



Obtener sitio web y actualizarlo.



Debes obtener el sitio web de la empresa "red" que ya está publicado en un servidor, realizar una serie de cambios para finalmente volver a publicar las páginas en tu propio dominio.

Paso 1. Obtener los archivos publicados del sitio web.

Los datos de la conexión al servidor que tiene la página web a modificar son:

protocolo: FTP

servidor: 40157821.servicio-online.net

nombre: redftp

contraseña: rDF#521p-A32

*****Los archivos los descargas de este acceso FTP

*****Pero los cambios debes publicarlos en TU SERVIDOR PERSONAL

Paso 2.

Inicia un repositorio de **Git**  en la carpeta donde hayas descargado el trabajo.

A lo largo del proceso de cambios puedes generar algún commit en momentos clave del trabajo.

Paso 3. Realizar cambios.

CAMBIO 1.

En la página **index.html** debes sustituir los **<button>** que contienen los enlaces de "Más información" y "Nuestro método de enseñanza" por etiquetas **<a>**, manteniendo la misma funcionalidad y aspecto visual.

Creación de videojuegos

CON SCRATCH - NIÑ@S DESDE LOS 6 AÑOS



Peruntium ea il maximinvenis doluptate inum, niscias asit est, utem ad experiate magnat voleni que conempore latquiae nis moditis volesciunt, ilignimil inasandit ligentiosam la que nos repel mil excerchitis di vendebis entis.

Más información

Programación de robots

CON LEGO WEDO2 - NIÑ@S DESDE LOS 6 AÑOS



Quibus erferat ionescit et liquis secerun tinverio et re pra pos exce sundam estrunt, sam ipicien digenim enderrupti quam vel experfe non pro. Andisit ommolore non nis quam, sitam.

Más información



Una nueva forma de aprender

Ehenienis ne acesciis maio blatis et, occus eiciae vel incius sum e que et lant verspe eos explaborrum quidi cusdam, torropore c iliquatemqui dolupta tiatem quae et fuga. Et fuga. Et facis maioi moditionest qui autemolorat.

:Andisit ommolore non nis quam, sitam simentium!

Nuestro método de enseñanza

CAMBIO 2.

En la página **index.html**, sustituir algunos textos de prueba por los que aparecen a continuación.

➔ Texto para "**Creación de videojuegos**":

Con este curso el alumn@ podrá adquirir una habilidad esencial para aprender la lógica de la programación. El curso está basado en el lenguaje de programación SCRATCH, no siendo necesario ningún conocimiento previo.

➔ Texto para "**Programación de robots**":

Con un lenguaje de programación de fácil asimilación, de una forma sencilla e interactiva, el alumno será capaz de programar robots, controlando sus motores y sensores. No es necesario ningún conocimiento previo.

➔ Texto para "**Una nueva forma de aprender**":

Siguiendo el método de enseñanza escandinavo, nuestros cursos potencian en los más pequeños la creatividad, las habilidades matemáticas, científicas y el trabajo en equipo. De forma natural los más pequeños se familiarizan con las nuevas tecnologías, la creación de videojuegos o la programación de robots.

¡Se lo pasarán muy bien mientras se preparan para el futuro!

CAMBIO 3.

En la página **creacion-videojuegos.html**, hacer que cierto contenido que se indica más abajo y que siempre aparece ocupando el total de la anchura disponible quede en 2 columnas cuando el tamaño de pantalla es $\geq 768\text{px}$

Las imágenes siguientes muestran el contenido al que nos referimos.

Está compuesto por una columna con imagen y otra columna con texto informativo (la columna de texto informativo debe ocupar más espacio que la columna de la imagen cuando se coloquen una al lado de la otra).



Creación de videojuegos.

Con Scratch, un entorno visual de aprendizaje adaptado para niños.

Con este curso el alumno podrá adquirir una habilidad esencial para aprender la lógica de la programación. El curso está basado en el lenguaje de programación SCRATCH, con el cual el alumno podrá adentrarse en el mundo de la PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y ANIMACIONES de una forma sencilla e interactiva.

No se requieren conocimientos previos. Cualquier edad es buena para aprender a programar a partir de los 6 años.

Cuando el tamaño de pantalla es $\geq 768\text{px}$



Creación de videojuegos.

Con Scratch, un entorno visual de aprendizaje adaptado para niños.

Con este curso el alumno podrá adquirir una habilidad esencial para aprender la lógica de la programación. El curso está basado en el lenguaje de programación SCRATCH, con el cual el alumno podrá adentrarse en el mundo de la PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS Y ANIMACIONES de una forma sencilla e interactiva.

No se requieren conocimientos previos. Cualquier edad es buena para aprender a programar a partir de los 6 años.



Entorno visual de aprendizaje.

SCRATCH es un entorno visual de aprendizaje de lenguaje de programación desarrollado por el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) destinado principalmente a niños y cuyo lema es programar, jugar y crear.

Explorar los conceptos de programación de forma sencilla.

Mediante el uso de una sencilla interfaz gráfica, SCRATCH permite explorar y experimentar con los conceptos de programación de ordenadores. Con este lenguaje de programación el alumno conseguirá crear sus primeras animaciones y videojuegos, que programará en equipo junto a sus compañeros.

Con este programa tanto niños y niñas en edad escolar, pueden adentrarse en el mundo de la programación informática de una forma clara, sencilla e interactiva, adquiriendo habilidades importantes útiles para cualquier ámbito a nivel educacional.

Cuando el tamaño de pantalla es $\geq 768\text{px}$



Entorno visual de aprendizaje.

SCRATCH es un entorno visual de aprendizaje de lenguaje de programación desarrollado por el MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) destinado principalmente a niños y cuyo lema es programar, jugar y crear.

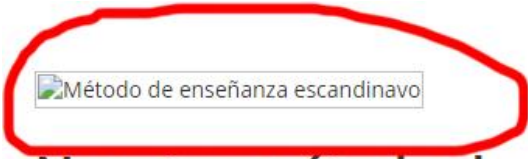
Explorar los conceptos de programación de forma sencilla.


Mediante el uso de una sencilla interfaz gráfica, SCRATCH permite explorar y experimentar con los conceptos de programación de ordenadores. Con este lenguaje de programación el alumno conseguirá crear sus primeras animaciones y videojuegos, que programará en equipo junto a sus compañeros.

Con este programa tanto niños y niñas en edad escolar, pueden adentrarse en el mundo de la programación informática de una forma clara, sencilla e interactiva, adquiriendo habilidades importantes útiles para cualquier ámbito a nivel educacional.

CAMBIO 4.

En la página **metodo.html**, solucionar problema con imagen que no se visualiza en contenido publicado en Internet:



 Método de enseñanza escandinavo

Nuestro método de enseñanza.

Nuestro método se basa en el exitoso sistema de enseñanza escandinavo, donde la formación es muy práctica y la teoría se aprende de manera natural, jugando, permitiendo al niño explorar su creatividad.

Para conseguir el éxito con este sistema nuestros docentes preparan de manera exhaustiva los contenidos de cada clase.

Nuestros cursos potencian en los más pequeños la creatividad, las habilidades matemáticas, científicas y el trabajo en equipo.

CAMBIO 5.

En la página **metodo.html**, hacer que cierto contenido que se indica más abajo y que siempre aparece ocupando el total de la anchura disponible quede en 2 columnas cuando el tamaño de pantalla es \geq [768px](#)

Las imágenes siguientes muestran el contenido al que nos referimos.

Está compuesto por una columna con imagen y otra columna con texto informativo (la columna de texto informativo debe ocupar más espacio que la columna de la imagen cuando se coloquen una al lado de la otra).



Nuestro método de enseñanza.

Nuestro método se basa en el exitoso sistema de enseñanza escandinavo, donde la formación es muy práctica y la teoría se aprende de manera natural, jugando, permitiendo al niño explorar su creatividad.

Para conseguir el éxito con este sistema nuestros docentes preparan de manera exhaustiva los contenidos de cada clase.

Nuestros cursos potencian en los más pequeños la creatividad, las habilidades matemáticas, científicas y el trabajo en equipo.

Cuando el tamaño de pantalla es \geq 768px



Nuestro método de enseñanza.

Nuestro método se basa en el exitoso sistema de enseñanza escandinavo, donde la formación es muy práctica y la teoría se aprende de manera natural, jugando, permitiendo al niño explorar su creatividad.

Para conseguir el éxito con este sistema nuestros docentes preparan de manera exhaustiva los contenidos de cada clase.

Nuestros cursos potencian en los más pequeños la creatividad, las habilidades matemáticas, científicas y el trabajo en equipo.

CAMBIO 6.

En la página **programacion-robots.html**, solucionar problema con imagen que no se visualiza en contenido publicado en Internet:

Robótica educativa

Programación de robots..

Habilidades matemáticas y científicas.

Nos ayudaremos de un lenguaje de programación de fácil asimilación, con el cual el alumn@ podrá adentrarse en el mundo de la programación de una forma sencilla e interactiva, adquiriendo habilidades importantes y útiles para cualquier nivel educacional.

El programa utilizado en las prácticas se explicará de forma sistemática a través de numerosos ejemplos y casos prácticos. Al final del curso, de un año académico de duración, los alumn@s habrán programado un robot completo en equipo.

Al estimular el razonamiento lógico, este curso posibilita potenciar el proceso de aprendizaje de los niños@s.

Robótica educativa

Nuestra metodología para todas las edades.

El proceso de programación de un robot consiste en introducir en su sistema de control las instrucciones necesarias para que desempeñe las tareas para las que ha sido diseñado.

Nuestra metodología utiliza varias aplicaciones informáticas adecuadas a todas las edades que permite a los alumn@s explorar y experimentar con los conceptos de programación de robots.

CAMBIO 7.

En la página **programacion-robots.html**, hacer que cierto contenido que se indica más abajo y que siempre aparece ocupando el total de la anchura disponible quede en 2 columnas cuando el tamaño de pantalla es $\geq 768px$

Las imágenes siguientes muestran el contenido al que nos referimos.

Está compuesto por una columna con imagen y otra columna con texto informativo (la columna de texto informativo debe ocupar más espacio que la columna de la imagen cuando se coloquen una al lado de la otra).



Programación de robots..

Habilidades matemáticas y científicas.

Nos ayudaremos de un lenguaje de programación de fácil asimilación, con el cual el alumn@ podrá adentrarse en el mundo de la programación de una forma sencilla e interactiva, adquiriendo habilidades importantes y útiles para cualquier nivel educacional.

El programa utilizado en las prácticas se explicará de forma sistemática a través de numerosos ejemplos y casos prácticos. Al final del curso, de un año académico de duración, los alumn@s habrán programado un robot completo en equipo.

Al estimular el razonamiento lógico, este curso posibilita potenciar el proceso de aprendizaje de los niños.

Cuando el tamaño de pantalla es $\geq 768px$



Programación de robots.

Habilidades matemáticas y científicas.

Nos ayudaremos de un lenguaje de programación de fácil asimilación, con el cual el alumn@ podrá adentrarse en el mundo de la programación de una forma sencilla e interactiva, adquiriendo habilidades importantes y útiles para cualquier nivel educacional.

El programa utilizado en las prácticas se explicará de forma sistemática a través de numerosos ejemplos y casos prácticos. Al final del curso, de un año académico de duración, los alumn@s habrán programado un robot completo en equipo.

Al estimular el razonamiento lógico, este curso posibilita potenciar el proceso de aprendizaje de los niños.



Nuestra metodología para todas las edades.

El proceso de programación de un robot consiste en introducir en su sistema de control las instrucciones necesarias para que desempeñe las tareas para las que ha sido diseñado.

Nuestra metodología utiliza varias aplicaciones informáticas adecuadas a todas las edades que permite a los alumn@s explorar y experimentar con los conceptos de programación de robots mediante el uso de una sencilla interfaz gráfica basada en bloques que puede interactuar, por ejemplo, con kits de LEGO.

Despertar el interés en la ciencia y la tecnología.

Nuestra iniciativa pretende despertar en los más pequeños el interés por la tecnología como herramienta de trabajo, al mismo tiempo que les proporciona conocimientos sobre la programación.

Cuando el tamaño de pantalla es $\geq 768px$



Nuestra metodología para todas las edades.

El proceso de programación de un robot consiste en introducir en su sistema de control las instrucciones necesarias para que desempeñe las tareas para las que ha sido diseñado.

Nuestra metodología utiliza varias aplicaciones informáticas adecuadas a todas las edades que permite a los alumn@s explorar y experimentar con los conceptos de programación de robots mediante el uso de una sencilla interfaz gráfica basada en bloques que puede interactuar, por ejemplo, con kits de LEGO.

Despertar el interés en la ciencia y la tecnología.

Nuestra iniciativa pretende despertar en los más pequeños el interés por la tecnología como herramienta de trabajo, al tiempo que desarrolla la capacidad creativa del alumn@ y la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Los niños tendrán a su disposición ordenadores y robots para poder disfrutar y aprender in situ.

CAMBIO 8.

En la página **contacto.html**, hacer que los textos que informan de la dirección, email y teléfono tengan unos iconos antes de cada uno de los textos.

- ➔ Puedes utilizar los recursos de <https://icomoon.io>

Este es un ejemplo de cómo podría quedar el aspecto final pero puedes elegir otros iconos que representen los mismos conceptos.



Infórmate sobre nuestros cursos.



Paso 4. Optimizar SEO

Optimizar a nivel SEO todos los aspectos posibles de la **página index.html** para mejorar su posicionamiento ante estas palabras clave:

- Cursos de robótica para niños.
- Academia robótica para niños.
- Programación videojuegos para niños.

Optimizar a nivel SEO todos los aspectos posibles de la **página creacion-videojuegos.html** para mejorar su posicionamiento ante estas palabras clave:

- Programación videojuegos para niños.
- Aprender videojuegos para niños.

Optimizar a nivel SEO todos los aspectos posibles de la **programacion-robots.html** para mejorar su posicionamiento ante estas palabras clave:

- Programación de robots para niños.
- Aprender a programar robots para niños.

Optimizar a nivel SEO todos los aspectos posibles de la **metodo.html** para mejorar su posicionamiento ante estas palabras clave:

- Método enseñanza escandinavo.
- Aprender jugando.

La página de **contacto.html** no se desea optimizar para SEO para unas palabras clave concretas.

Paso 5. Publicar contenidos en el servidor.

Publica todos los contenidos en tu dominio.



Como tu sitio web personal tendrá ya un contenido que queremos conservar para las pruebas de clase, puedes generar una **subcarpeta** que se llame “red” donde publicarás este sitio web.

Por ejemplo si tu URL fuera www.davidlopez podrías publicarlo en www.davidlopez/red

* Si se tratase de un trabajo real lo publicaríamos en la raíz del dominio.

Paso 6. Crear archivo sitemap.xml y robots.txt

Genera un archivo **sitemap.xml** que publicarás con el resto de contenidos.

Genera un archivo **robots.txt** con el objetivo de que:

1. En general se permita a los robots de búsqueda acceder a todas las páginas.
2. Se evite que los robots de búsqueda accedan a los contenidos de la carpeta llamada “old-contenido”
3. Se evite que los robots de búsqueda accedan a los contenidos de la carpeta llamada “admin”
4. Se evite que los robots de búsqueda accedan al archivo llamado info-demo.txt
5. Se indique a los robots donde se encuentra el archivo sitemap.xml

Cuando tengas creados el archivo sitemap.xml y el archivo robots.txt deberás publicarlos en tu dominio.

Paso 7. Crear repositorio en Github

Sube el contenido del repositorio local de **Git**  a un nuevo repositorio de tu cuenta de **Github** .



Haz algún nuevo cambio en local para probar a subir los cambios de ordenador a Github.

Si los cambios se consideran definitivos también deberían publicarse mediante FTP en tu dominio.