PX-EM-REM?

PX: El 'px' (píxel) es una unidad absoluta. No es una unidad escalable: no guarda relación con la medida la fuente de su contenedor o del contenedor root. Varía dependiendo de la resolución del dispositivo utilizado.

EM: La medida se basa en el ancho de la letra "M" de la tipografía utilizada esta es una medida relativa a su elemento padre. Por ejemplo, si el elemento padre tiene una fuente definida de 14px y el elemento en sí tiene una medida de fuente de 1em, la medida en pixeles será de 14px; si tuviera una fuente de 2em, sería de 28px.

Es recomendable usar la unidad de medida em para definir los tamaños de fuente, los altos de línea y también para elementos de diseño que no requieran ser muy exactos o que requieran una medida que tenga relación con el tamaño del texto, como por ejemplo el margen entre párrafos, el relleno interior de los blockquotes, etc.

REM: O 'root em'. Es una medida relativa no a su elemento padre, sino al elemento root. Es decir, al contenedor principal html. Igual que pasa en el caso del em, también se utiliza con notación decimal: .7em (equivalente a 0.7em), 1.5em, etc

Usar rem nos permite cierta estructura para poder definir ciertas partes del layout, pero al mismo tiempo nos entrega cierta escalabilidad para respetar las configuraciones de cada usuario.

Esta unidad de medida es recomendable para aplicar a elementos del layout que requieran medidas fijas y eventualmente también para textos que deseemos que tengan un tamaño de fuente que no dependa de su elemento padre.

8. ¿Qué es un selector? Cite 3 tipos de selectores. Brinde 3 ejemplos

El selector CSS es el nexo de unión entre la hoja de estilos y los documentos a los que se aplique dicha hoja, además es el identificador en la hoja de estilos del elemento o elementos del DOM a los que se aplicarán las declaraciones contenidas en la regla de la que forma parte dicho selector.

Selector de tipo: Selecciona todos los elementos que coinciden con el nombre del elemento especificado

Selector de clase: Selecciona todos los elementos que tienen el atributo de class especificado.

Selector de ID: Selecciona un elemento basándose en el valor de su atributo id. Solo puede haber un elemento con un determinado ID dentro de un documento.

9. ¿Para qué sirven las clases en CSS? Brinde 3 ejemplos

Las clases son palabras clave que se añaden a los selectores y sirven para especificar diferentes estados. Si los elementos a los que se aplican dichos selectores cumplen con estas condiciones o estados, se aplican los estilos. Ejemplos: :hover, :link, :visited, :active

10. ¿Para qué sirven los ID en CSS?

El atributo id puede ser similar a un class ya que permite llamar desde un elemento a un código CSS, pero con la diferencia de que el atributo id solo puede aplicarse a un elemento, no a tantos como se hace con el atributo class. Este atributo ID sirve para identificar un elemento, y solo debe usarse para identificar un único elemento, si se quiere que pertenezcan a varios elementos entonces se debe usar las clases. Se podría decir que las clases son para grupos.

Conclusión

Qué enseñanza le brindo la tarea. Escribir un párrafo de 5 renglones. Si lo hicieron en grupo, la opinión debe ser de cada uno de los integrantes.

En la realización de este trabajo comprendí los conocimientos y aptitudes que se deben tener al momento de trabajar en el área de desarrollo web ya sea como front-end, back-end o fullstack. Además, me sirvió de mucho aprovechamiento para familiarizarme con HTML tanto como CSS, saber sobre su historia y la evolución que han tenido en el transcurso de los años y cómo funcionan e interactúan entre sí para dar una mejor experiencia de usuario combinando sus elementos y funciones.

Referencias

C. (2015, 25 agosto). *Desarrollador web: Front-end, back-end y full stack. ¿Quién es quién?*

campusMVP.es. <https://www.campusmvp.es/recursos/post/Desarrollador-web-Front-end-back-end-y-full-stack-Quien-es-quien.aspx>

Los mejores 12 programas para crear páginas web en 2020. (2019, 21 mayo). HostingExperto.

<https://www.hostingexperto.es/programas-para-crear-paginas-web/>

Jose. (2020, 13 septiembre). Tipos de páginas web que existen. Cosas sobre Marketing Online.

<https://www.josegalan.es/tipos-de-paginas-web/>

1&1 IONOS España S.L.U. (2020, 11 septiembre). Tipos de páginas web. IONOS Digital Guide.

<https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/creacion-de-paginas-web/tipos-de-paginas-web/>

M. (2020, 6 agosto). Descubre los diferentes tipos de webs que existen. Clickage Marketing

Digital. <https://clickage.es/disenio-web/tipos-de-webs/>

J. (2018, 30 julio). La historia de HTML5. MuyComputer.

[https://www.muycomputer.com/2012/07/14/la-historia-de-](https://www.muycomputer.com/2012/07/14/la-historia-de-html5/#:%7E:text=Seg%C3%BAn%20Wikipedia%2C%20%C2%ABHTML5%20)

[html5/#:%7E:text=Seg%C3%BAn%20Wikipedia%2C%20%C2%ABHTML5%20](https://www.muycomputer.com/2012/07/14/la-historia-de-html5/#:%7E:text=Seg%C3%BAn%20Wikipedia%2C%20%C2%ABHTML5%20)

TICbeat, R. (2012, 12 julio). La historia de HTML5 – infografía. TICbeat.

<https://www.ticbeat.com/tecnologias/historia-html5-infografia/>

O. (2016, 22 noviembre). HTML5, antecedentes y novedades. Oscar Blancarte - Software

Architecture. <https://www.oscarblancarteblog.com/2016/11/22/html5-antecedentes-novedades/>

Definición, usos y ventajas del lenguaje HTML5. (2019, 2 marzo). E.

[https://blog.aulaformativa.com/definicion-usos-ventajas-lenguaje-html5/#:%7E:text=HTML5%20\(HyperText%20Markup%20Language\)%20es,se%20emplea%20para%20la%20web.&text=Texto%2C%20im%C3%A1genes%20y%20material%20multimedia%20pueden%20mostrarse%20correctamente%20gracias%20a%20HTML](https://blog.aulaformativa.com/definicion-usos-ventajas-lenguaje-html5/#:%7E:text=HTML5%20(HyperText%20Markup%20Language)%20es,se%20emplea%20para%20la%20web.&text=Texto%2C%20im%C3%A1genes%20y%20material%20multimedia%20pueden%20mostrarse%20correctamente%20gracias%20a%20HTML)

I. (2018, 11 febrero). Diferencias, ventajas y posibilidades del desarrollo web con HTML5.

ingeniovirtual.com. <https://www.ingeniovirtual.com/ventajas-y-posibilidades-del-desarrollo-web-con-html5/>

Zabal, E. (2020, 12 febrero). Cómo analizar una página web. CICERO.

<https://www.cicero comunicacion.es/analizar-web/>

8 claves para analizar una web: competencia, SEO y estructura / ESIC. (2007, 22 marzo). ESIC.

<https://www.esic.edu/rethink/marketing-y-comunicacion/como-analizar-una-web>

León, A. (2018, 7 noviembre). ¿Cuál es la función social de las redes sociales? CONCEPTO 05.

<https://www.concepto05.com/2012/02/cual-es-la-funcion-social-de-las-redes-sociales/>

App Nativas y Web Apps. (2020, 26 agosto). Mobincube.

<https://mobincube.zendesk.com/hc/es/articles/206839903-App-Nativas-y-Web-Apps>

I&I IONOS España S.L.U. (2020, 11 septiembre). ¿Qué es una web app y qué clases hay?

IONOS Digital Guide. <https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/que-es-una-web-app-y-que-clases-hay/>

Y. (2020, 16 junio). ¿Qué es un sitio web y cómo diferenciarlo de una página web? YeePLY.

<https://www.yeeply.com/blog/diferencia-entre-sitio-web-y-pagina-web/>

I. (2017, 11 noviembre). *Elementos, módulos y componentes para el diseño de páginas web.*

ingeniovirtual.com. <https://www.ingeniovirtual.com/elementos-para-el-diseno-de-paginas-web/>

Soporte, E. (2013, 12 junio). *Diseño web: los 8 elementos indispensables en una página web.*

Virtualianet. <https://blog.virtualianet.com/disenio-web-los-8-elementos-imprescindibles/>

Sanchez, H. (2020, 8 febrero). *post_title. CualHost.* [https://www.cualhost.com/marketing-en-](https://www.cualhost.com/marketing-en-linea/elementos-de-una-pagina-web-exitosa/)

[linea/elementos-de-una-pagina-web-exitosa/](https://www.cualhost.com/marketing-en-linea/elementos-de-una-pagina-web-exitosa/)

Gala. (2019, 16 enero). *Formato PNG, JPG, TIFF, GIF y SVG ¿Cuándo usarlos? Galahad*

Studio. <https://galahadstudio.com/formato-de-imagen/>

CC. (2016, 27 mayo). *La importancia del formulario de contacto en un sitio web. C.*

<https://www.coguan.com/la-importancia-del-formulario-de-contacto-en-un-sitio-web/>

¿Qué son los navegadores? (2020, 13 mayo). IONOS Digital Guide.

<https://www.ionos.es/digitalguide/paginas-web/desarrollo-web/que-es-un-navegador/>

Ricart, F. (2019, 13 noviembre). *Formatos de imagen png, gif, jpg y svg. ¿Cuando usarlos?*

Consultoría web y formación - El blog de Francesc Ricart.

<https://francescricart.com/formatos-de-imagen-png-gif-jpg-y-svg/>

Santiago, I. (2020, 27 julio). *▷ GIF vs PNG vs JPG vs SVG □ ¿Qué FORMATO de IMAGEN?*

Ignacio Santiago. <https://ignaciosantiago.com/comparativa-formatos-imagenes-png-jpg-gif-svg/>

Teijera, G. (2019, 18 agosto). *FORMULARIO DE CONTACTO | Usos, ejemplos y mejores*

prácticas! CHET Blog. [https://chet.com.ar/blog/formulario-de-contacto-](https://chet.com.ar/blog/formulario-de-contacto-web/#:%7E:text=Los%20formularios%20de%20contacto%20se,importante%20valor%20a%20nuestra%20empresa.)

[web/#:%7E:text=Los%20formularios%20de%20contacto%20se,importante%20valor%20a%20nuestra%20empresa.](https://chet.com.ar/blog/formulario-de-contacto-web/#:%7E:text=Los%20formularios%20de%20contacto%20se,importante%20valor%20a%20nuestra%20empresa.)

Vasco, G. J. E.-. (2017). *Navegadores web - Servicio Web - Euskadi.eus*. GJE.

<https://www.euskadi.eus/navegadores-web/web01-a2wz/es/>

Aguilera G., F. (2017, 13 junio). *Unidades de medida en CSS (Px, Porcentajes, Em y Rem)*.

Francisco Aguilera G. <https://franciscoamk.com/unidades-de-medida-en-css/>

Cumplido, M. (2017, 14 diciembre). *Selectores y pseudo clases CSS. Descripción, uso y ejemplos*. Blog Yunbit Software.

<https://www.yunbitsoftware.com/blog/2017/12/14/selectores-y-pseudo-clases-css/>

Cursos Gratuitos encuentra los mejores cursos online gratuitos. (2016, 24 agosto). *Historia de CSS*. <https://cursosgratuitos.es/historia-de-css/>

EcuRed. (2012). *CSS - EcuRed*. Ecu. <https://www.ecured.cu/CSS>

Iglesias, P. (2015, 20 abril). *Clases e IDs en CSS: Cuándo y cómo usarlas*. campusMVP.es.

<https://www.campusmvp.es/recursos/post/clases-ids-css-cuando-como-usarlas.aspx>

S. (2015, 18 enero). *3 Tipos de Estilos CSS*. Santiago Barrionuevo.

<https://www.santiagobarrionuevo.com/3-tipos-de-estilos-css/>

Evaluación

Aspecto a evaluar	Valor en puntos	Puntos obtenidos	Observaciones
1. Estructura del documento	2		
2. Pregunta y respuesta “Desarrollo Web”	2		
3. Pregunta y respuesta “Lenguaje HTML5”	2		
4. Pregunta y respuesta “Lenguaje CSS”	2		
5. Uso de imágenes en las respuestas	1		
6. Envío del documento al correo del docente	1		
TOTAL			