



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

GUÍA DE APRENDIZAJE N° 01

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB UTILIZANDO APIS DE HTML5		Código: 21730164 Versión: 1			
Nombre del Proyecto:		Código:			
Fase del proyecto:					
Actividad (es) del Proyecto: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB UTILIZANDO APIS DE HTML5	Actividad (es) de Aprendizaje: DESARROLLO DE APLICACIONES WEB UTILIZANDO APIS DE HTML5	Ambiente de formación ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente	MATERIALES DE FORMACIÓN DEVOLUTIVO (Herramienta - equipo)		CONSUMIBLE (unidades empleadas durante el programa)
Resultados de Aprendizaje: EVALUAR LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS MEDIANTE LA REALIZACIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS DE PROGRAMACIÓN DESARROLLAR APLICACIONES WEB APLICANDO LAS APIS PROPUESTAS POR HTML5 Y SIGUIENDO LOS ESTÁNDARES PROPORCIONADOS POR LA W3C	Competencia: CREAR SITIOS WEB DINÁMICOS SEGÚN ESTÁNDARES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS	Laboratorio	Equipo de cómputo, Monitor, Teclado, Mouse	. Marcador . Lapiz . Block	
Duración de la guía (en horas):	80 horas Desde 22 de junio hasta septiembre 3 del 2015				



2. INTRODUCCIÓN

Las páginas Web se han convertido, con el tiempo, en excelentes herramientas de venta y proyección de cualquier tipo de negocio. Gracias a la constante evolución tecnológica, hoy podemos presentar un diseño Web atractivo con fotografías, animaciones y videos, incluso música. Este tipo de elementos han enriquecido el concepto de “diseño Web” elevando su potencial a niveles interesantes. Un diseño Web ahora se puede valer de todas estas herramientas visuales que, utilizadas de manera funcional, hacen que su página sea considerada y valorada por quienes la visitan.

La manera en que creativamente se conjuguen todos los elementos de identidad corporativa, el arte, los colores, la forma en que se presente por primera vez ante los ojos de todos, de esto dependerá en gran medida si sus clientes deciden quedarse un poco más a navegar entre las diversas páginas de su sitio, para evaluar y valorar el contenido de todo lo que su negocio puede ofrecer.

3. ESTRUCTURACION DIDACTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Con sus propias palabras defina que es HTML5, cual es la importancia de conocer las tecnologías del lado web y que es la web 2.0.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.)

- Lea cada uno de los capítulos del libro “1 - El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript - Juan Diego Gauchat.pdf” y siga paso a paso las actividades descritas.
- En equipos colaborativos realice un documento en PowerPoint que defina e indique la relación de los siguientes términos:



- CSS
- HTML
- JS
- REGLA DE ESTILO
- SELECTOR
- PROPIEDAD
- VALOR
- BOX MODEL (MODELO DE CAJA)

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

De acuerdo a las instrucciones del instructor realizar las siguientes actividades asistidas:

- En equipos colaborativos de máximo 3 integrantes de solución a la actividad de **aprendizaje 1**
- Siga paso a paso el desarrollo de la actividad **“Estructura Basica HTML5 y CSS.pdf”**.
- Realice las actividades sugeridas en el documento del ítem anterior.
- Revise y siga paso a paso los ejemplos desarrollados en las siguientes páginas:
- http://www.w3schools.com/html/html_examples.asp
- <http://www.w3schools.com/tags/>
- <http://www.w3schools.com/css/default.asp>

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

En equipos de colaborativos realizar las siguientes actividades enfocados en el proyecto formativo:

- De forma individual de solución a la actividad de **aprendizaje 2**

3.5 Actividades de evaluación.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento :	Utiliza las herramientas de maquetación y tiene claro los conceptos tratados en la guía de aprendizaje	Evaluación
Evidencias de Desempeño:		Lista de verificación



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

GUÍA DE APRENDIZAJE

SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

Evidencias de Producto:

Archivos html, css, js



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA
SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral
GUÍA DE APRENDIZAJE

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

ACTIVIDADES DEL PROYECTO	DURACIÓN (Horas)	Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas)		Materiales de formación (consumibles)		Talento Humano (Instructores)		AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS
		Descripción	Cantidad	Descripción	Cantidad	Especialidad	Cantidad	ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente
DETERMINAR LA ESTRUCTURA LÓGICA DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN	120	Equipos de cómputo con conexión a internet y paquetes de herramientas ofimáticas.	25	Hojas de papel Lapiceros	25	Ingeniero de sistemas	2	Aula – laboratorio – software 1



5. GLOSARIO DE TERMINOS

- **Prototipo:** Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales, o molde original con el que se fabrica.
- **Interfaz de usuario:** es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo. Normalmente suelen ser fáciles de entender y fáciles de accionar (aunque en el ámbito de la informática es preferible referirse a que suelen ser «amigables e intuitivos» pues es muy complejo y subjetivo decir que algo es «fácil»).
- **Usabilidad:** se refiere a la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado por humanos con el fin de alcanzar un objetivo concreto.
- **Accesibilidad:** es el grado en el que todas las personas pueden utilizar un objeto, visitar un lugar o acceder a un servicio, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas. Es indispensable e imprescindible, ya que se trata de una condición necesaria para la participación de todas las personas independientemente de las posibles limitaciones funcionales que puedan tener.
- **Site Map (Mapa del Sitio):** es una lista de las páginas de un sitio web accesibles por parte de los buscadores y los usuarios. Puede ser tanto un documento en cualquier formato usado como herramienta de planificación para el diseño de una web como una página que lista las páginas de una web (ya realizada), organizadas comúnmente de forma jerárquica. Esto ayuda a los visitantes y a los bots de los motores de búsqueda a hallar las páginas de un sitio web.
- **Layout:** Cuadrícula imaginaria que divide en espacios o campos la página que se diseña para facilitar la distribución de elementos como textos ó gráficos en la misma.
- **Modelo de caja:** El modelo de cajas o "box model" es seguramente la característica más importante del lenguaje de hojas de estilos CSS, ya que condiciona el diseño de todas las páginas web. El modelo de cajas es el comportamiento de CSS que hace que todos los elementos de las páginas se representen mediante cajas rectangulares.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA

GUÍA DE APRENDIZAJE

SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN

Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral

Procedimiento Ejecución de la Formación Profesional Integral

Versión: 02

Código: GFPI-F-019

- <http://www.yorokobu.es/aprender-haciendo-la-importancia-del-prototipo/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=vJrEbO50kxA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=7-UX1idfCKg>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADO POR)

- **Gustavo Adolfo Rodríguez Quinayas**