**PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

**FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

1. **IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE**

* Denominación del Programa de Formación: **PROGRAMACION DE SOFTWARE**
* Código del Programa de Formación: **233104 V2**
* Nombre del Proyecto ( si es formación Titulada) **DESARROLLO DE SOFTWARE A LA MEDIDA PARA EL SECTOR EMPRESARIAL**
* Fase del Proyecto ( si es formación Titulada) **EJECUCIÓN**
* Actividad de Proyecto(si es formación Titulada) **Desarrollar el software de acuerdo al diseño y a la plataforma de desarrollo**
* Competencia **Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo**
* Resultados de Aprendizaje Alcanzar: **RAP 2. Crear componentes front-end del software de acuerdo con las necesidades del cliente**
* Duración de la Guía **40 HORAS**

1. **PRESENTACIÓN**

Estimado Aprendiz,

La gran mayoría de las aplicaciones actuales y prácticamente todo el contenido navegable en internet, se desarrolla utilizando HTML, que puede ser interpretado por todos los navegadores.

Para un desarrollo profesional del sitio web, usted, como programador, debe estar en capacidad de crear contenidos usando tres tecnologías, cada una de las cuales se especializa en un aspecto del proyecto, así:



1. **HTML** para el contenido o la estructura, el **QUÉ** se va a presentar.
2. **CSS** para la presentación, es decir, el estilo y la apariencia, el **CÓMO** se va a ver ese contenido y
3. **JS** para la funcionalidad y la **dinámica**, es decir, como responde a la interacción con el usuario.

Con el desarrollo de esta guía, usted apropiará los conocimientos y destrezas generales para la construcción de una página web, de acuerdo con las necesidades del cliente; también, reforzará sus cpacidades de trabajo en equipo.

1. **FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**
   1. **Actividades de reflexión inicial**

Apreciado aprendiz, usted deberá desarrollar las siguientes actividades y hacer un resumen de las diferentes técnicas procedimentales, que le podrían servir en el posterior desarrollo de los retos de programación a los que se enfrentará, para lograrlo es necesario y muy importante la lectura y consulta y el trabajo en equipo.

Situación Problema.

Usted ha sido seleccionado para formar parte de un equipo de desarrollo de software de una empresa multinacional y se le ha asignado la responsabilidad de crear una página web que muestre las hojas de vida de personas que ofrezcan sus servicios profesionales. Como primera parte del proyecto, usted deberá realizar una propuesta de hoja de vida a ser desplegada en navegadores web, por lo que, antes de iniciar su desarrollo es fundamental interiorizar los siguientes aspectos técnicos:

* Comprender el concepto de etiqueta HTML, su estructura y atributos.
* Comprender la estructura mínima de un documento HTML.
* Comprender el funcionamiento de CSS como herramienta para modificar las propiedades de las etiquetas HTML.
* Comprender el concepto de elementos semánticos y para qué se usan.
  1. **Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje**
* Realice un gráfico que contenga los diferentes elementos de una etiqueta HTML.
* Liste las principales etiquetas HTML y su utilización.
* En un esquema visual explique la estructura mínima de un documentp HTML.
* Realice una lista de diversos atributos que puedan modificar a las etiquetas HTML.
  1. **Actividades de apropiación**
* Participe, junto a sus compañeros e instructor, de la socialización de los conceptos anteriores. Haga todas las preguntas necesarias para resolver dudas e inquietudes y también responda las preguntas de sus compañeros.
  1. **Actividades de transferencia de conocimiento**
* Desarrollar el taller del documento “G03\_Taller01.pdf” sobre el uso de etiquetas HTML.
* Desarrollar el taller del documento “G03\_Taller02.pdf” sobre el uso de CSS3 y su integración al documento HTML.
* Modificar el código desarrollado en el taller 1, según se indica, con el apoyo del documento "Uso de la librería Bootstrap.pdf"

**4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evidencias de Aprendizaje** | **Criterios de Evaluación** | **Técnicas e Instrumentos de Evaluación** |
| **Evidencias de Conocimiento :**  **Evidencias de Desempeño**  **Evidencias de Producto:** | Explica correctamente los conceptos de etiqueta, atributos y estructura de un documento HTML  Construye el documento HTML básico solicitado.  Modifica la presentación aplicando CSS.  Presenta, en un navegador de internet el documento básico solicitado, de tal manera que contenga los elementos solicitados.  Presenta, en un navegador de internet el documento modificado utilizando CSS, de tal manera que refleje el diseño solicitados. | Lista de chequeo  **IE\_etiquetas HTML y CSS**  Lista de chequeo  **IE\_utilizacion de CSS**  Lista de chequeo  **IE\_utilizacion de CSS** |

**5. GLOSARIO DE TÉRMINOS**

**Atributo**: Es una o varias propiedades que modifican la presentación o comportamiento de la etiqueta, se incluye dentro de la apertura antes del símbolo “>”.

**BOOTSTRAP**: Es es un framework originalmente creado por Twitter, que permite crear interfaces web con CSS y JavaScript, cuya particularidad es la de adaptar la interfaz del sitio web al tamaño del dispositivo en que se visualice (responsive).

**Comentario**: Una etiqueta especial que es ignorada por el navegador y se utiliza para insertar algún texto informativo para el programador. Tiene al estructura “<!-- texto -->”.

**Contenido**: Es el texto que se introduce entre la apertura y el cierre de una etiqueta.

**CSS3**: (Cascade Style Sheets, versión 3), Hojas de Estilo en Cascada. Es un lenguaje de marcado que se emplea para dar formato a un sitio web, es decir, funciona en conjunto con los archivos HTML.

**Etiqueta**: Son fragmentos de código que permiten crear elementos HTML, estructuras básicas del lenguaje de programación HTML en el que se escriben las páginas web porque es el que entienden los navegadores.

**Etiqueta de apertura**: Significará que el navegador debe tratar el nuevo texto utilizando las propiedades de esa etiqueta. Una etiqueta inicia con el símbolo “<” seguido del descriptor o nombre de etiqueta y el símbolo “>”, en el caso de no tener atributos.

**Etiqueta de cierre**: Indica donde terminan esas propiedades, inicia con los símbolos “</” seguido del descriptor o nombre de etiqueta y el símbolo “>”.

**Etiqueta Semántica**: Una etiqueta se califica como semántica si tiene que ver el significado, es decir, si nos informa sobre lo que trata su contenido. Por ejemplo, la etiqueta SECTION nos dice que contiene una sección o capítulo dentro de la página.

**Framework**: es un patrón o esquema que ayuda a la programación a estructurar el código y a ahorrar tiempo y esfuerzos a los programadores.

**HTML5**: (HyperText Markup Language, versión 5) es la quinta revisión del lenguaje HTML. Esta nueva versión en conjunto con CSS3, define los nuevos estándares de desarrollo web.

**JavaScript**: Es el único lenguaje de programación que funciona en los navegadores de forma nativa (lenguaje interpretado sin necesidad de compilación). Por tanto se utiliza como complemento de HTML y CSS para crear páginas webs.

**Meta etiqueta**: Son [etiquetas](https://es.wikipedia.org/wiki/Etiqueta_HTML) [HTML](https://es.wikipedia.org/wiki/HTML) que se incorporan en el encabezado de una [página web](https://es.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_web) (el contenido de la etiqueta <head> y que resultan invisibles para un visitante normal, pero de gran utilidad para [navegadores](https://es.wikipedia.org/wiki/Navegador_web) u otros programas que puedan valerse de esta información. Su propósito es el de incluir información ([metadatos](https://es.wikipedia.org/wiki/Metadato)) de referencia sobre la página: autor, título, fecha, palabras clave, descripción, etc.

**Responsive**: (adaptable), o “responsive design” (diseño web adaptable). Es hacer que un sitio web sea accesible y adaptable en todos los dispositivos de visualización: tabletas, smartphones, etc.

**Url**: (Uniform Resource Locator) es la dirección única y específica que se asigna a cada uno de los recursos que hay en Internet (sitios web, páginas web, textos, fotos, vídeo…) para que puedan ser localizados por el navegador y visualizados por el usuario.

**6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS**

AUBRY, C. (2021). HTML5 y CSS3 Domine los estándares de creación de sitios web. ISBN 9782409031236.

Consultado en https://biblioteca.sena.edu.co/paginas/bases.html, Biblioteca Online ENI.

Rubiales Gómez, M. (2021). Curso de desarrollo Web. HTML, CSS y JavaScript. Difusora Larousse - Anaya Multimedia

<https://www.dariobf.com/tutorial-html5/>

<https://disenowebakus.net/aprender-css-hoja-de-estilo-en-cascada.php>

<https://www.udemy.com/course/aprende-html5-y-css3-desde-cero/>

<https://davidinformatico.com/repaso-de-bootstrap-4-grid/>

<https://davidinformatico.com/repaso-css-flexbox/>

<https://ajgallego.gitbook.io/bootstrap-4/>

**7. CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** |
| **Autor (es)** | **Marco León Mora Méndez** | **Instructor** | **CEET** | **27/09/2023** |

**8. CONTROL DE CAMBIOS** (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** | **Razón del Cambio** |
| **Autor (es)** |  |  |  |  |  |