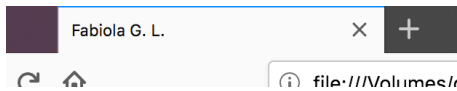


**Instrucciones:**

- Los distintos apartados de la actividad tienen una puntuación asociada, si se realiza el ejercicio totalmente bien tendrá esa puntuación, si no está correcta en su totalidad el apartado correspondiente puntuará con un 0.
- No se puede utilizar elementos de estilo, excepto donde el enunciado lo indique.
- Acceda a la plataforma y descargue los documentos asociados a esta actividad, PruebaA.zip. Dentro encontrará un fichero **Actividad A.txt**, que le ayudará con los contenidos de la página web (para copiar y pegar en el html).
- Utiliza el siguiente validador de páginas html5 para **asegurarte de que la sintaxis es la correcta**: [https://validator.w3.org/#validate\\_by\\_upload](https://validator.w3.org/#validate_by_upload)

Cree una página Web en html5, el nombre de dicha página tiene que estar compuesto por el nombre del usuario más las siglas de sus apellidos. Por ejemplo Paterquito Gómez Melón, el nombre de esta página web sería: **PaterquitoGM.html**

1. (1 pto) Defina la estructura correcta de una página web HTML5 **en español**, donde aparezca su nombre y las siglas de sus apellidos en la pestaña del navegador, justo sobre la ruta. Un ejemplo desde un navegador Firefox:



2. (0,5 pto) Defina un fichero css con el nombre **estilo\_A.css** y enlázelo en su página web.
3. (1 pto) Defina los distintos títulos (fíjese que hay hasta 3 tipos de títulos, si no lo ve bien puede encontrar la imagen en formato .png junto con el enunciado entregado) y los párrafos correspondientes. Quedará algo parecido:

### Interficies de las Comunidades Virtuales.

\*\*\*\*\*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Magnam eos porro, voluptatem, quibusdam similique magni dignissimos rerum excepturi nisi, architecto nam veniam iste incidunt. Deserunt voluptatibus impedit, ipsa praesentium dolor ullam excepturi beatae velit eaque voluptas nemo officii molestiae blanditiis quisquam saepe quia ad sunt, aperiam autem consequatur ipsam consectetur.

#### XIII. Aspectos Funcionales que entran en Desuso.

-----

Introducción. Problemas de Usabilidad: Ordenadores y Navegadores De la Audiencia Pasiva a la Comunicación Bidireccional Conclusiones

##### Introducción

Es evidente que las nuevas tecnologías traen consigo nuevas costumbres y nuevos usos culturales de los aparatos cotidianos que comunican a los usuarios con el mundo externo. Sin embargo, y como apuntan los diversos estudios anotados, estas nuevas costumbres no son tanto generadas por el ordenador sino que son consecuencia de procesos sociales que vienen de la misma época en que surgen las primeras máquinas y donde se sitúa el origen de Internet.

##### Problemas de Usabilidad: Ordenadores y Navegadores

Desde la perspectiva de la ergonomía y la usabilidad, trabajar con las nuevas tecnologías o intentar interpretar una interficie es una tarea que para muchos resulta difícil. En ocasiones, más que utilizar los ordenadores, los usuarios terminan dominados por las máquinas, quienes determinan, a través de los requerimientos de la interficie, las acciones de los usuarios.

Para Donald A. Norman, "el ordenador personal no es muy personal. Es un aparato grande y torpe que ocupa espacio en el escritorio, que nos exige cada vez más tiempo de mantenimiento y que nos obliga a pedir ayuda a la familia, a los amigos y a los vecinos. En vez de ser personal, accesible y útil, es voluminoso, impersonal, difícil y tosco."

Norman, Donald A. El Ordenador Invisible. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2000, pág. 87. (Título original: The Invisible Computer. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1998. Traducción: Alejandro Jockl)

##### De la Audiencia Pasiva a la Comunicación Bidireccional

Un aspecto determinante de los nuevos sistemas de información es su posibilidad de integrar medios tradicionales en un solo formato. Los distintos tipos de información contenida en cada medio se mantienen aún separados por las tecnologías de fabricación y de distribución, aunque, como ya se observa en varios estudios, la integración que proporciona la Web, genera una experiencia de usuario más óptima. 7 Ya, de hecho, los conceptos sobre la pasividad de la audiencia frente a los medios, como por ejemplo, el televisor o los avisos publicitarios, se han venido revaluando.

Como lo afirma Castells, son muchos los estudios y debates que aún suscitan el hecho del por qué la televisión se convirtió en un modo de comunicación generalizado y prevaleciente. La reformulación hacia "una consecuencia del instinto básico de una audiencia perezosa", así como también, "las condiciones de la vida hogareña tras largas jornadas de trabajo agotador" y "las faltas de alternativas para una participación personal/cultural" en la sociedad son hipótesis que se demuestran a partir de estudios sobre la forma como el televisor y los medios de comunicación penetraron en la vida cotidiana. 8 Sin embargo, según McLuhan, la baja definición de la imagen que emite un televisor trae como consecuencia que los espectadores participen de forma activa en la construcción de la imagen observada.

##### Conclusiones.

Los nuevos escenarios a los que se enfrentan hoy los medios de comunicación tradicionales, han de reinterpretarse a la luz de las tecnologías digitales, con el objeto de definir perfiles y exigencias comunicacionales entre los usuarios-receptores y los emisores.

La mayor interactividad en los medios, la personalización de contenidos y publicidad, la mejor disponibilidad de actualización o de acceso, los nuevos formatos más atractivos para el usuario, y la posibilidad realizar una gestión más óptima de los contenidos, al estar en formato digital, son algunos de los beneficios que los nuevos medios brindan a los usuarios.

Castells, Manuel. La Era de la Información. La Sociedad Red. Vol. 1, págs. 409-410.

4. (0,75 pto). Define la siguiente lista

#### XIII. Aspectos Funcionales que entran en Desuso.

-----

ii. Introducción.

iii. Problemas de Usabilidad: Ordenadores y Navegadores

iv. De la Audiencia Pasiva a la Comunicación Bidireccional

v. Conclusiones

5. (0,75 pto) Ponga el texto que se encuentre entrecomillas en cursiva, el texto en negrita y ponga los números 7 y 8 en elevado y más pequeño:

dio se mantener  
ima. <sup>7</sup> Ya, de hec

aleciente. La reformulación hacia “u  
tas de alternativas para una particip  
cotidiana. <sup>8</sup> Sin embargo, según McL

#### Introducción

Es evidente que las nuevas tecnologías traen consigo nuevas costumbres y nuevos usos culturales de los aparatos cotidianos que comunican a los usuarios con el mundo externo. Sin embargo, y como apuntan los diversos estudios anotados, estas nuevas costumbres no son tanto generadas por el ordenador sino que son consecuencia de procesos sociales que vienen de la misma época en que surgen las primeras máquinas y donde se sitúa el origen de Internet.

#### Problemas de Usabilidad: Ordenadores y Navegadores

Desde la perspectiva de la ergonomía y la usabilidad, trabajar con las nuevas tecnologías o intentar interpretar una interficie es una tarea que para muchos resulta difícil. En ocasiones, más que utilizar los ordenadores, los usuarios terminan dominados por las máquinas, quienes determinan, a través de los requerimientos de la interficie, las acciones de los usuarios.

Para Donald A. Norman, “*el ordenador personal no es muy personal. Es un aparato grande y torpe que ocupa espacio en el escritorio, que nos exige cada vez más tiempo de mantenimiento y que nos obliga a pedir ayuda a la familia, a los amigos y a los vecinos. En vez de ser personal, accesible y útil, es voluminoso, impersonal, difícil y tosco.*”

Norman, Donald A. **El Ordenador Invisible**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2000, pág. 87. (Título original: **The Invisible Computer**. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1998. Traducción: Alejandro Jockl)

#### De la Audiencia Pasiva a la Comunicación Bidireccional

Un aspecto determinante de los **nuevos sistemas de información** es su posibilidad de integrar medios tradicionales en un solo formato. Los distintos tipos de información contenida en cada medio se mantienen aún separados por las tecnologías de fabricación y de distribución, aunque, como ya se observa en varios estudios, la integración que proporciona la Web, genera una experiencia de usuario más óptima. <sup>7</sup> Ya, de hecho, los conceptos sobre la pasividad de la audiencia frente a los medios, como por ejemplo, el televisor o los avisos publicitarios, se han venido revaluando.

Como lo afirma Castells, son muchos los estudios y debates que aún suscita el hecho del por qué la televisión se convirtió en un modo de comunicación generalizado y prevaleciente. La reformulación hacia “*una consecuencia del instinto básico de una audiencia perezosa*”, así como también, “*las condiciones de la vida hogareña tras largas jornadas de trabajo agotador*” y “*las faltas de alternativas para una participación personal/cultural*” en la sociedad son hipótesis que se demuestran a partir de estudios sobre la forma como el televisor y los medios de comunicación penetraron en la vida cotidiana. <sup>8</sup> Sin embargo, según McLuhan, la baja definición de la imagen que emite un televisor trae como consecuencia que los espectadores participen de forma activa en la construcción de la imagen observada.

#### Conclusiones.

Los nuevos escenarios a los que se enfrentan hoy los medios de comunicación tradicionales, han de reinterpretarse a la luz de las tecnologías digitales, con el objeto de definir perfiles y exigencias comunicacionales entre los usuarios-receptores y los emisores.

La mayor interactividad en los medios, la personalización de contenidos y publicidad, la mejor disponibilidad de actualización o de acceso, los nuevos formatos más atractivos para el usuario, y la posibilidad realizar una gestión más óptima de los contenidos, al estar en formato digital, son algunos de los beneficios que los nuevos medios brindan a los usuarios.

Castells, Manuel. **La Era de la Información**. La Sociedad Red. Vol. 1, págs. 409-410.

6. (0,25 pto) Convierta el sexto y el último párrafo en citas.

*ayuda a la familia, a los amigos y a los vecinos. En vez de ser personal, accesible y útil, es voluminoso, impersonal, difícil y tosco.*”

Norman, Donald A. **El Ordenador Invisible**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 2000, pág. 87. (Título original: **The Invisible Computer**. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1998. Traducción: Alejandro Jockl)

#### De la Audiencia Pasiva a la Comunicación Bidireccional

La mayor interactividad en los medios, la personalización de contenidos y publicidad, la mejor disponibilidad de actualización o de acceso, los nuevos formatos más atractivos para el usuario, y la posibilidad realizar una gestión más óptima de los contenidos, al estar en formato digital, son algunos de los beneficios que los nuevos medios brindan a los usuarios.

Castells, Manuel. **La Era de la Información**. La Sociedad Red. Vol. 1, págs. 409-410.

7. (1,5 pto). Define la siguiente lista

4. Lorem ipsum dolor sit amet,
3. consectetur adipiscing elit.
2. Magnam eos porro,
  - voluptatem,
  - quibusdam similique magni dignissimos rerum excepturi nisi,
1. architecto nam veniam iste incidunt.
  - a. Deserunt voluptatibus impedit,
  - b. ipsa praesentium dolor ullam excepturi beatae velit eaque voluptas nemo officiis molestiae blanditiis quisquam saepe quia ad sunt,
  - c. aperiam autem consequatur ipsam consectetur.

8. (2 pto) Al final del documento añade una línea horizontal y define la siguiente tabla (ponga los estilos en el fichero creado en el punto 2):

**Tabla A:**

Planeta:	Densidad	Volumen	Población
Marte	2555	5555	0
Mercurio	10001		
Tierra	888888	777777	Demasiada
SUMAR TODO			KKKKKKK

9. (2.25 pto) Al final del documento añade una línea horizontal y define un formulario tal que:



Observe que hay un selector que al desplegar contiene:

Que hay otros, como los botones de selección: ☐ Lentejas ☒ Paella ☐ Ropa Vieja ☐ Ensalada

Y los últimos son casillas de verificación: ☒ Lentejas ☐ Paella ☒ Ropa Vieja ☒ Ensalada

☐ Lentejas ☐ Paella ☐ Ropa Vieja ☐ Ensalada Nombre y Apellidos:  ☐ Lentejas ☐ Paella ☐ Ropa Vieja ☐ Ensalada