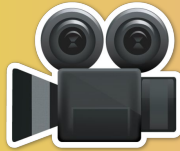


***RECUERDA PONER A GRABAR LA
CLASE***

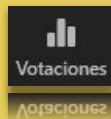


PRESENTACIÓN DE ESTUDIANTES



Por encuestas de Zoom:

1. País
2. Conocimientos previos en la disciplina
3. ¿Por qué elegiste el curso?



Se responde en encuestas separadas creadas por el docente.



¿DUDAS DEL ON-BOARDING?

MIRALO AQUI

ACUERDOS Y COMPROMISOS

Convivencia:



- ✓ Chequea aquí nuestro [código de conducta](#) y ayúdanos a generar un ambiente de clases súper ameno.
- ✓ Al momento de interactuar (en las clases u otros espacios), ten en cuenta las [normas del buen hablante y del buen oyente](#), que nunca están de más.
- ✓ Durante las clases, emplea los medios de comunicación oficiales para canalizar tus dudas, consultas y/o comentarios: **chat Zoom público y privado y Slack.**
- ✓ Verifica el estado de la **cámara y/o el micrófono** (on/off) de manera que esto no afecte la dinámica de la clase.

ACUERDOS Y COMPROMISOS

Distractores:



- ✓ Encuentra tu espacio y crea el momento oportuno para **disfrutar de aprender**.
- ✓ Evita dispositivos y aplicaciones que puedan **robar tu atención**.
- ✓ Mantén la **mente abierta y flexible**; los prejuicios y paradigmas no están invitados.

ACUERDOS Y COMPROMISOS

Herramientas:



- ✓ Mantén a tu alcance **agua-mate-café**.
- ✓ Conéctate desde algún equipo (laptop, tablet) que te permita **realizar las actividades** sin complicaciones.
- ✓ Si lo necesitas ubica lápiz y papel para que no se escapen las ideas, sin embargo recuerda que en el **Drive** tienes **archivos** que te ayudarán a repasar, incluidas las **presentaciones**.
- ✓ Todas las clases quedarán grabadas y serán compartidas tanto en la **plataforma de Coderhouse** como por **Google Drive**.

ACUERDOS Y COMPROMISOS

Equipo:



- ✓ **¡Participa de los Afters!** Son un gran espacio para atender dudas y mostrar avances.
- ✓ Intercambia ideas por el chat de Slack: **entre todos nos ayudamos a mejorar.**
- ✓ Siempre interactúa con otros/as **respetuosamente.**
- ✓ No te olvides de **valorar tu experiencia educativa** y de contarnos cómo te va.

CODEROYENTE

#1

RESPECTAR EL DERECHO DE PALABRA

implica evitar interrumpir a quien se encuentra compartiendo contigo algún comentario; esto es fundamental para que exista una dinámica colaborativa y de entendimiento especialmente en espacios formativos. Procura que tu micrófono esté silenciado.

#2

ESCUCHAR CON ATENCIÓN A QUIEN HABLA

y lo que está compartiendo es necesario para generar un ambiente participativo, así que ¡Atento! Porque su intervención no solo suma al proceso educativo, sino que puede resolver tus dudas.

#3

SER RECEPTIVO

con las ideas y opiniones de otros hará que la experiencia de aprender sea mucho más fructífera y nutritiva; los prejuicios y paradigmas no sumarán a tu crecimiento y solo crearán barreras que te estancarán.

MANTENER UNA ACTITUD Y POSTURA DE ESCUCHA ACTIVA

promoverá un ambiente respetuoso durante las clases y será un motivador para que tanto tú, como tus compañeros y el docente/tutores contribuyan con más ideas y opiniones. ¡Ojo! Porque esto aplica con o sin cámara encendida.

#4

#5

CORREGIR EN PRIVADO

y de manera asertiva es la mejor forma de contribuir a la optimización del curso. Si consideras que hay algún comportamiento inadecuado durante las clases, alguna información desactualizada o que puede ser mejor explicada, ¡haznoslo llegar! Siempre con respeto, mediante los canales que ofrece Coderhouse (tutores, chats privados de zoom, Slack).

#6

EVITAR INTERVENCIONES QUE DESVIÉN EL TEMA PRINCIPAL

o que estén fuera de lugar, ya que esto puede interponerse al objetivo de la clase y/o del curso, frenar el proceso de aprendizaje y hacer que los involucrados (estudiantes, tutores y docente) pierdan un espacio valioso destinado al crecimiento.

#7

ESPERAR A QUE EL/LA OTRO/A TERMINE SU INTERVENCIÓN

para poder hacer preguntas o compartir opiniones o ideas. Se estratégico y paciente, escucha, atiende, anota para que ningún punto se te escape y luego contribuye de forma respetuosa y amable solicitando el derecho de palabra (chat en vivo/herramientas de zoom).

NORMAS DEL BUEN HABLANTE Y DEL BUEN OYENTE

CODER HOUSE



SER RESPETUOSO Y AMABLE

en todo momento abrirá las puertas para que exista un intercambio constructivo, participativo y confiable, donde todos puedan sumar y sentirse parte de esta experiencia de aprendizaje la cual se construye desde una comunicación asertiva.

#1

#2

PREPARAR LA INTERVENCIÓN CON ANTELACIÓN

es esencial para optimizar los tiempos y que tanto tú como otros puedan exponer las ideas, opiniones y/o dudas que consideren importante de forma clara y directa. Improvisar puede traer momentos incómodos y desviar el tema de la clase.

#3

EMPLEAR UN TONO DE VOZ ADECUADO

para mantener la atención y el interés de los demás. Cuanto mayor sea el tono de voz y/o audio más aturdidos podrán sentirse los oyentes; y cuanto más bajo o menor el tono de voz/audio los participantes podrán distraerse y/o ausentarse, perdiendo así la oportunidad de comunicar algo.

#4

CHEQUEAR PREVIAMENTE EL FUNCIONAMIENTO DE DISPOSITIVOS

como audífonos y micrófonos es necesario para evitar invertir tiempo en instalaciones o reparaciones. Estar preparados para el momento de enseñar y aprender mejora los lapsos de tiempo, suma a tener una dinámica más fluida y permite que la comunicación online se establezca de manera eficaz y eficiente.

#5

CEDER EL DERECHO DE PALABRA

para que otros puedan también intervenir y compartir opiniones, es pieza clave en los espacios educativos. Una sola voz prolongada en el tiempo genera rechazo, pero la contribución de todos genera interacción, interés, aprendizaje y desarrollo.

#6

SER CONCRETO Y PRECISO

con tu mensaje, permitirá que la audiencia entienda mejor tu mensaje y pueda seguirte durante el tiempo que dure tu intervención. Hacer uso de un lenguaje ambiguo, en otro idioma o con muchos coloquios, puede generar dudas, incomodidad y no ser entendido por todos los que participan del espacio.

#7

ENCIENDE TU CÁMARA

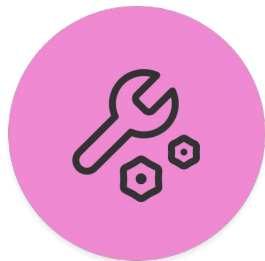
si la tienes, siempre es más confiable ver a quien interviene y expone y a su vez ayuda a captar la atención del público para que puedan recordarte tanto a ti como a tu intervención.

CODERHABLANTE

CODER HOUSE

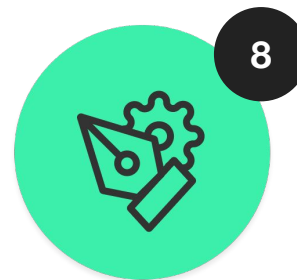
DESAFÍOS Y ENTREGABLES

Son actividades o ejercicios que se realizan durante la cursada, para enfocarse en la práctica.



Desafíos genéricos

Ayudan a poner en práctica los conceptos y la teoría vista en clase No deben ser subidos a la plataforma.



Desafíos entregables

Relacionados completamente con el **Proyecto Final**. Deben ser subidos obligatoriamente a la plataforma hasta 7 días luego de la clase para que sean corregidos.

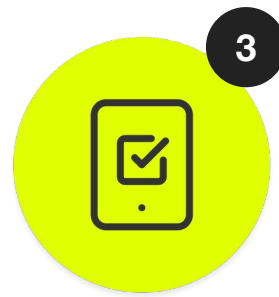
DESAFÍOS Y ENTREGABLES

Son actividades o ejercicios que se realizan durante la cursada, para enfocarse en la práctica.



Desafíos complementarios

Desafíos que complementan a los entregables. Son optativos y, de ser subidos a la plataforma a tiempo y aprobados, suman puntos para el top 10.



Entregas del Proyecto Final

Entregas con el estado de avance de tu **proyecto final** que deberás subir a la plataforma a lo largo del curso y hasta 7 días luego de la clase, para ser corregidas por tu docente o tutor/a.



PROYECTO FINAL

El Proyecto Final se construye a partir de los **desafíos** que se realizan clase a clase. Se va creando a medida que el estudiante sube los desafíos entregables a nuestra plataforma.

El objetivo es que cada estudiante pueda utilizar su Proyecto Final como parte de su portfolio personal.

El **proyecto final** se debe subir a la plataforma la ante-última o última clase del curso. *En caso de no hacerlo tendrás 20 días a partir de la finalización del curso para cargarlo en la plataforma. Pasados esos días el botón de entrega se inhabilitará.*

¿CUÁL ES NUESTRO PROYECTO FINAL?



PROYECTO FINAL

- **Descripción:** deberás desarrollar un sitio web con 5 secciones, en diferentes archivos HTML. Contendrá contenido, imágenes, hyperlinks, estructura, manejo de grids, uso del framework, SEO, animación y responsive. El tema del proyecto podrás elegirlo vos, teniendo en cuenta el objetivo, que será llegar a un producto orientado a una PyME.
- **Criterios de evaluación:** estructura del sitio web, diseño y estética, códigos HTML y CSS, contenido y calidad.
- **Formato esperado:** página final cargada en el servidor, con acceso desde la web.



PROYECTOS DE NUESTROS ESTUDIANTES

- https://federicodelpiano.github.io/proyecto_final/#
- https://jonarosas.github.io/proyecto_final/index.html
- https://emilianop7.github.io/coder_final/
- <https://silvina645.github.io/final/index.html>

¡Puedes ver más ejemplos de proyectos de ex-estudiantes de Coderhouse en: www.coderhouse.com/proyectos!

CRONOGRAMA DE ENTREGAS



CRONOGRAMA DE ENTREGAS

Proyecto
Final



<i>ENTREGA</i>	<i>REQUISITO</i>	<i>FECHA</i>
1° entrega	Sketch + Estructura base de la página web + CSS	Clase N° 5
2° entrega	Diseño responsive + animaciones + github	Clase N° 12
3° entrega	Adaptación del proyecto a SASS + SEO + subida al servidor	Clase N° 16
Proyecto final	Entrega final totalmente responsive.	Clase N° 18

¡IMPORTANTE!

Los desafíos y entregas de proyecto se deben cargar hasta siete días después de finalizada la clase. Te sugerimos llevarlos al día.

LUNES 16/03 20:30HS

🕒

10. Estrategia de contenido para Twitter y LinkedIn

👍

● HOY 20:30

📁

DESAFÍO - EXPIRA EL 23/03/2020

Crear publicaciones para Twitter

Tenes tiempo hasta el
23/03/2020

↑ ENTREGAR



Clase 01. DESARROLLO WEB

PROTOTIPADO Y CONCEPTOS BÁSICOS DEL HTML



OBJETIVOS DE LA CLASE

- Comenzar el prototipado de un sitio web.
- Conocer conceptos básicos del HTML y sus etiquetas.
- Armar la estructura básica de un documento HTML y conocer su sintaxis.

GLOSARIO:

Clase 0

Desarrollo web: consiste en la planificación y el diseño de páginas de internet, con la interacción de medios como textos, imágenes, vídeos, sonido y enlaces a otras páginas web.

HTML: es un "lenguaje" de marcado de etiquetas, que permite crear documentos para web.

CSS: en español, «hojas de estilo en cascada», es un lenguaje de diseño gráfico, utilizado para definir y crear la presentación de un documento estructurado, escrito en un lenguaje de marcado.

Internet: se trata de una red de equipos de cálculo, que se relacionan entre sí a través del uso de un lenguaje universal.

Navegador: es el instrumento que permite a los usuarios de internet navegar entre las distintas páginas de sitios webs.

Buscador: es un sistema informático que busca todo tipo de información en la web, almacenando la misma en una enorme base de datos, para arrojar la información solicitada.

GLOSARIO:

Clase 0

Sitio web: es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas web, accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW).

Dirección IP: es un conjunto de números que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz en red.

Editores de texto: Son programas que te permiten realizar o escribir código fuente (HTML, CSS, PHP, JavaScript) de tus proyectos.

Código fuente: es el conjunto de líneas de textos, las cuales son las directrices que debe seguir la computadora para realizar dicho programa.

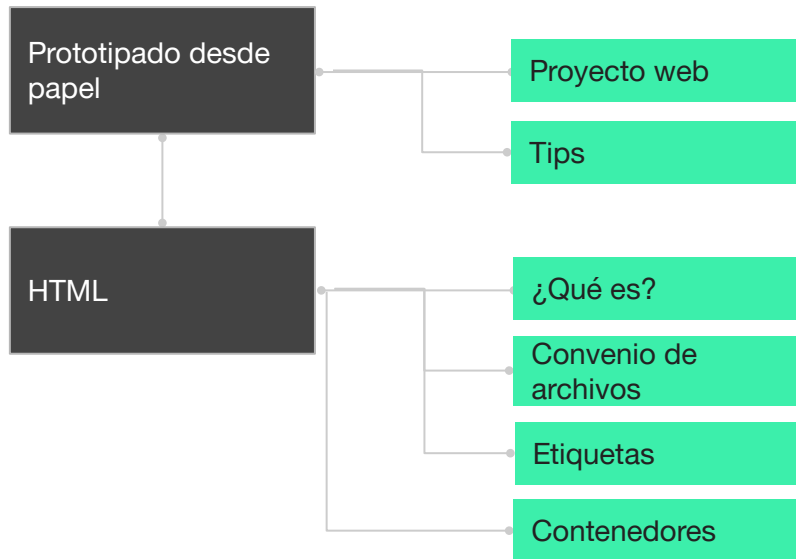
Balsamiq: es una herramienta que facilita la creación de esquemas o mockups. Su finalidad es ayudar al desarrollo de aplicaciones.

Terminal o consola: es la aplicación que se utiliza para interactuar con el computador a través de comandos.

MAPA DE CONCEPTOS

MAPA DE CONCEPTOS CLASE 1

¡Para
recordar!



CRONOGRAMA DEL CURSO

Clase 0



Inducción al curso de Desarrollo Web



CONCEPTOS BÁSICOS



HERRAMIENTAS A UTILIZAR
EN EL CURSO



EJEMPLO EN VIVO

Clase 1



Prototipado y conceptos básicos de HTML



SKETCH



PRÁCTICA DE LO VISTO
EN CLASE



NUEVO DOCUMENTO

Clase 2



Primeros pasos con HTML



LISTAS



PRÁCTICAS DE LO
VISTO EN CLASE



FORMULARIOS

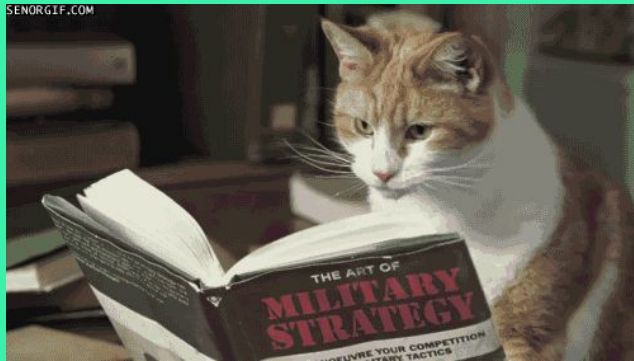


ESTRUCTURA HTML DEL
PROYECTO



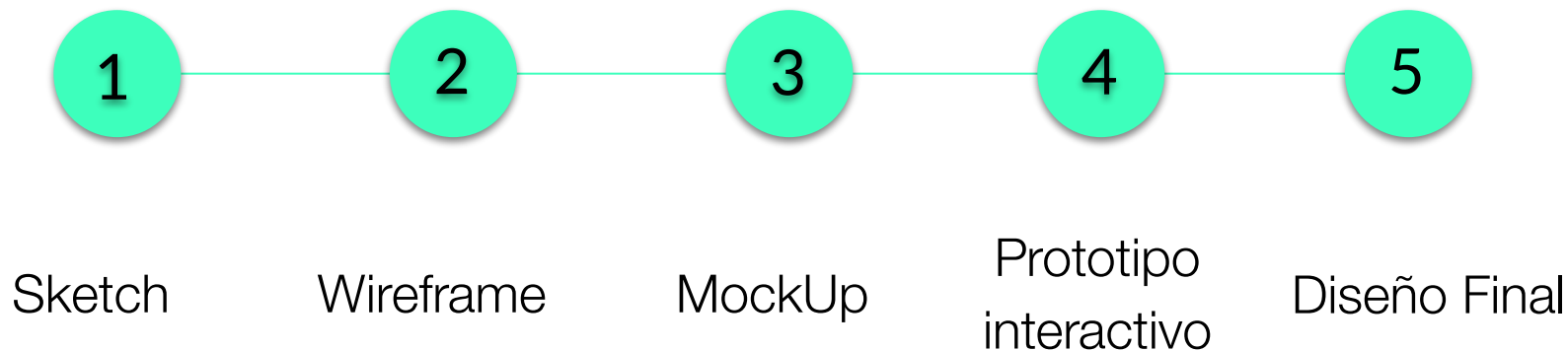
GUIÓN DE LA CLASE

Accede al material complementario [aquí](#).



PROTOTIPADO DESDE EL PAPEL

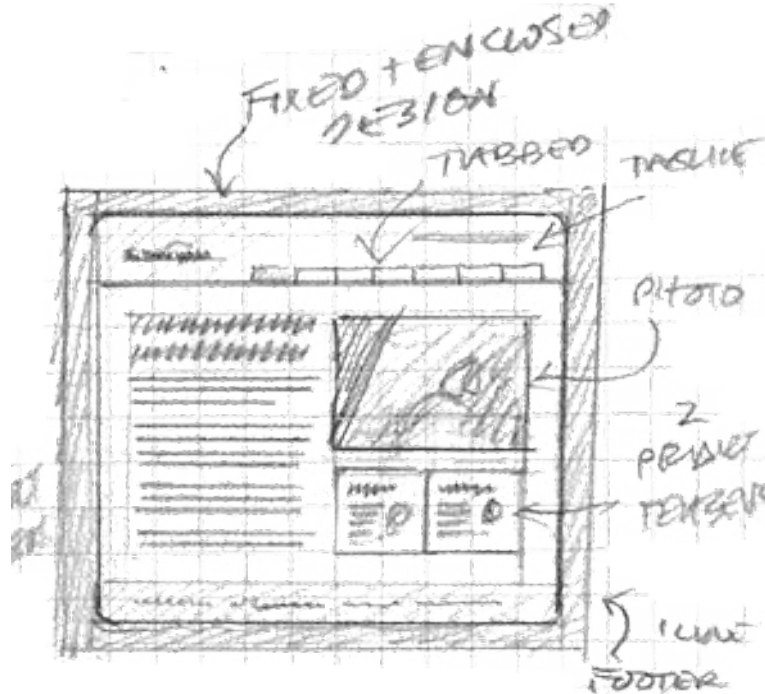
PROYECTO WEB

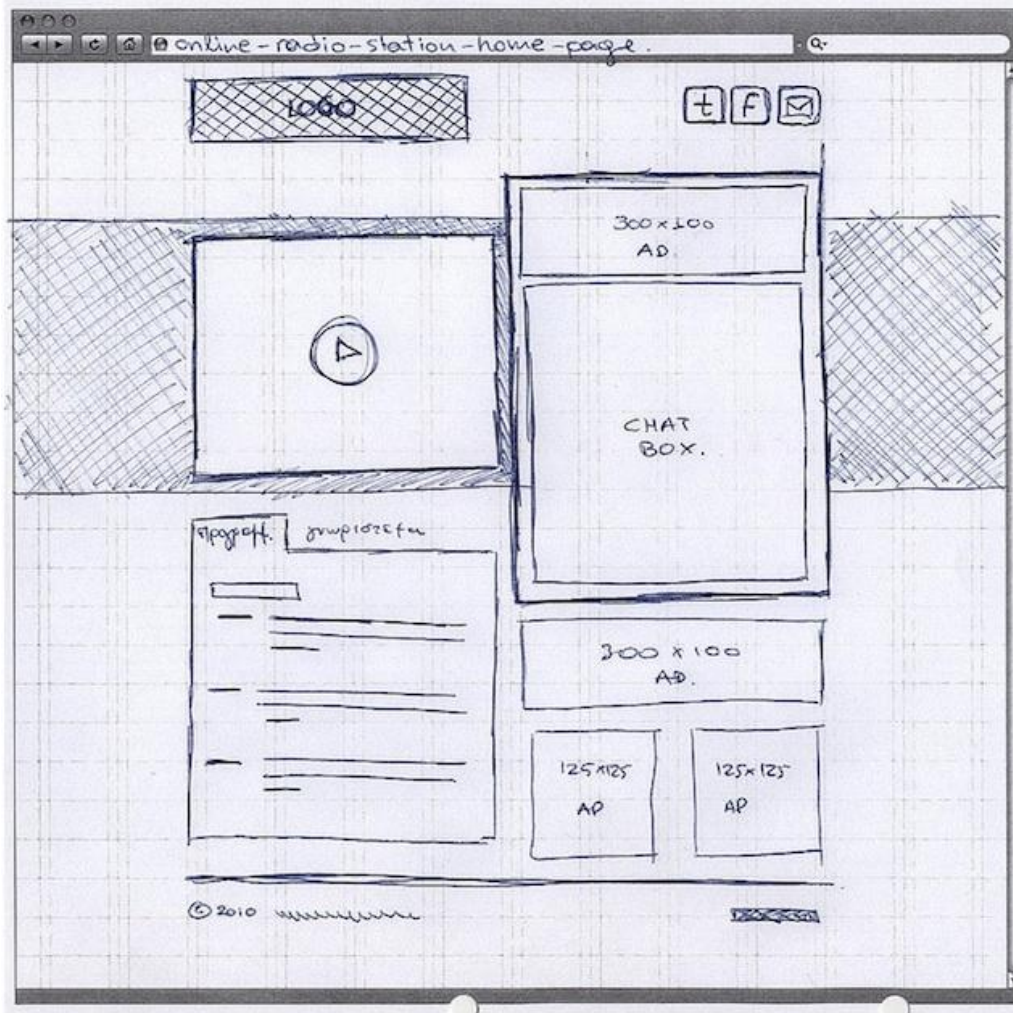


1

SKETCH

Es un dibujo rápido o bosquejo guía, que reproduce de manera muy sencilla un concepto, una idea o generalidad de un proyecto.





1

SKETCH

Es la representación estática, en baja calidad, de un diseño. Se definen, para una mejor comprensión, los siguientes aspectos:

- ¿Qué? Los principales grupos de contenido.
- ¿Dónde? La estructura de la información.
- ¿Cómo? La descripción y visualización básica del usuario – interacción de la interfaz

2

WIREFRAME

1 **LOGO** **BATH & BED** Search by Brand

2 Gift Card | Bridal Registry | Shopping Cart | Track Order | Store Locator

3 NEW RELEASE

BATH

BEDDING

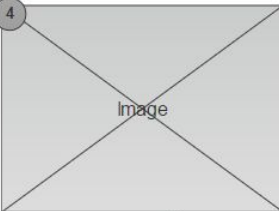
DINING

HOME DECOR

CLEANING

STORAGE


CLEARANCE


4  *Seasonal Item*


5 Get a Special Offer by E-mail

Enter your E-mail Address

SUBMIT

6  **What's New?**

7  **Clearance**

8  **Bridal Registry**

9 **Help**

10 **Shopping Information**

11 Copyright

TITLE	PAGE I.D.
Bath & Bed - Home	
DATE	VERSION

NOTE

No.	ELEMENT	TYPE	DESCRIPTION
1	Logo/ search engine	Drop down list	search by brand drop list
2	Navigation Buttons	Navigation	Direct links to relevant page
3	Navigation Buttons	Main Navigation	
4	Content	Area	Seasonal special offers
5	Special Offer	Text entry	
6	Content Link 1	Link	Link to New Release page
7	Content Link 1	Link	Link to Clearance page
8	Content Link 1	Link	Link to Bridal Registry page
9	Help	Link	
10	Shopping Information		
11	Footer		

3

MOCKUP

Es la representación estática de un diseño, en calidad media o alta.

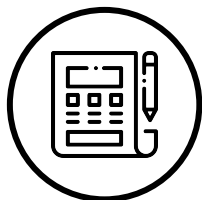


Es la representación navegable del producto final.



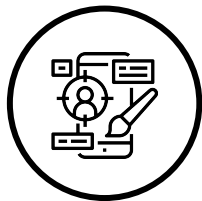


TIPS PARA ARMAR UN BUEN PROTOTIPO



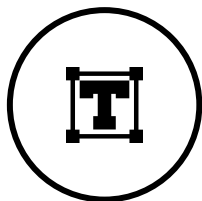
- **Trabaja primero en la arquitectura de la información:**

- **Agrupar:** qué contenidos están relacionados entre sí.
- **Jerarquizar:** cuáles contenidos están subordinados.
- **Rotular:** cómo se nombran los grupos de contenidos.



- **Testea tu prototipo:**

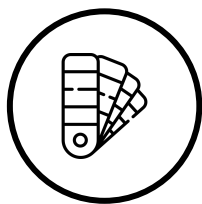
Una vez que tengas el prototipo de baja fidelidad (sketch), pruébalo con alguien, para conocer si es claro y funciona la forma de navegarlo.



- **Elige la tipografía correcta:**

Te recomendamos trabajar con [Google Fonts](#). Evita mezclar familias tipográficas, es mejor trabajar con una o dos que tengan muchas variables (regular / bold / black / extrablack, etcétera). Para que una fuente se lea en la web de forma clara para tiene que tener alrededor de 16px de tamaño. Los párrafos optimizados para lectura suelen tener alrededor de 10 palabras por línea de texto.

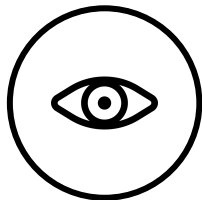
TIPS PARA ARMAR UN BUEN PROTOTIPO



- **Arma tu propia paleta cromática:**

Existen muchas páginas que pueden ayudarte a armar una paleta optimizada.

Te recomendamos visitar [colorlouvers](#) o [color adobe](#).



- **Releva sitios webs:**

En la primera etapa, es fundamental entrenar el ojo y mirar los sitios webs que ya conoces, así como descubrir nuevos con ojos de diseñador/a. Te recomendamos visitar [awwwards](#), que reúne y premia los mejores sitios de la red.

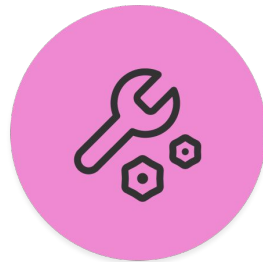
Nota: puedes ver un ejemplo de estructura de un sitio web en la [carpeta de la clase](#).

Ejemplo
en vivo



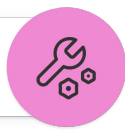
¡VAMOS A PRACTICAR LO VISTO!

CODER HOUSE



SKETCH

Crea un sketch en papel.



¡A PRACTICAR!

Diseña un sketch en papel, con aquello que incluiría el sitio web que crearás para tu Proyecto Final. Piensa qué secciones podría tener. Debe tener un encabezado, un logo y pie de página.

Cuentas con 10 minutos para hacer la actividad.

HTML

ARCHIVOS



Es un **"lenguaje" de marcado de etiquetas**, que permite crear documentos para web.

Durante el curso estaremos viendo HTML, incluyendo toda su estructura y etiquetas. Los siguientes términos serán de uso frecuente:

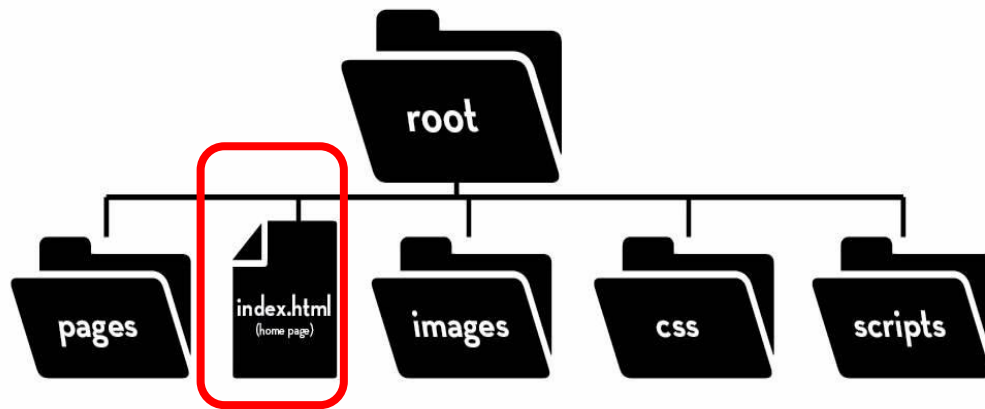
- **Etiqueta.**
- **Atributo.**
- **Estructura.**

CONVENIO DE ARCHIVOS

- **No** deben tener **espacios, acentos, eñes**, ni **símbolos** o si son varias palabras **usar guiones** “ - “ o “ _ “ ej: “mi-pagina-web”
- Tienen que estar escritos en **minúsculas**.
- Deben tener la extensión “**.html**” (es la forma en que el servidor web sabe que se trata un documento web).

Atención: al guardar archivos en Windows, verificar que no se guarden con la doble extensión de archivos (**archivo.html.txt**).

DOCUMENTO PREDETERMINADO



👉 Es el archivo que se carga cuando todavía no has hecho en ningún link (por ejemplo, al pedir www.coderhouse.com no dice qué archivo quieres).

Debe llamarse **index.html**, ya que es el nombre estandarizado.

ETIQUETAS

ETIQUETAS HTML

Las etiquetas HTML están delimitadas por **un inicio** y **un final** de cada elemento. Lo que se encuentra dentro de la etiqueta (el contenido) es lo que estás formateando.

○ Toda etiqueta es un juego de pares: una etiqueta abre, otra cierra.

```
<etiqueta>  
Contenido  
</etiqueta>
```

ATRIBUTOS DE LAS ETIQUETAS

Todas las etiquetas aceptan atributos:

⇒

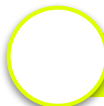
Cualquier característica que pueda ser diferente entre una etiqueta y la otra.


El valor que tendrá va entre comillas y cada una puede tener más de un atributo, separados entre sí por espacios. Los mismos **sólo van en la de apertura**.


```
<etiqueta atributo="valor">  
  Contenido  
</etiqueta>
```

ANIDAR ETIQUETAS

Es posible meter una etiqueta dentro de la otra, de hecho, esto es más común de lo que parece. Lo más importante es tener presente que:

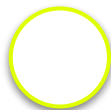
 Siempre se cierran en orden inverso a la apertura.

`<elemento>`
 `<subelemento>`

 `</elemento>`
`</subelemento>`

`<elemento>`
 `<subelemento>`

 `</subelemento>`
`</elemento>`

SINTÁXIS DEL CÓDIGO

Es importante mantener el orden dentro del código e incorporar buenas prácticas:



Manejo de tabulaciones.

Bloques de código.

ETIQUETAS CERRADAS Y ABIERTAS

Las etiquetas **cerradas** encierran un contenido, por lo general texto.

Las etiquetas **abiertas** sirven, entre otras cosas, para incluir elementos como imágenes, líneas, entre otros.

ETIQUETAS CERRADAS Y ABIERTAS

En el ejemplo tenemos una **etiqueta cerrada** llamada Párrafo `<p></p>`, que engloba un texto y una **etiqueta abierta** `<hr/>` para incluir una línea horizontal. El signo “/” se utiliza para las etiquetas de cierre. En estas últimas se pone a continuación del signo “<”, mientras que en las abiertas delante del signo “>”.

```
<p>Este es un párrafo con texto en su interior - Etiqueta Cerrada </p>
```

```
<hr/> <!-- Esto es una línea horizontal - Etiqueta abierta -->
```



ETIQUETAS ABIERTAS EN HTML5

*Ya no es una obligación poner el signo “ / ”. Por ejemplo, **** funcionará correctamente, y lo mismo sucederá con **
, **<hr>, los meta tag.*

ESTRUCTURA BÁSICA

<head>

es la parte privada del documento, que se utiliza como un espacio de comunicación entre el sitio web y el navegador. Esta etiqueta envuelve otras importantes como **<title>**, las etiquetas **<meta>** y aquellas relacionadas con la importación de documentos CSS y JS.

<body>

encierra el contenido propiamente dicho del sitio.

Ambos deben estar dentro de un elemento principal: la etiqueta **<html>**.

ESTRUCTURA BÁSICA

<html>

etiqueta inicial, que define que el documento está bajo el estándar de HTML. Abre y cierra, por lo tanto es fundamental no olvidar la etiqueta **</html>** al finalizar el documento, pues sino no cargará correctamente el contenido de mi sitio.

<title>

la etiqueta title define el título de la página, el cual será visualizado en la solapa del navegador.

<meta>

se utiliza para añadir información sobre la página (ya sean palabras clave, el autor, la descripción del sitio, etcétera), la cual pueden valerse los buscadores. También puede definir el idioma y la codificación en la cual está escrita la página.

DOCTYPE

Cuando escribes tu documento **HTML**, lo primero que debes hacer es escribir el **DOCTYPE**, el cual declara el tipo de documento. Es decir, sirve para indicar que tu documento está escrito siguiendo la estructura determinada por un **DTD** concreto. Un **DTD** es la definición del tipo de documento.

```
<!DOCTYPE html>
```

Tips: <https://www.w3.org/QA/Tips/Doctype.html.es>

```
1  <!DOCTYPE html> <!-- Tipo de Documento-->
2  <!------->
3  <html lang="en"> <!-- Etiqueta inicial-->
4  <!------->
5  |       <!-- Cabecera, recursos y
6  |       datos importantes sobre nuestra web-->
7  <head>
8  |       <meta charset="UTF-8">
9  |       <title>...</title>
10 </head>
11 <!------->
12 <body>       <!-- Cuerpo de nuestra web-->
13 </body>
14 <!------->
15 </html>      <!-- Fin de nuestra web-->
16
```


TIPOS DE ETIQUETAS: GRUPO GENERAL

Todas las etiquetas que van dentro del **<body></body>** se dividen en dos grupos:

Elementos de bloque

son aquellos que, sin ser modificados por CSS, ocupan el 100% del ancho del contenedor, y se mostrarán uno abajo del otro.

Elementos de línea

sólo ocupan el ancho que diga el contenido, y se verán uno al lado del otro.

TIPOS DE ETIQUETAS: CONTENEDORES

Tenemos una forma de organizar mejor nuestro html.

Para eso, debemos pensar en que nuestro contenido (textos e imágenes) tienen que estar contenidos en un contenedor.



Es por eso que tenemos el contenedor por excelencia que es el **div** y su hermano, el **span**.

El **div** es un contenedor **en bloque** mientras que el **span** es un contenedor **en línea** muy útil para el trabajo con textos.

TIPOS DE ETIQUETAS: CONTENEDORES

👉 En el ejemplo se puede ver el uso de comentarios y el uso de un **contenedor div** para trabajar el **contenido h2**

```
<!-- apertura contenedor padre -->  
<div>  
  <h2> Hola planeta </h2>  
</div>  
<!-- cierre contenedor padre -->
```

```
<h1>  
    Elemento de Bloque  
</h1>  
<h2>  
    Elemento de Bloque  
</h2>
```

<h1> a <h6> de bloque: un encabezado es, semánticamente hablando, el texto que encabeza o titula el contenido que sigue. Se puede tratar de un artículo, un texto o una sección del documento que estamos viendo.

Existen 6 niveles: del <h1></h1> al <h6></h6>

Esta jerarquía se debe respetar **en cada documento HTML** que forme parte del sitio web.

```
<h1> REINO ANIMAL </h1>
  <h2> Vertebrados </h2>
    <h3> Mamíferos </h3>
      <h4> Bipedos </h4>
      <h4> Cuadrúpedos </h4>
    <h3> Aves </h3>
      <h4> Voladoras </h4>
      <h4> No voladoras </h4>
    <h3> Reptiles </h3>
    <h3> Peces </h3>
    <h3> Anfibios </h3>
  <h2> Invertebrados </h2>
    <h3> Insectos </h3>
      <h4> Voladores </h4>
      <h4> No Voladores </h4>
```

ETIQUETAS HTML:



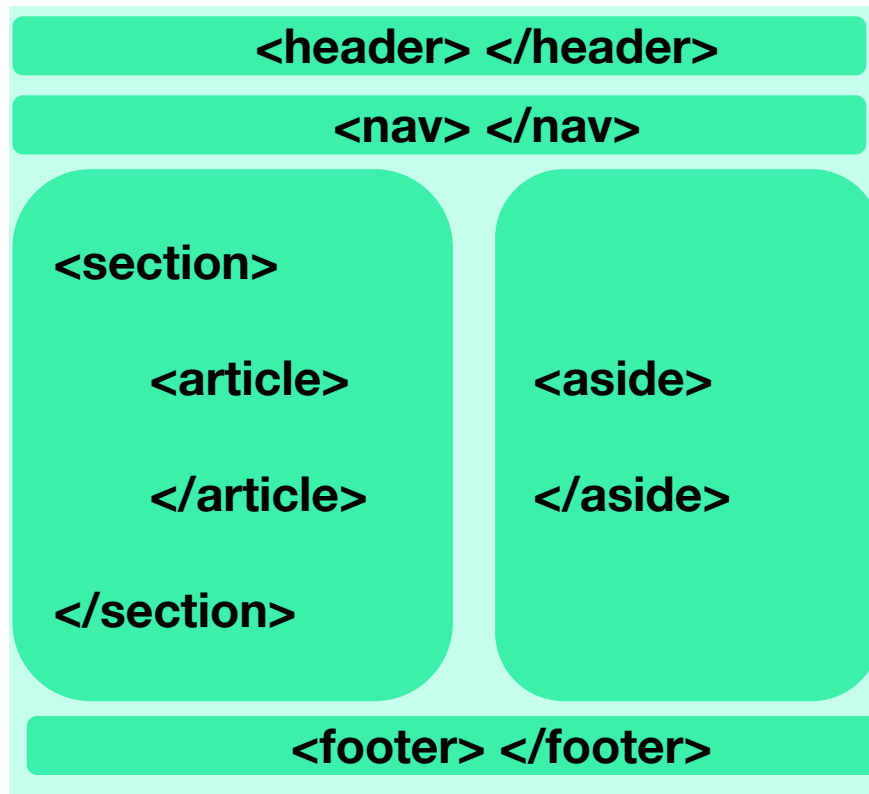
- `<p></p>`
- `
` (de bloque)
- `` (de línea)
- `` (de línea)
- `<div>` (de bloque)
- `` (de línea)

Utilizaremos todas estas etiquetas en nuestro primer ejemplo de estructura web:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Mi primer sitio web</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Nombres</h1>
    <h2>Mi nombre es:</h2> Tu Nombre y Apellido
    <h2>El nombre del profesor es:</h2> Nombre y apellido del profesor
  </body>
</html>
```

HTML5

HTML5 incorpora **etiquetas semánticas** que no sólo generan estructura, sino que también definen su contenido.





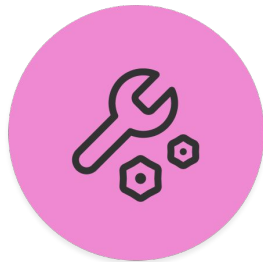
BREAK

¡5/10 MINUTOS Y VOLVEMOS!



¿PREGUNTAS?

#CoderTip: Ingresa al [siguiente link](#) y revisa el material interactivo que preparamos sobre **Preguntas Frecuentes**, estamos seguros de que allí encontrarás algunas respuestas.



NUEVO DOCUMENTO

Crea un documento nuevo.



¡A PRACTICAR!

En el editor de texto (Sublime), crea un documento nuevo llamado “index.html”. Escribe con etiquetas HTML:

- **Nombre y apellido:** tu nombre y apellido.
- **Nombre del docente:** su nombre y apellido.

Guarda, abre el archivo en el browser de tu preferencia, y observa el resultado. Contarás con 15 minutos para realizar la actividad.

¿PREGUNTAS?





***TE INVITAMOS A QUE COMPLEMENTES
LA CLASE CON LOS SIGUIENTES
CODERTIPS***



VIDEOS Y PODCASTS

- Empezar en el Mundo del Desarrollo Web | Conseguir Trabajo en Programación Web | **CODERHOUSE** |

<https://www.youtube.com/watch?v=P3pFRCFodog>



***¿QUERÉS SABER MÁS? TE DEJAMOS
MATERIAL AMPLIADO DE LA CLASE***

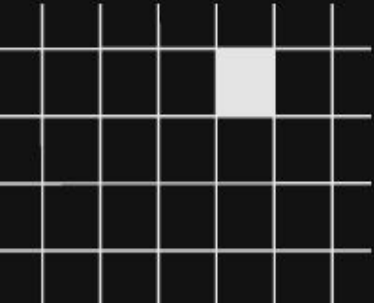


- [¿Cómo funciona un DNS?](#) | **red.es**
- [Software para prototipar](#) | **InVision**
- [Referencia de elementos HTML5](#) | **MDN Web Docs**



¡MUCHAS GRACIAS!

Resumen de lo visto en clase hoy:

- Prototipado de un sitio web.
 - HTML, sus etiquetas y sintaxis.
- 



***¿YA CONOCES LOS BENEFICIOS QUE TIENES
POR SER ESTUDIANTE DE CODERHOUSE?***

CODER HOUSE



OPINA Y VALORA ESTA CLASE