Sigla Asignatura	PGY3121	Nombre de la Asignatura	Desarrollo web	Tiempo	3 horas
Experiencia de Aprendizaje N° 1	Diseño y construcción de páginas web				
Actividad N° 1.3	Uso de BootStrap para crear páginas web				
Nombre del Recurso Didáctico	1.3.2 Actividad BootStrap para crear páginas web				

1. Descripción general actividad

- 1. Esta actividad tiene **carácter formativo**, es decir: es para visualizar lo que aprendes, en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente, tanto a nivel individual como colectivo (equipo de trabajo).
- 2. Deberán conformar los Equipos de trabajo para esta primera actividad de aprendizaje.
- 3. Además, deberán organizar los Equipos estableciendo un o una Líder que será el encargado de las tareas a realizar con el repositorio.
- 4. Se sugiere realizar actividades formativas durante las sesiones en las cuales se explican los conceptos e ir avanzado de manera paulatina en conjunto con los alumnos para que lleven a la práctica todos los conceptos visto en el primer módulo de la sesión.

Contexto del problema:

- Basados en el caso de la ONG "Ayuda a un peludo" enriquece tus desarrollos previos mediante el uso de BootStrap como framework para crear la interfaz gráfica.
- o Comienzas el proceso buscando inspiración en internet respecto a otras páginas y finalmente elige alguno que te ayude a potenciar tu sitio.
- Por ejemplo te puedes guiarte por diseño de la página http://www.garrasypatas.cl/ (visitada en junio de 2020)



La página principal contiene un menú en la parte superior, un pie de página y un carrusel con las imágenes y texto, además de los indicadores a los costados y en la parte de abajo.

Al hacer clic en una de las imágenes se despliega la vista de todas las imágenes asociadas a esta galería:

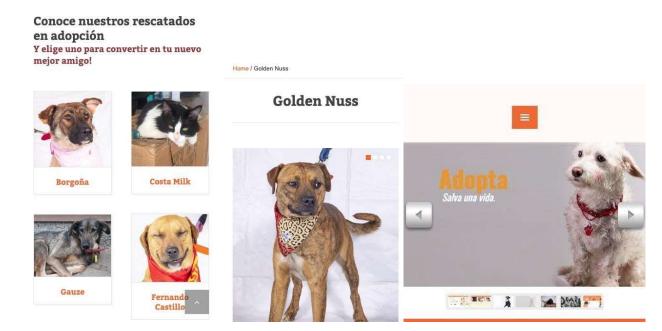


Cuando haces clic en una de las imágenes, aparece la descripción de la imagen junto con el texto asociado contando un poco del contexto, y detalles de la mascota en sí.





Una de las cosas importantes es hacer la página responsiva, para aprovechar todo el potencial del framework. Así se verían las tres páginas de muestra que decides hacer



Junto a tu equipo de trabajo comienza a desarrollar tu página responsiva, busca las imágenes que necesites y los recursos necesarios.

Busca en la web, cómo poder cambiar la tipografía por defecto que viene en BootStrap y cámbiala en tu página

Revisa también cómo poder crear el efecto del menú que desaparece de forma responsiva.

Crea sólo dos opciones de diseño para un móvil y para una pantalla grande.

Pueden utilizar tantos controles como crean necesarios.

