

TEMA 3.2

Por Eduardo Felipe Poot Chairez

- **Crear un micrositio utilizando solamente HTML. No se incluirá CSS en este laboratorio. CSS se agregará posteriormente, cuando se concluya la práctica de HTML y se capturen evidencias.**

Página principal (index), en donde se muestran los diferentes logos y la barra de navegación para poder moverse entre las distintas unidades.



Laboratorio del tema 2.3

Hola mundo, en este sitio web se mostrarán los contenidos de las tres primeras unidades del Programa Células Plenum

Unidades del curso

[Unidad 1. Introducción al Programa Células Plenum](#) [Unidad 2. Fundamentos de Programación](#) [Unidad 3. Fundamentos de Programación Web](#)

Eduardo Felipe Poot Chairez - 2026

- **Utilizar más de una página HTML para realizar la práctica.**

Se uso cuatro páginas HTML, una para el index y las otras tres para cada una de las unidades

```
units
├── unidad1.html
├── unidad2.html
├── unidad3.html
└── index.html
```

- **Utilizar como contenido para el micrositio la estructura de las unidades 1, 2 y 3 del Programa Células Plenum, incluyendo todos los temas de las 3 unidades. Los números y nombres de las unidades y de los temas se deben utilizar para la práctica.**

Unidad 1. Inducción al Programa Células Plenum

En esta unidad se presentan temas básicos relacionados con la ingeniería de software y sus derivados.

Temas de la Unidad 1

- ▶ Tema 1.1 Introducción a la ingeniería de software
- ▶ Tema 1.2 ingeniería de requerimientos
- ▶ Tema 1.3 Arquitectura de software
- ▶ Tema 1.4 Patrones de diseño

Unidad 2. Fundamentos de Programación

Bienvenido a la segunda unidad del curso, donde exploraremos la gestión avanzada de datos y los fundamentos del desarrollo de software orientado a objetos y servicios web.

Temas de la Unidad 2

- ▶ Tema 2.1 Bases de datos
- ▶ Tema 2.2. Normalización
- ▶ Tema 2.3. SQL
- ▶ Tema 2.4. Triggers
- ▶ Tema 2.5. POO
- ▶ Tema 2.6. Práctica de Java & MySQL
- ▶ Tema 2.7. API

Unidad 3. Fundamentos de Programación Web

Bienvenido a la tercera unidad del curso, donde se explorara la forma en la que se crean los sitios web.

Temas de la Unidad 3

- ▶ Tema 3.1. HTTP
 - ▶ Tema 3.2. HTML
 - ▶ Tema 3.3. CSS
 - ▶ Tema 3.4. Bootstrap
 - ▶ Tema 3.5. Javascript
- **Lo más importante para la práctica es experimentar con los diferentes tags de HTML y presentar la estructura de las 3 primeras unidades del Programa Células Plenum, incluyendo todos los temas de las 3 unidades.**
- Se hizo uso de diferentes etiquetas HTML para mostrar el contenido correspondiente.

```

<!doctype html>
<html lang="en">
<head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
    <link rel="icon" href="../img/plenumlogo.png" />
    <title>Unidad 1</title>
</head>
<body>
    <header>
        <div>
            <a href="../index.html">
                
            </a>
        </div>
        <nav>
            <ul>
                <li><a href="unidad1.html">Unidad 1</a></li>
                <li><a href="unidad2.html">Unidad 2</a></li>
                <li><a href="unidad3.html">Unidad 3</a></li>
            </ul>
        </nav>
        <div>
            
        </div>
    </header>
    <main>
        <h1>Unidad 1. Inducción al Programa Células Plenum</h1>
        <p>
            En esta unidad se presentan temas básicos relacionados con la ingeniería de software y sus derivados.
        </p>
        <section>
            <h2>Temas de la Unidad 1</h2>
            <details>
                <summary>Tema 1.1 Introducción a la ingeniería de software</summary>
                <p>
                    Explora los conceptos fundamentales, el ciclo de vida del desarrollo y las metodologías necesarias para crear software de calidad de manera sistemática.
                </p>
                <a href="https://youtu.be/unupVqlwayA?si=x5WCX_1uqRLS2nRQ">Video del tema</a>
                <a href="../docs/unit1/Ingenieria de Software.pdf">Documento del tema</a>
            </details>
        </section>
    </main>
</body>

```

- Podrán usar las capturas del laboratorio de Java & MySQL y otras imágenes relacionadas con los temas de las 3 unidades.

▼ Tema 2.6. Práctica de Java & MySQL

Sesión práctica de codificación en Java, enfocada en la lógica de programación y el uso de objetos con SQL

| Lista de Profesores | | | | | | | |
|--------------------------------|--------|----------|-----------------|------------|---------------------|-----------|----------|
| Lista de Profesores y Materias | | | | | | | |
| ID Profesor | Nombre | Apellido | Email | ID Materia | Materia | Modificar | Eliminar |
| 11 | Mario | Moreno | mario@gmail.com | MAT101 | Cálculo Diferencial | Modificar | Eliminar |

[Lista de reproducción del tema](#) [Documento del tema](#)