



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
PROGRAMACIÓN WEB
INGENIERIA DE SISTEMAS

ACTIVIDAD 1

**PROYECTO HTML ENFOCADO EN EL DESARROLLO DE UNA WIKI
DE VIDEOJUEGOS**

Edwin Geanfranco Torres Zapata 1152325
Estudiante de Ingeniería de Sistemas

Presentado a: Ing. Jonathan Rolando Rey Castillo
Programación Web 1155606-A

Universidad Francisco de Paula Santander
Facultad de Ingeniería
Programación Web
Cúcuta, Norte de Santander
2025



Documentación del Proyecto HTML: Wiki de Videojuegos

1. Introducción

Consistió en la construcción de una **Wiki de Videojuegos**, un sitio web estático que organiza información sobre la historia, géneros, consolas, desarrolladores y noticias relevantes de la industria. La elección del tema se debe a que los videojuegos representan un fenómeno cultural y tecnológico importante, lo que permite ilustrar cómo aplicar **HTML5 y CSS** en un contexto atractivo y cercano para los usuarios. Además, el proyecto buscó practicar la creación de sitios web responsivos, con navegación consistente, etiquetas semánticas y principios de accesibilidad.

La razón de este desarrollo fue principalmente académica: consolidar conocimientos de Programación Web mediante la implementación de un sitio con múltiples páginas interconectadas, integrando imágenes, videos, estilos y una estructura coherente además de una razón tanto cultural como metodológico ya que hoy en día al ser un tema muy presente en el ámbito tecnológico y ser un hito con más de 40 años en el mercado, es imprescindible tener una página para alojar información que ayude a los jugadores a estar atento a datos sobre diferentes franquicias y sagas de videojuegos favoritos respecto al usuario.

2. Estructura del Proyecto

El proyecto se compone de varios archivos HTML, un archivo de estilos CSS y recursos multimedia (imágenes y videos).

Árbol de directorios

/wiki-videojuegos

- | — index.html
- | — iconic-games.html
- | — consoles.html
- | — developers.html
- | — history.html
- | — genres.html
- | — news.html
- | — reviews.html
- | — community.html



- | — contact.html
- | — about.html
- | — styles.css
- | — /imagenes
 - | — (imágenes utilizadas en las secciones)
- | — /media
 - | — (audios de referencia)

3. Descripción de los Archivos HTML

Cada archivo HTML sigue la misma estructura básica:

Descripción de cada página

- index.html: Página principal con introducción y presentación del sitio.
- iconic-games.html: Lista y explicación de los videojuegos más importantes de la historia.
- consoles.html: Información de consolas clásicas y modernas.
- developers.html: Estudio de los principales desarrolladores de videojuegos.
- history.html: Línea temporal con la evolución de los videojuegos.
- genres.html: Explicación de los diferentes géneros de videojuegos (acción, aventura, RPG, etc.).
- news.html: Noticias recientes del mundo gamer.
- reviews.html: Opiniones y reseñas de juegos populares.
- community.html: Espacio dedicado a la comunidad de jugadores.
- contact.html: Formulario de contacto.
- about.html: Información sobre el proyecto y su autor.

Consideraciones Técnicas

- Accesibilidad:

- * Uso de etiquetas semánticas (<header>, <main>, <footer>, <section>).



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

- * Atributos alt en imágenes.
- * Navegación coherente en todas las páginas.

- SEO:

- * Uso de títulos <h1>, <h2>, <h3> jerárquicos.
- * Descripciones meta en el <head>.

- Diseño Responsivo:

- * CSS con grid y flexbox.
- * Adaptación a dispositivos móviles con viewport.

Estructura de Archivos y Código

Estructura general de los archivos HTML

Cada uno de los archivos HTML que componen la wiki comienza con la declaración <!DOCTYPE html>, que le indica al navegador que el documento sigue el estándar HTML5. Luego, se abre la etiqueta <html> con el atributo lang="es", lo cual especifica que el contenido está en español y mejora la accesibilidad y el SEO.

Dentro de la cabecera <head>, se definen elementos comunes en todas las páginas: la codificación UTF-8 para soportar caracteres especiales, la metaetiqueta viewport que asegura que el sitio sea responsivo en dispositivos móviles, y una metaetiqueta de descripción que mejora la visibilidad en buscadores. Además, cada página tiene su propio <title> para identificar el contenido y un enlace al archivo styles.css que unifica la apariencia visual de todo el proyecto.

El cuerpo <body> de cada archivo está estructurado en tres partes: el encabezado, el contenido principal y el pie de página. El encabezado <header> incluye el título principal de la página y una barra de navegación construida con la etiqueta <nav>, dentro de la cual se utiliza una lista no ordenada con elementos que contienen enlaces <a>. De esta forma, todas las páginas están interconectadas mediante un menú de navegación fijo y consistente.

Finalmente, el pie de página <footer> cierra cada documento con un mensaje de derechos reservados, manteniendo una apariencia uniforme en todo el sitio.



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

[index.html](#)

El archivo principal, denominado index.html, funciona como punto de entrada al proyecto. Este archivo muestra un título principal que da la bienvenida a los usuarios y sirve como introducción general al sitio. El encabezado es similar al de todas las páginas, pero el contenido principal es más breve: se limita a una sección <main> con un mensaje inicial y enlaces destacados a otras secciones. La intención de esta página es guiar al visitante hacia el resto de la wiki de forma rápida y clara.

[Iconic-games.html](#)

Esta página está dedicada a los videojuegos más importantes de la historia. El contenido se organiza en varias secciones. Primero aparece un título de nivel dos que introduce el listado de juegos legendarios. A continuación, cada videojuego se describe dentro de un artículo independiente utilizando <article>. En cada uno, se coloca un subtítulo <h3> con el nombre del juego y un párrafo <p> que detalla su importancia, su fecha de lanzamiento o su impacto cultural.

Después de esta sección textual, se agrega un apartado multimedia donde se insertan imágenes y videos. Las imágenes se incluyen con la etiqueta , a la cual se le define un atributo alt para accesibilidad y un ancho específico para controlar el tamaño. Además, se incluye un video incrustado desde YouTube mediante un <iframe>, lo que permite al usuario visualizar un gameplay sin salir de la página.

[consoles.html](#)

El archivo consoles.html muestra la evolución de las consolas más influyentes. Aquí, cada consola se explica en un bloque <article> que contiene un subtítulo con su nombre y un párrafo que describe su importancia histórica. Este formato modular permite agregar fácilmente más consolas sin romper la estructura del documento.

Las imágenes de las consolas se colocan directamente dentro del contenido, en lugar de utilizar una galería aparte, para que estén asociadas directamente al texto que las describe. Esto hace que la página sea más fluida y atractiva, ya que el lector puede leer la descripción y ver la imagen al mismo tiempo.

En la parte lateral se incluye un <aside>, que sirve para mostrar datos curiosos relacionados, como por ejemplo la historia de la primera PlayStation y su relación con Nintendo.



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

developers.html

Esta página presenta a los desarrolladores más influyentes en la industria de los videojuegos. Al igual que en otras secciones, se utiliza una estructura de artículos independientes. Cada uno contiene un subtítulo con el nombre del creador y un párrafo que detalla sus aportes. Se usan etiquetas `` para destacar títulos de juegos, y en algunos casos `` para resaltar conceptos clave.

Además, se agrega un bloque lateral `<aside>` que ofrece información adicional o curiosidades relacionadas con los desarrolladores, lo que enriquece el contenido y lo hace más dinámico.

genres.html

Esta es una de las páginas con mayor énfasis visual, ya que presenta los géneros de videojuegos en forma de cuadrícula. Para lograrlo, se implementa un contenedor con la clase `grid-generos`, el cual utiliza CSS Grid en su definición de estilos. Cada género se muestra en una tarjeta con la clase `genero-card`, que incluye una imagen representativa, un título y un párrafo explicativo.

El CSS aplicado asegura que las tarjetas se adapten automáticamente al tamaño de la pantalla. Gracias a la propiedad `grid-template-columns: repeat(auto-fit, minmax(250px, 1fr))`, la cuadrícula ajusta el número de columnas de acuerdo con el espacio disponible, garantizando que siempre se mantenga un diseño equilibrado. Además, se aplican efectos como sombras, bordes redondeados y una animación al pasar el ratón, lo que genera una experiencia más atractiva.

history.html

La página de historia presenta un recorrido cronológico sobre los videojuegos. Se divide en secciones por décadas, con títulos de nivel dos y tres que ayudan a jerarquizar el contenido. Cada apartado está compuesto por texto descriptivo que contextualiza los avances de cada época y en ocasiones se apoya en imágenes para reforzar la explicación. También se aprovechan bloques `<aside>` para introducir anécdotas o hechos curiosos.



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

[news.html y reviews.html](#)

La página de noticias contiene artículos con titulares y párrafos explicativos, organizados de manera independiente para que puedan leerse de forma separada. En algunos casos, se utilizan enlaces externos para dirigir al usuario a fuentes oficiales o artículos especializados.

La página de reseñas sigue un formato similar, pero enfocada en la crítica de videojuegos. Cada reseña utiliza subtítulos para identificar el juego y listas no ordenadas `` para resaltar puntos positivos y negativos de manera clara y visual.

[community.html](#)

La sección de comunidad funciona como un espacio de participación. Aunque no tiene foros interactivos reales, presenta ejemplos de foros activos mediante una lista que enumera temas como discusión de consolas, trucos y comparaciones de juegos. También incluye un bloque lateral que enlaza a una comunidad externa en Reddit, invitando a los usuarios a participar en un espacio más amplio.

[contact.html](#)

Este archivo incluye un formulario sencillo de contacto. El formulario se construye con etiquetas `<label>` para describir los campos y elementos `<input>` o `<textarea>` para introducir datos como el nombre y el mensaje. Finalmente, un botón `<button>` permite enviar el formulario. Aunque no se encuentra conectado a un backend real, su inclusión muestra cómo podría implementarse un sistema de interacción con el usuario.

[about.html](#)

La página de "Acerca de" explica el propósito del proyecto. Está estructurada con un título, varios párrafos que describen el objetivo académico y el contexto de la asignatura, y finalmente una mención al autor con su identificación estudiantil. Esta sección sirve para dar contexto a los visitantes y aclarar que el sitio es un proyecto académico.



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

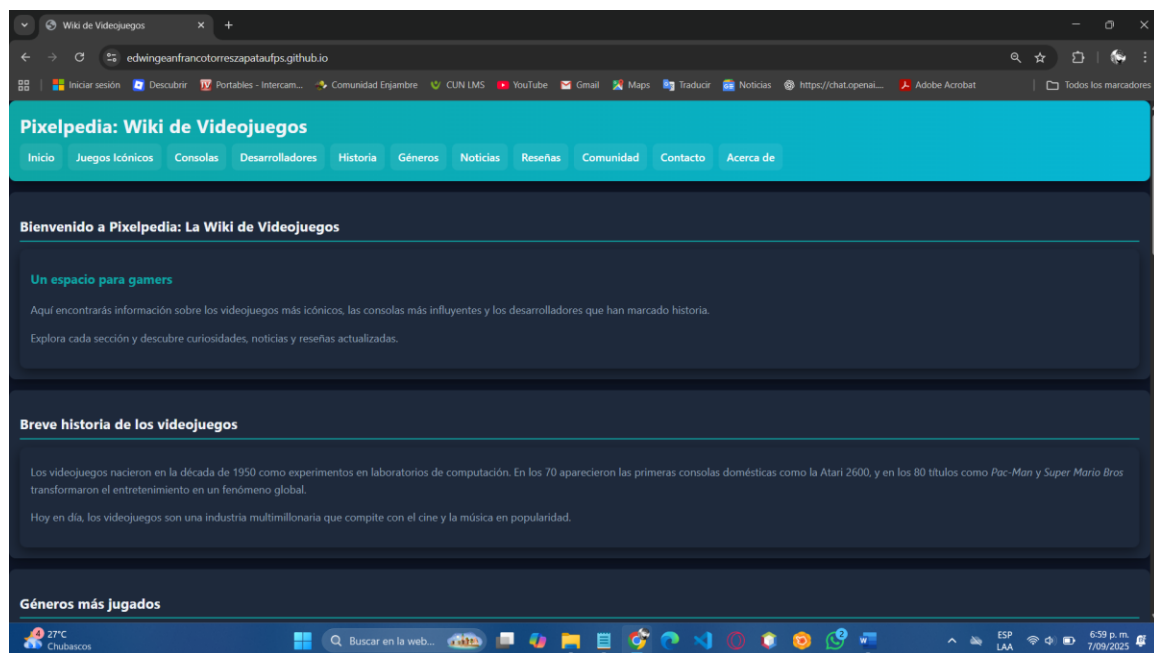
INGENIERIA DE SISTEMAS

styles.css

El archivo styles.css centraliza el diseño de la wiki. Lo primero que hace es aplicar un reseteo a los márgenes y definir una tipografía base para todo el sitio. También establece un fondo oscuro con texto claro, lo que da un estilo moderno y atractivo.

La barra de navegación se estiliza con **Flexbox**, lo que permite que los enlaces se distribuyan de forma uniforme y se adapten al espacio disponible. Además, se eliminan las viñetas de las listas y se asignan colores y efectos al pasar el ratón sobre los enlaces.

Las imágenes, videos e iframes tienen reglas comunes para controlar su tamaño y bordes redondeados. Esto asegura coherencia visual en todas las páginas. Por otra parte, las tarjetas de géneros usan propiedades de **Grid** y **transiciones**, lo que permite que se escalen suavemente al pasar el cursor, generando un efecto interactivo.

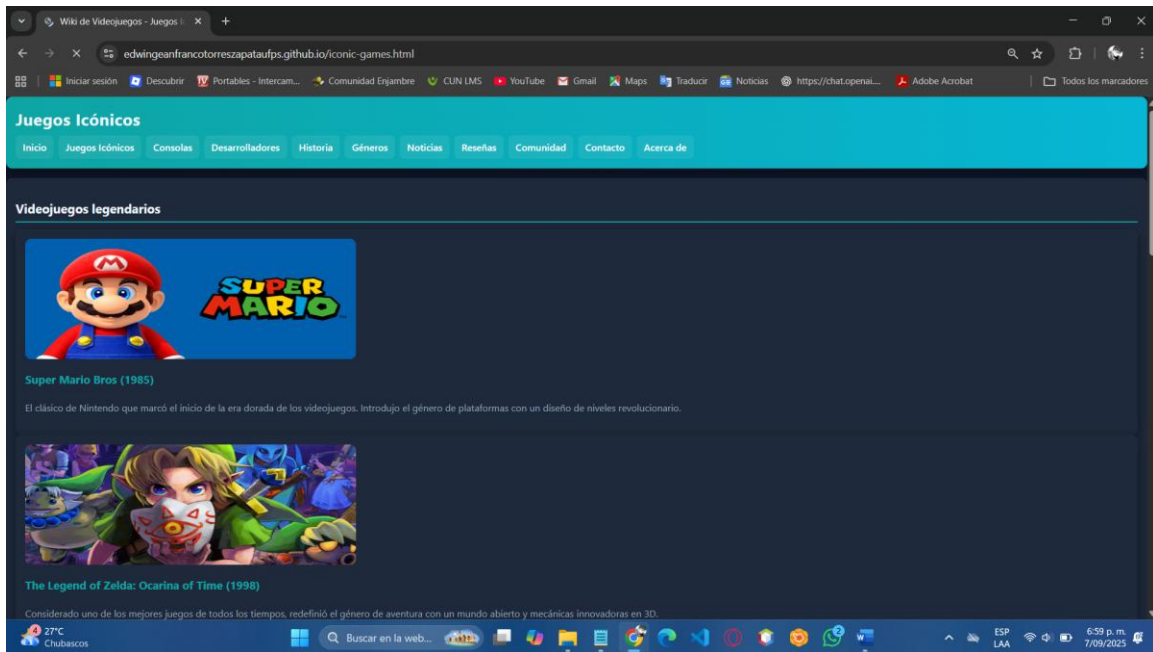
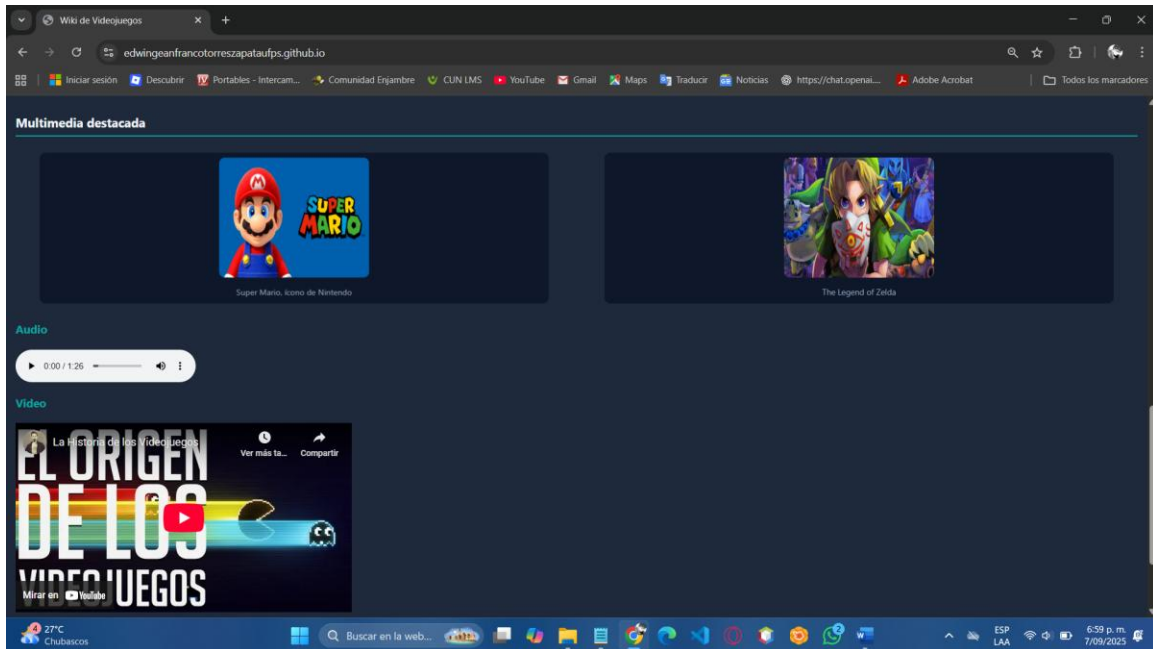




UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

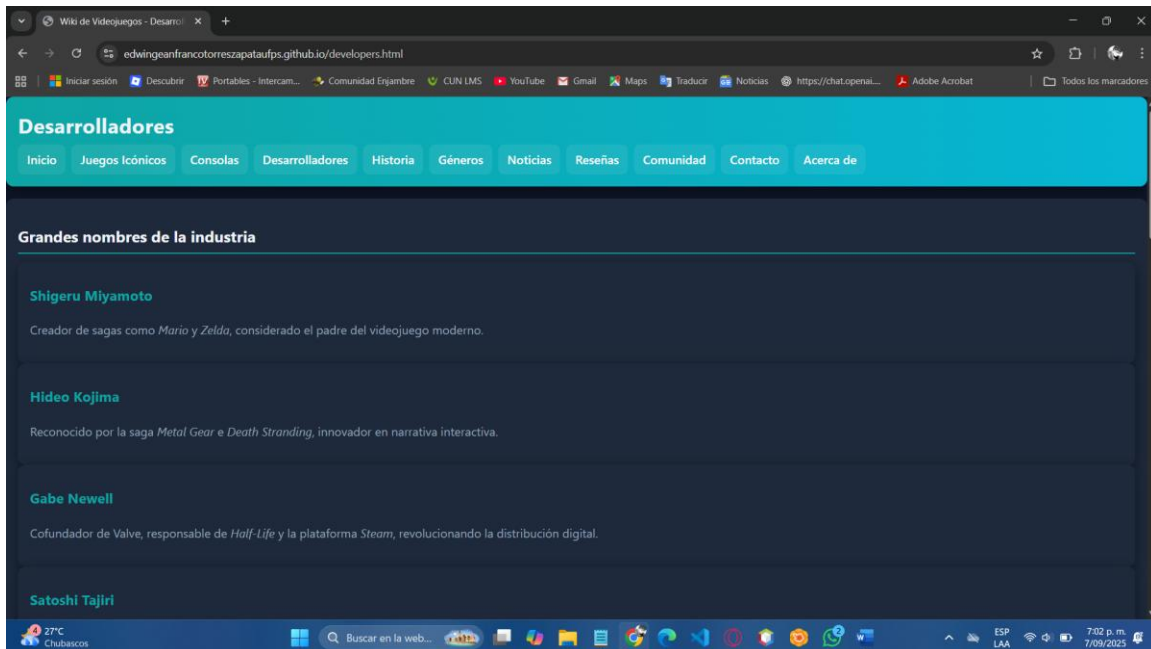
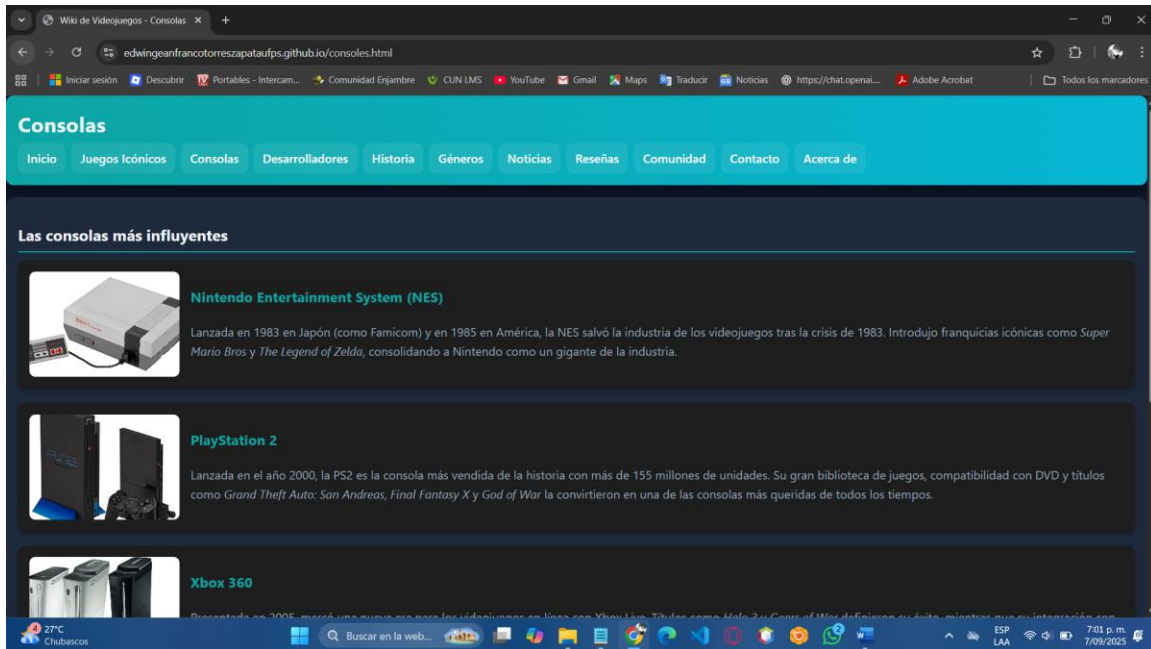




UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

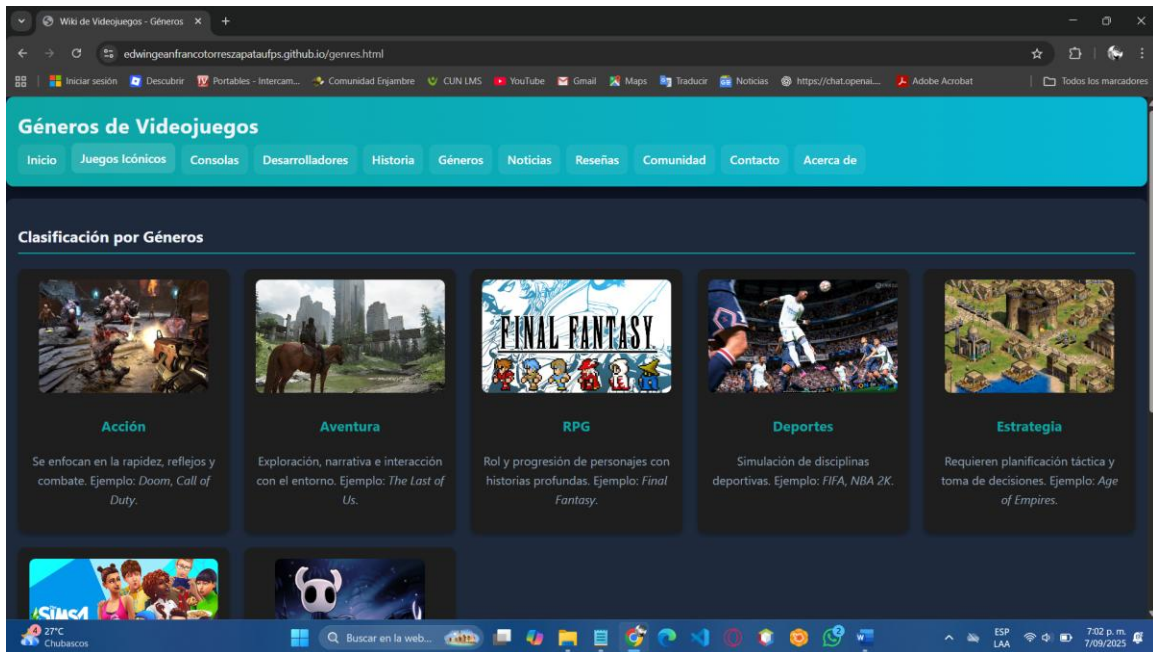
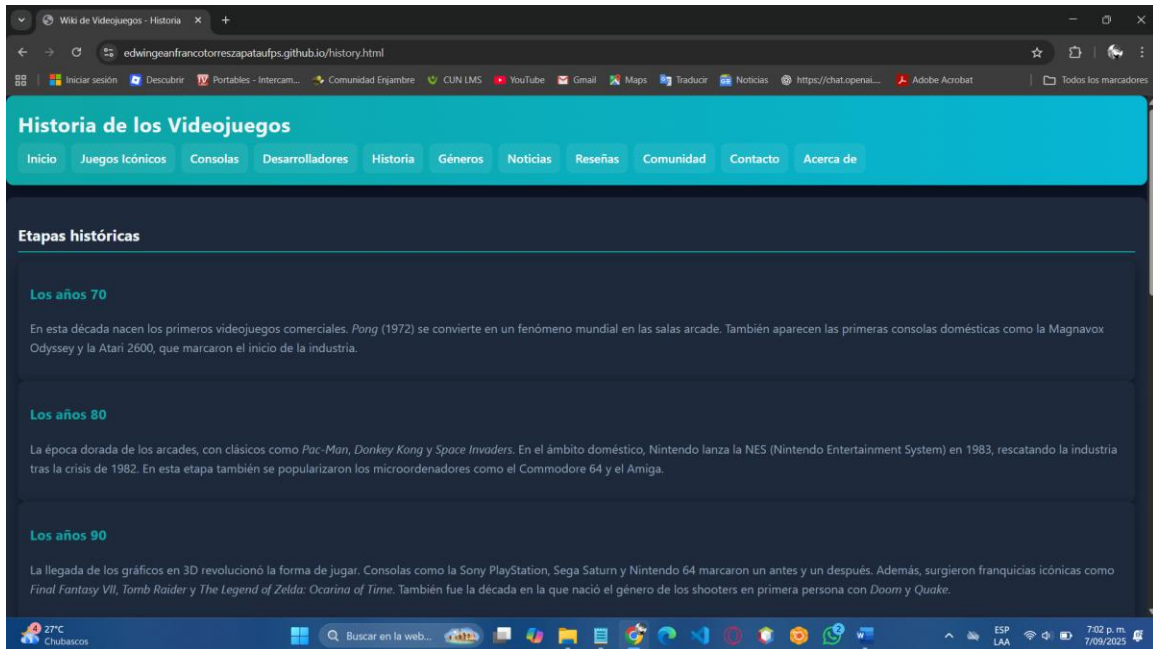




UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

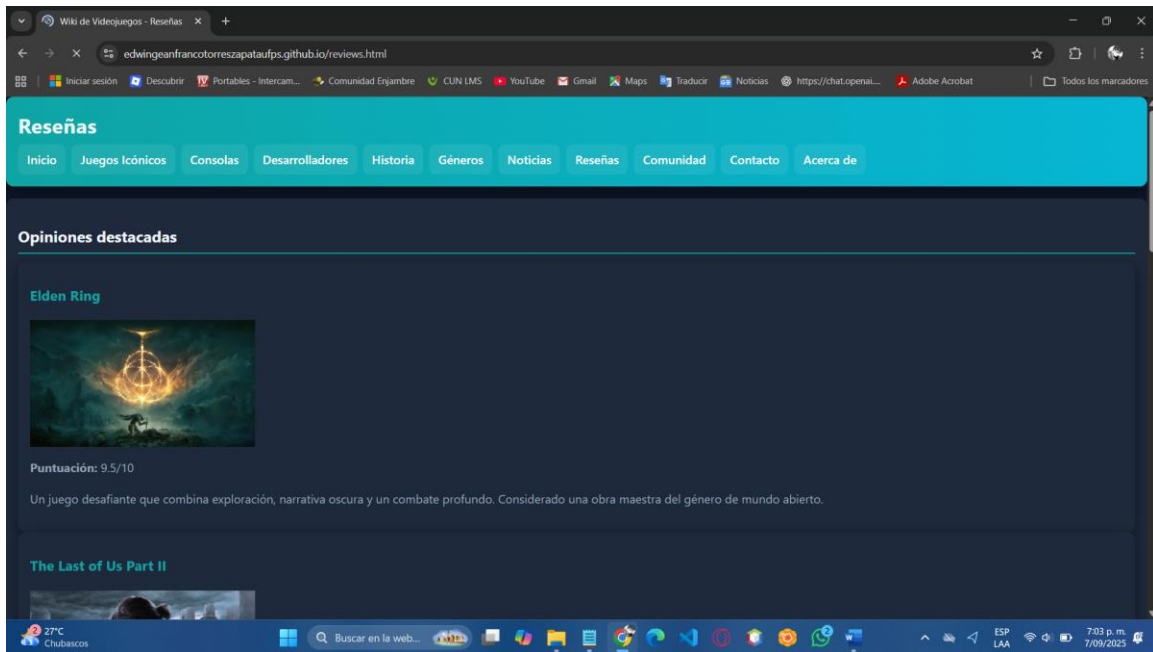
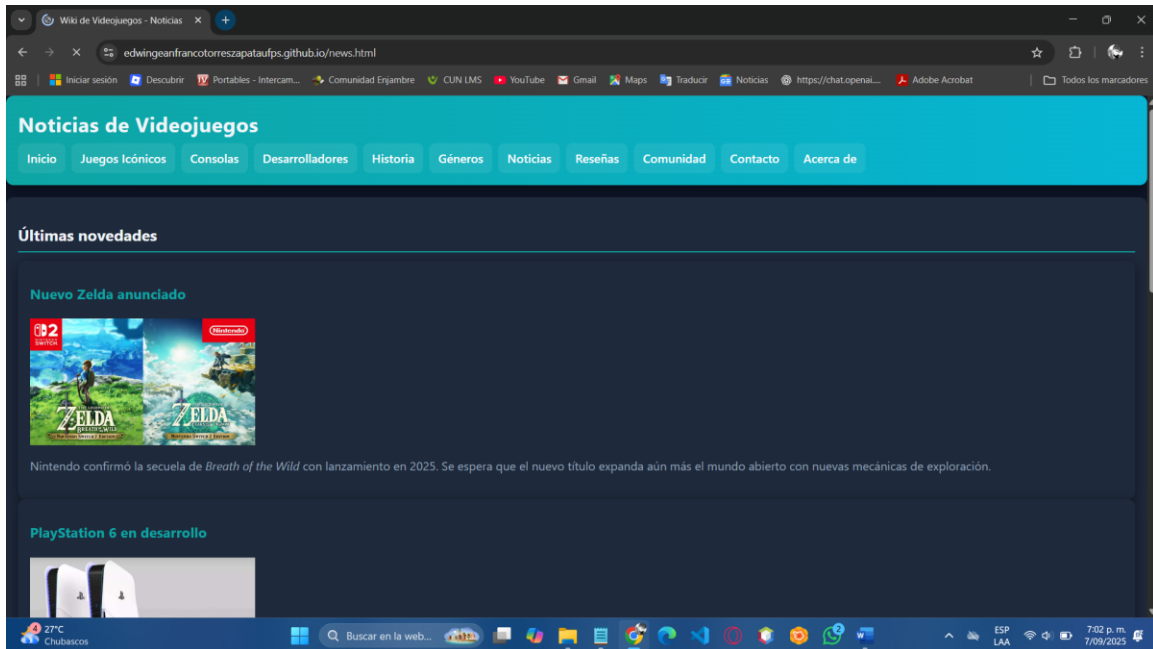




UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

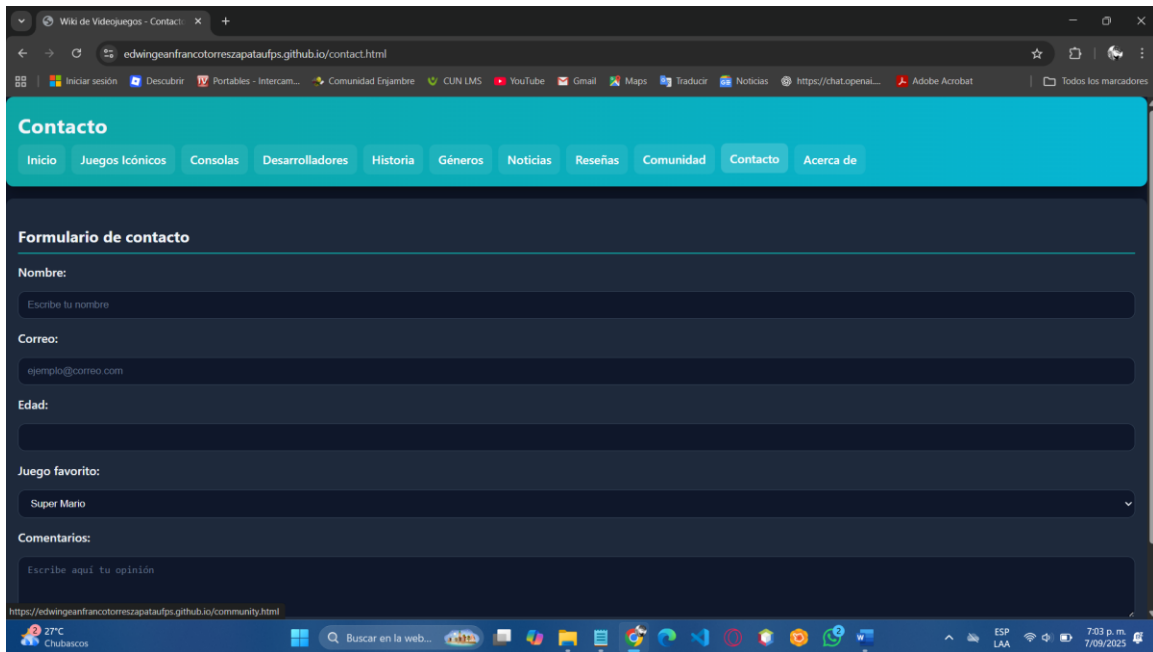
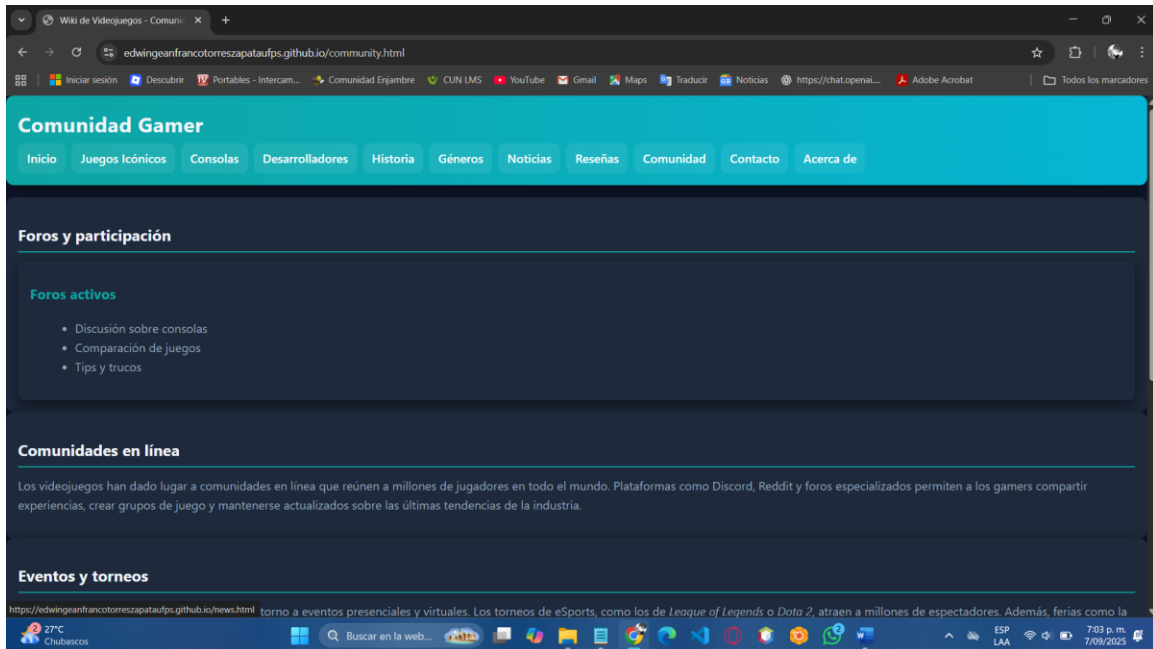




UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS

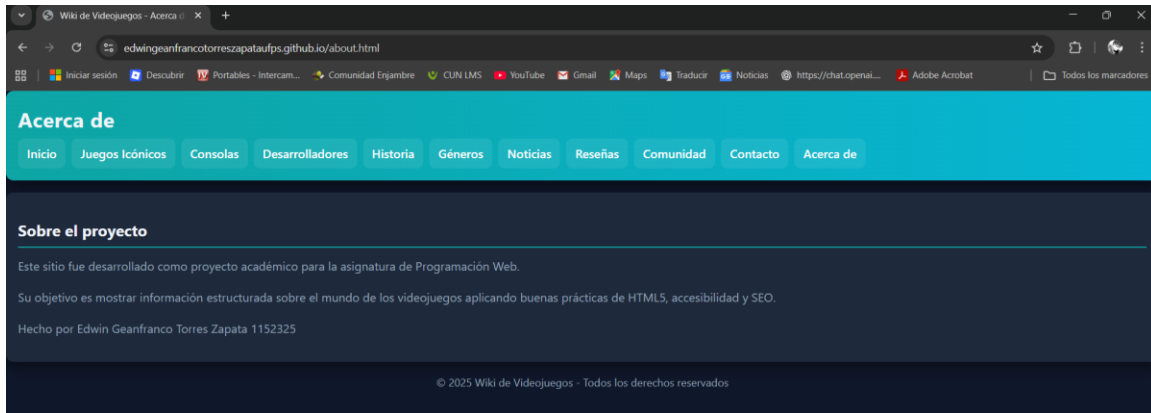




UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

PROGRAMACIÓN WEB

INGENIERIA DE SISTEMAS



Reflexión Personal sobre aprendizajes y dificultades

Durante el desarrollo del proyecto enfrenté varias dificultades, entre ellas la correcta organización de los archivos HTML y la unificación de estilos en CSS para que todas las páginas compartieran un diseño coherente. También fue un reto ajustar el **diseño responsivo** con Grid y Flexbox, ya que en un principio las imágenes y los textos no se alineaban como esperaba. Otro aspecto complejo fue mantener la semántica y accesibilidad del código, asegurando que todas las imágenes tuvieran atributos alt, que los encabezados siguieran una jerarquía lógica y que la navegación fuera clara.

A pesar de estos desafíos, el proyecto me permitió aprender a estructurar un sitio web completo, entendiendo cómo interconectar múltiples páginas mediante menús consistentes y cómo aplicar estilos globales desde un único archivo CSS. También comprendí la importancia de planificar la organización de directorios y recursos multimedia antes de comenzar el desarrollo. Más allá de la parte técnica, aprendí a ser paciente en el proceso de depuración y a valorar la claridad del código, ya que un HTML ordenado y bien comentado facilita su mantenimiento.

Repositorio de Github

<https://github.com/EdwinGeanfrancoTorresZapataUFPS/EdwinGeanfrancoTorresZapataUFPS.github.io>