1. Actividad de conceptualización: Responder muy brevemente las siguientes preguntas:

**A. QUE ES HTML5 Y CSS3**

**HTML5** (HyperText Markup Language, versión 5) es la quinta revisión del [lenguaje HTML](http://www.arkaitzgarro.com/xhtml/index.html). Esta nueva versión (aún en desarrollo), y en conjunto con CSS3, define los nuevos estándares de desarrollo web, rediseñando el código para resolver problemas y actualizándolo así a nuevas necesidades. No se limita solo a crear nuevas etiquetas o atributos, sino que incorpora muchas características nuevas y proporciona una plataforma de desarrollo de complejas aplicaciones web (mediante los APIs).

HTML5 está destinado a sustituir no sólo HTML 4, sino también XHTML 1 y DOM Nivel 2. Esta versión nos permite una mayor interacción entre nuestras páginas web y el contenido medio (video, audio, entre otros) así como una mayor facilidad a la hora de codificar nuestro diseño básico.

**CSS** es un lenguaje de diseño gráfico que permite definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en un lenguaje de marcado. Es muy usado para establecer el diseño visual de los documentos web e interfaces de usuario escritas en HTML..

**B. QUE ES SCSS**

CSS es el lenguaje de estilo que cualquier navegador entiende para diseñar páginas web.SCSS es un tipo especial de archivo para SASS, un programa escrito en Ruby que ensambla hojas de estilo CSS para un navegador, y para información SASS agrega muchas funciones adicionales a las variables de tipo CSS, anidamiento y más, lo que hace que escribir CSS sea más fácil y más rápido. Los archivos SCSS son procesados ​​por el servidor que ejecuta una aplicación web para generar un CSS tradicional que su navegador puede entender

El SCSS es la sintaxis de CSS pero con todas las ventajas de SASS (puedes declarar variables, hacer anidamiento entre otras cosas).

**C. QUE ES JAVASCRIPT + ES6 (NO JQUERY)**

JavaScript es un poderoso lenguaje de programación construido para el navegador Netscape en 1995. Todos los navegadores modernos lo adoptaron desde entonces para añadir funciones a los sitios web y, más recientemente, a aplicaciones web.

A lo largo de los años, desde su concepción, JavaScript se ha convertido en un gigante: no se utiliza únicamente por la web, sino que puede encontrarse en casi cualquier lugar, incluso en el espacio.

ECMAScript es el nombre estandarizado del lenguaje de programación comúnmente conocido como Javascript, y ECMAScript2015 (su año de publicación), o ES6, hace referencia a la 6ª versión de este lenguaje, superando a la anterior, ES5, nacida en 2011. Hay versiones posteriores de ECMAScript que se van incluyendo con los años, pero es sin duda ES6 la que marcó un antes y un después en el lenguaje.

**D. QUE ES FETCH API**

La API Fetch proporciona una interfaz JavaScript para acceder y manipular partes del canal HTTP, tales como peticiones y respuestas. También provee un método global fetch() (en-US) que proporciona una forma fácil y lógica de obtener recursos de forma asíncrona por la red

**E. QUE ES MYSQL 8**

MySQL es un sistema de gestión de bases de datos relacionales (RDBMS) de código abierto respaldado por Oracle y basado en el lenguaje de consulta estructurado (SQL). MySQL funciona prácticamente en todas las plataformas, incluyendo Linux, UNIX y Windows.

**F. QUE ES PHP 8**

A partir de PHP 8 se permite declarar más de un tipo de dato o respuesta para argumentos, tipos de retorno y propiedades de clases. PHP se asegurará de que los parámetros, tipos retornados y propiedades de clases pertenezcan a alguno de los tipos declarados en la definición

**G. QUE ES POO EN PROGRAMACIÓN**

**La Programación Orientada a Objetos (POO) es un paradigma de programación**, esto es, un modelo o un estilo de programación que proporciona unas guías acerca de cómo trabajar con él y que está basado en el concepto de clases y objetos. Este tipo de programación se emplea para estructurar un programa de software en piezas simples y reutilizables de planos de código (clases) para crear instancias individuales de objetos.

Históricamente han ido surgiendo distintos paradigmas de programación. Por un lado, los lenguajes secuenciales como COBOL o procedimentales como Basic o C, se enfocan más en la lógica que en los datos. Por otro lado, otros más modernos como Java, C# y Python, usan paradigmas para definir los programas, siendo la POO la más popular.

**H. QUE SE ENTIENDE POR MVC EN PROGRAMACIÓN**

En líneas generales, MVC es una propuesta de arquitectura del software utilizada para separar el código por sus distintas responsabilidades, manteniendo distintas capas que se encargan de hacer una tarea muy concreta, lo que ofrece beneficios diversos.

MVC se usa inicialmente en sistemas donde se requiere el uso de interfaces de usuario, aunque en la práctica el mismo patrón de arquitectura se puede utilizar para distintos tipos de aplicaciones. Surge de la necesidad de crear software más robusto con un ciclo de vida más adecuado, donde se potencie la facilidad de mantenimiento, reutilización del código y la separación de conceptos.

Su fundamento es la separación del código en tres capas diferentes, acotadas por su responsabilidad, en lo que se llaman Modelos, Vistas y Controladores, o lo que es lo mismo, *Model, Views & Controllers*, si lo prefieres en inglés. En este artículo estudiaremos con detalle estos conceptos, así como las ventajas de ponerlos en marcha cuando desarrollamos.

MVC es un "invento" que ya tiene varias décadas y fue presentado incluso antes de la aparición de la Web. No obstante, en los últimos años ha ganado mucha fuerza y seguidores gracias a la aparición de numerosos frameworks de desarrollo web que utilizan el patrón MVC como modelo para la arquitectura de las aplicacionesweb.

**I. QUE ES UNA API EN PROGRAMACIÓN**

Vamos a empezar explicándote de la forma más sencilla que podamos qué es exactamente una API y cuáles son sus principales usos. Luego, terminaremos con algunos ejemplos con los que vas a poder hacerte una idea de para qué sirven y cómo son utilizadas en la práctica.

**QUÉ ES UNA API**

El término API es una abreviatura de Application Programming Interfaces, que en español significa *interfaz de programación de aplicaciones*. Se trata de un conjunto de definiciones y protocolos que se utiliza para desarrollar e integrar el software de las aplicaciones, permitiendo la comunicación entre dos aplicaciones de software a través de un conjunto de reglas.

Así pues, podemos hablar de una API como una especificación formal que establece cómo un módulo de un software se comunica o interactúa con otro para cumplir una o muchas funciones. Todo dependiendo de las aplicaciones que las vayan a utilizar, y de los permisos que les dé el propietario de la API a los desarrolladores de terceros.

**J. QUE HACE UN FRONT END DEVELOPER**

Un Front-end Developer es aquella persona encargada de programar el navegador de una web, es decir, es el encargado de traducir las definiciones de diseño y estilo visual realizadas en etapas previas a códigos HTML semántico. Es una de las piezas fundamentales en un proyecto digital.

**K. AREA UI DESIGN**

Cuando hablamos de diseño UI (user interface design), nos referimos al diseño de la interfaz de usuario y, por lo tanto, a la experiencia estética que resulta de ella.

**L. QUE ES UN FRAMEWORK**

Un framework es un esquema o marco de trabajo que ofrece una estructura base para elaborar un proyecto con objetivos específicos, una especie de plantilla que sirve como punto de partida para la organización y desarrollo de software

**M. QUE ES BOOTSTRAP**

Bootstrap es un framework CSS y Javascript diseñado para la creación de interfaces limpias y con un diseño responsive. Además, ofrece un amplio abanico de herramientas y funciones, de manera que los usuarios pueden crear prácticamente cualquier tipo de sitio web haciendo uso de los mismos.

**N. QUE HACE UN BACKEND DEVELOPER+**

En términos sencillos, un Backend Developer diseñará, modificará, reparará y mantendrá aplicaciones de software o sistemas de información, entre otros servicios, garantizando un uso fluido y sin contratiempos que generen estrés para compañeros, clientes y otros usuarios finales.

**O. QUE HACE UN FULLSTACK DEVELOPER**

El Full Stack Developer debe tener un conocimiento muy en profundidad sobre JavaScript, sobre sus características y frameworks, como Angular o React, además de saber trabajar con DOM, conocer JSON y manipularlo o estructurar el código y modularizarlo en diferentes partes.

**P. QUE ES VISUAL STUDIO CODE**

Visual Studio Code es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux, macOS y Web. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código.

**Q. QUE ES LIVE SERVER**

**Live Server** es un servidor web que se monta en el puerto 5500 (por defecto, se puede cambiar) y donde cualquier cambio que hagamos en el editor, se verá reflejado instantáneamente en el navegador (¡ya sea del ordenador, del móvil, de donde quieras! siempre y cuando apuntes a la IP donde está el servidor y el puerto en cuestión). Hasta ahí todo normal, ya que muchas otras extensiones en distintos editores ofrecen esta funcionalidad, pero lo mejor de esta extensión es que la puedo combinar con la otra que comenté arriba.

**R. QUE ES UN FREELANCER**

Freelance es una forma de trabajo independiente y autónomo en la que ofreces un servicio a cambio de un pago. Al trabajar por tu cuenta tienes la opción de controlar para quién y en qué momento trabajas

**S. QUE SON LAS ETIQUETAS EN HTML**

Las etiquetas HTML 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.