



1. Conceptos básicos de HTML	3
1.1. Que necesitamos para desarrollar Páginas Web	3
1.1.1. IDE	3
1.1.2. Extensiones comunes en Visual Studio Code	3
1.2. Comenzando con HTML	4
Estructura Semántica de un documento Web	4
1.2.1. Creación de la carpeta principal de almacenamiento	6
1.2.2. Estructura de proyecto HTML	7
1.2.3. Estructura de un documento HTML	9
2. Etiquetas HTML	12
2.1. Etiquetas de texto en HTML	12
2.2. Etiquetas de formato de texto	13
2.3. Etiquetas de lista	13
2.4. Hipervínculos	15
3. Multimedia en HTML	16
3.1. Imágenes	16
3.1.1. Ejemplos prácticos	17
Formatos multimedia	18
Html Video	19
Proyecto FreeLancer	20
3. Estilos en HTML	23

1. Conceptos básicos de HTML

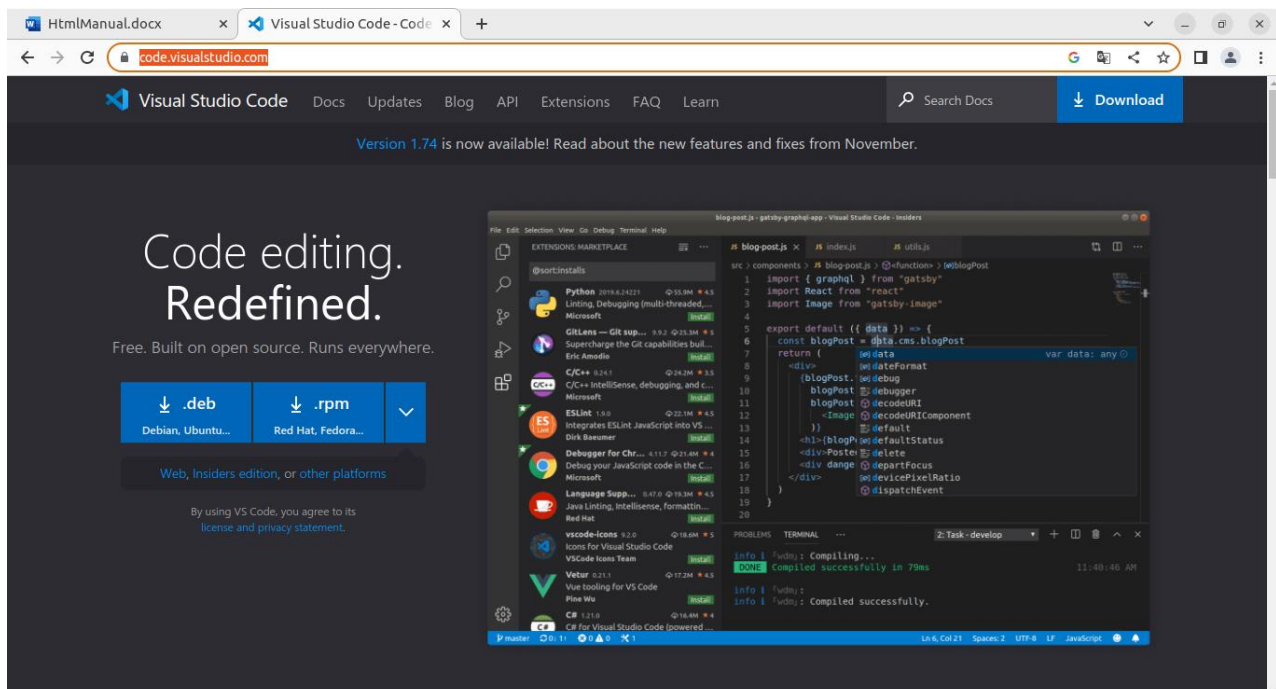
El lenguaje HTML es lenguaje estándar de marcado utilizado en la industria del desarrollo web. El lenguaje HTML permite definir la estructura principal de una página web, HTML posee una serie de elementos que le indican al navegador web cómo debe renderizar o visualizar el contenido en el navegador; estos elementos son conocidos como etiquetas y permiten definir la forma cómo se va a presentar la información en una página web.

1.1. Que necesitamos para desarrollar Páginas Web

Antes de iniciar el desarrollo de una página web es muy importante tener definido el entorno sobre el cual se va a escribir el lenguaje, a continuación, se definirán algunos conceptos que son necesarios a tener en cuenta durante el proceso de desarrollo.

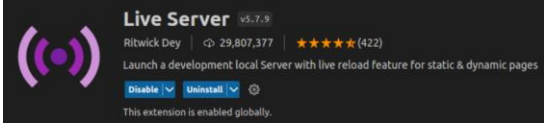
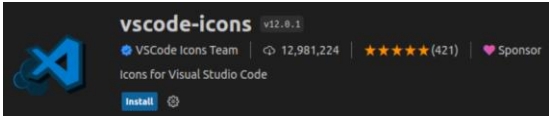
1.1.1. IDE

El entorno integrado de desarrollo es un programa que nos ofrece diferentes opciones y facilidades al momento de escribir código formal ya sea un documento HTML o lenguaje totalmente tipado como Java, Python, c# entre otros. En este módulo utilizaremos visual Studio code ya que es uno de los entornos integrados de desarrollo más utilizados en el área de la programación. Si al momento de iniciar el estudio de este módulo no cuenta con la instalación de visual Studio code diríjase al documento técnico de instalación y ubique la sección de instalación de visual Studio code en Linux. Si posee un sistema operativo diferente a Linux dirige hacia url oficial De Microsoft (<https://code.visualstudio.com/>)



1.1.2. Extensiones comunes en Visual Studio Code

En este apartado se listarán algunas extensiones que se usan en conjunto a Visual Studio Code para la escritura de código.

-  : Extensión que facilita la ejecución de archivos en formato html en el navegador que se encuentre configurado por defecto.
-  : esta extensión permite aplicar iconos teniendo en cuenta el tipo de archivo.

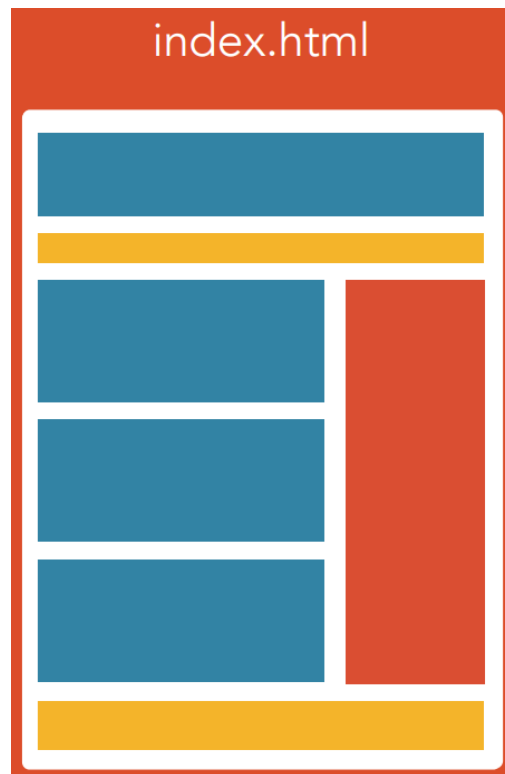
Para ver cómo se hace la instalación de las extensiones haga clic en el siguiente enlace al video de apoyo: [Instalación de extensiones visual studio code](#)

1.2. Comenzando con HTML

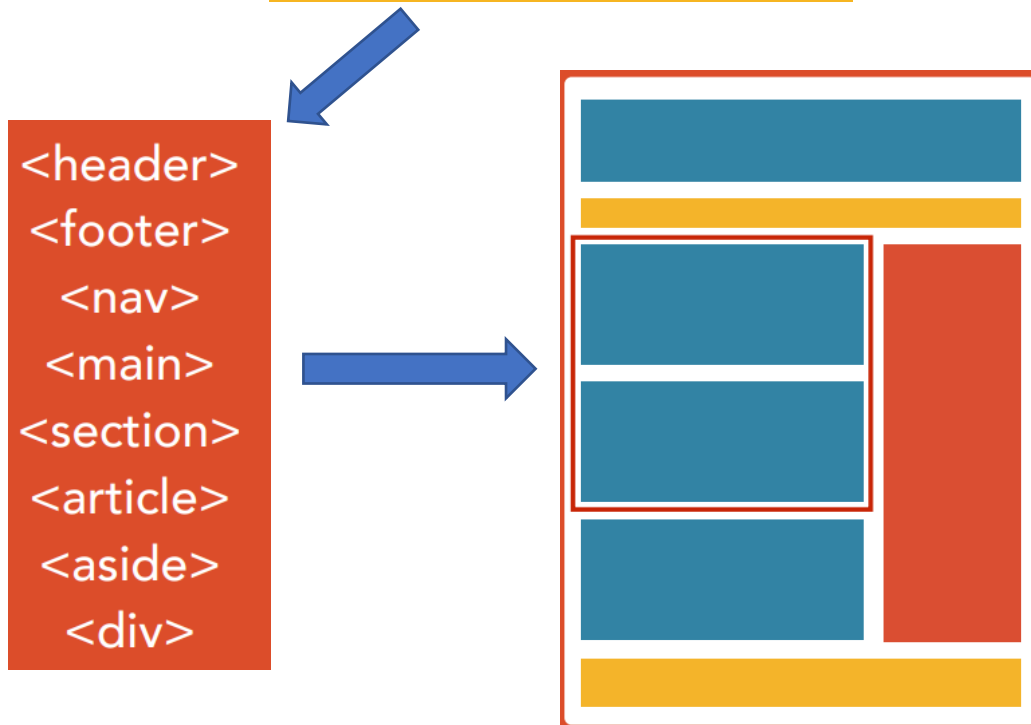
Antes de iniciar un desarrollo en HTML se debe contar con una carpeta de almacenamiento de los proyectos Y así aplicar buenas prácticas al momento de tener múltiples proyectos en desarrollo.



Estructura Semántica de un documento Web



Etiquetas para Agrupar



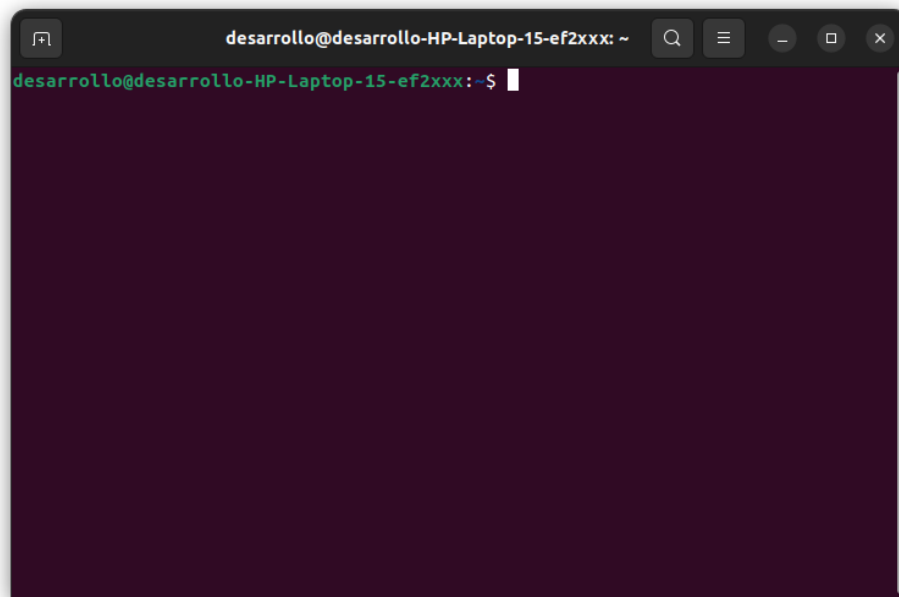
1.2.1. Creación de la carpeta principal de almacenamiento

En este apartado vamos a abordar conceptos básicos en la gestión de carpetas en el sistema operativo Linux y vamos a utilizar los siguientes comandos:

- **Cd:** en el sistema operativo Linux o Windows este comando que permite cambiar de directorio e incluso permite bajar un nivel en la estructura de directorios en la cual nos encontramos actualmente.
- **ls:** El comando ls funciona exclusivamente en el sistema operativo Linux y permite listar el contenido de una carpeta o unidad de disco.
- **mkdir:** El comando mkdir permite crear carpetas en una unidad de específica de almacenamiento. Es importante tener en cuenta porque el propietario de la carpeta es el usuario que la ha creado.

Ejercicio.

1. Abre la terminal en Linux utilizando las teclas de acceso rápido control+ alt+ t. Al momento de la secuencia de comandos se abrirá una ventana tal y como se muestra en la siguiente figura.



En la ventana se puede observar el prompt del sistema el cual nos indica la ubicación actual. Esto quiere decir que las carpetas y los archivos se crearán en esta ubicación que corresponde al usuario que ha iniciado sesión en la computadora


2. Si queremos conocer la ubicación actual debemos ingresar el comando pwd. Como podemos observar en la siguiente imagen nos muestra el directorio desarrollo el cual corresponde al usuario actual.

```
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$ pwd
/home/desarrollo
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$
```


3. Ahora que conocemos la ubicación real en nuestro sistema procedemos a crear la carpeta llamada **proyectosHtml** notemos que el nombre presenta una estructura muy común denominada camelcase la cual consiste en definir nombres compuestos con la primera letra mayúscula de la segunda palabra. Para este ejercicio se debe utilizar el comando `mkdir`.

```
/home/desarrollo
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$ mkdir proyectosHtml
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$
```

4. A continuación, se verificará la creación de la carpeta utilizando el comando `ls` y posteriormente ingresamos al contenido de la carpeta utilizando el comando `CD` el cual permite cambiar de directorio o bajar un nivel en el esquema del árbol de directorios.



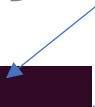
```
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$ ls
Descargas  google-chrome-stable_current_amd64.d...  Plantillas  snap
Documentos  Imágenes                                proyectosHtml  videos
Escritorio  Música                                  Público
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$ cd proyectosHtml/
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$
```




5. El siguiente paso consistirá en abrir el directorio de trabajo principal en visual Studio code para esto crearemos una nueva carpeta dentro de la carpeta proyectos HTML y la llamaremos intro.

```
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$ mkdir intro
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$ ls
intro
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$
```

Tip. Para abrir la carpeta intro directamente en visual Studio desde la consola simplemente digitamos el comando `code .` estando ubicados en la carpeta intro. Recuerde que siempre se debe pulsar enter para aceptar el comando.



```
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$ cd intro
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$ code .
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$
```



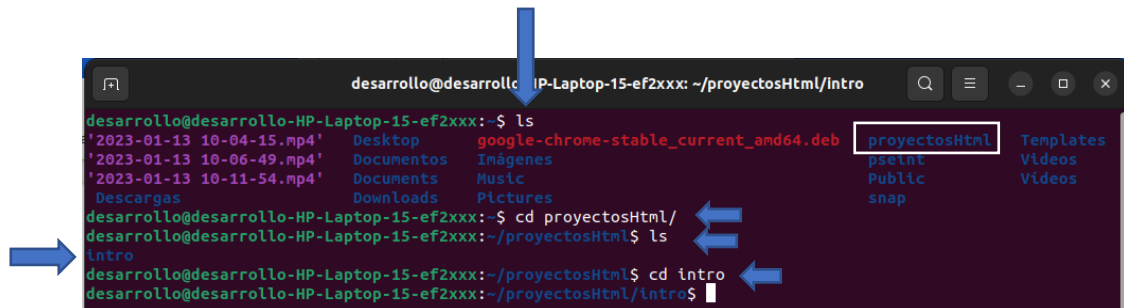
1.2.2. Estructura de proyecto HTML

En el desarrollo de sitios web de debe crear una estructura basica que permitira gestionar de forma organizada el proyecto web; a continuación se enumeran algunas carpetas recomendadas:

- css : Carpeta que almacenara los documentos css que definen las reglas de estilo.
- Js: carpeta que almacenara los archivos de JavaScript que se encuentran vinculados en el documento web.
- Images: Carpeta que permitirá almacenar las imágenes que se utilizaran en el diseño de la pagina web.
- Sound: Carpeta que permitirá almacenar audios.
- Video: Carpeta que permitirá almacenar videos.

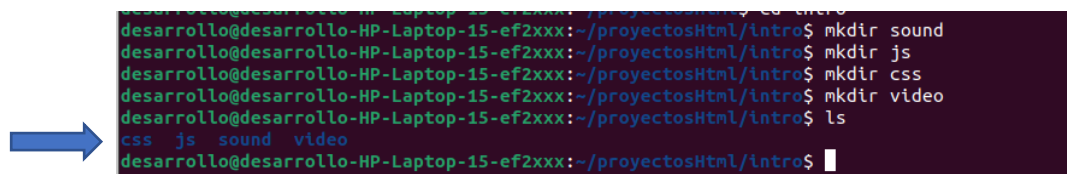
Para crear las carpetas del proyecto se puede realizar el proceso usando la terminal de linux o usando directamente el entorno integrado de visual studio code. Para crear las carpetas abra la carpeta intro en visual estudio code. Siga los siguientes pasos:

- Ingrese al terminal de linux Ctrl+Alt+T
- Ingrese a la carpeta donde se encuentran almacenados los proyectos. Para el caso práctico del módulo el folder se llama proyectosHtml que se debe encontrar en la carpeta del usuario que inicio sesión en el sistema operativo. Ver imagen de referencia a continuación.



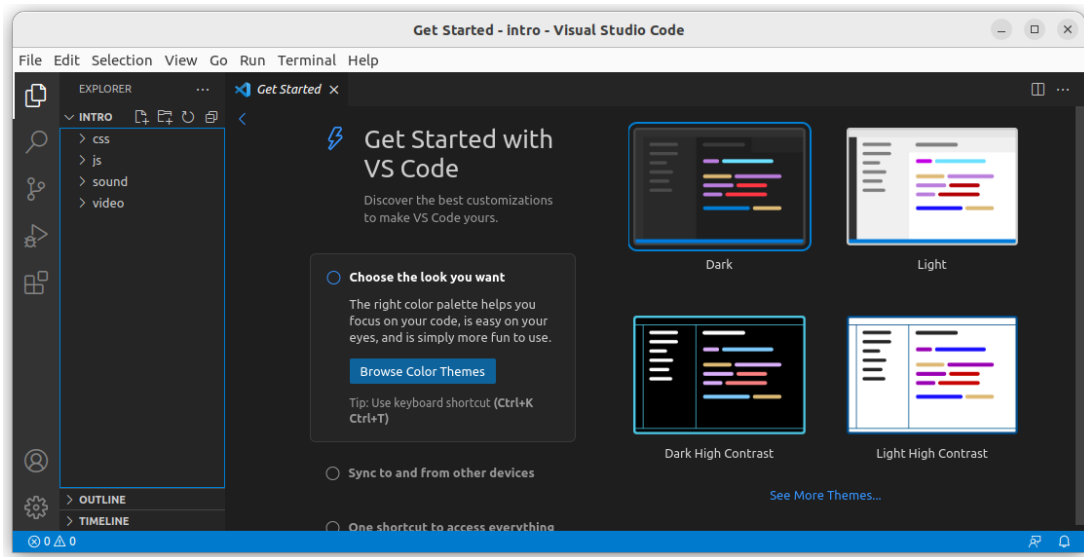
```
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx: ~/proyectosHtml/intro
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$ ls
'2023-01-13 10-04-15.mp4' Desktop google-chrome-stable_current_amd64.deb proyectosHtml Templates
'2023-01-13 10-06-49.mp4' Documentos Imágenes psalm Videos
'2023-01-13 10-11-54.mp4' Documents Music Public Videos
Descargas Downloads Pictures snap
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$ cd proyectosHtml/
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$ ls
intro
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$ cd intro
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$
```

- Utilice el comando mkdir para crear las carpetas js, css, images, sound y video



```
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$ mkdir sound
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$ mkdir js
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$ mkdir css
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$ mkdir video
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$ ls
css js sound video
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/intro$
```

- Use de comando `code` . Para abrir visual studio code.



1.2.3. Estructura de un documento HTML

Antes de comenzar con la construcción de nuestras aplicaciones web debemos comprender cómo se encuentra estructurado un documento HTML. A continuación, se muestra una imagen en la cual podremos observar la estructura básica de un documento HTML.

```
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10
11 </body>
12 </html>
```

<!DOCTYPE> esta etiqueta representa el tipo de documento, y la ayuda a los navegadores a visualizar las páginas web de forma correcta, esta etiqueta también se utiliza en documentos HTML 5. es importante tener en cuenta que esta etiqueta aparece una única vez en la parte superior del documento HTML. la declaración de la etiqueta **<!DOCTYPE>** no es case sensitive esto quiere decir que su definición siempre será en mayúsculas.

<head> la etiqueta head se encarga de suministrar información general en metadatos del documento HTML como por ejemplo título, enlaces a documentos css, javascript entre otros.

`<body>` la etiqueta body la encargada de contener las etiquetas que definen el contenido que se visualizará en el navegador web.

`</html>` esta etiqueta representa el final del documento HTML.

Los metadatos.

`<meta charset="utf-8" />` Este elemento simplemente especifica la codificación de caracteres del documento — es decir, el conjunto de caracteres que el documento puede usar. utf-8 es un conjunto de caracteres universal que incluye casi todos los caracteres de casi cualquier idioma humano. Esto significa que tu página web podrá gestionar la visualización de cualquier idioma; por lo tanto, resulta una buena idea configurarlo en cada página web que crees. Por ejemplo, tu página podría gestionar inglés y japonés sin problemas.ⁱ

Añadir un autor y descripción

- name : especifica el tipo de metadato del que se trata; es decir, qué tipo de información contiene.
- content : especifica el contenido del metadato en sí.



Nota: Muchas características `<meta>` ya no se usan. Por ejemplo, los motores de búsqueda ignoran el elemento `<meta>` (`<meta name="keywords" content="pon, tus, palabras clave, aquí">`), que se supone que facilita palabras clave para motores de búsqueda de forma que se determine la relevancia de esa página según diferentes términos de búsqueda, porque los spammers rellenaban la lista de palabras clave con cientos de palabras clave que sesgaban los resultados. (https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduction_to_HTML/The_head_metadata_in_HTML)

Tip. Si desea agregar un icono personalizado al sitio utilice el siguiente metadato.

Guárde la imagen en el mismo directorio que la página index de tu sitio, en formato .ico (la mayoría de los buscadores admiten favicon en los formatos más comunes como .gif o .png, pero usar el formato ICO garantiza que funcionará hasta en Internet Explorer 6.)

```
<link rel="shortcut icon" href="favicon.ico" type="image/x-icon" />
```

Hoy en día existen múltiples tipos de dispositivos a continuación se muestra otras alternativas de favicon.

```
<!-- iPad de tercera generación con pantalla de alta resolución: -->
<link
  rel="apple-touch-icon-precomposed"
  sizes="144x144"
  href="https://developer.mozilla.org/static/img/favicon144.png"
/>
<!-- iPhone con pantalla de alta resolución: -->
<link
  rel="apple-touch-icon-precomposed"
  sizes="114x114"
  href="https://developer.mozilla.org/static/img/favicon114.png"
/>
<!-- iPad de primera y segunda generación: -->
<link
  rel="apple-touch-icon-precomposed"
  sizes="72x72"
  href="https://developer.mozilla.org/static/img/favicon72.png"
/>
<!-- Dispositivos iPhone sin pantalla Retina, iPod Touch y Android 2.1+: -->
<link
  rel="apple-touch-icon-precomposed"
  href="https://developer.mozilla.org/static/img/favicon57.png"
/>
<!-- favicon básico -->
<link
  rel="shortcut icon"
  href="https://developer.mozilla.org/static/img/favicon32.png"
/>
```

Obtenido.

[https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduction to HTML/The head metadata in HTML](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduction_to_HTML/The_head_metadata_in_HTML)

2. Etiquetas HTML

En este apartado estudiaremos las principales etiquetas HTML que se utilizan en el desarrollo de aplicaciones web o páginas web.

2.1. Etiquetas de texto en HTML

una de las principales funciones de HTML es proporcionar herramientas las cuales permitan dar una estructura a los textos que están contenidos en las páginas web de los proyectos que se están desarrollando esto es conocido también como semántica, esto permite al navegador mostrar la información de forma correcta, en este capítulo se explicará la forma en que se puede utilizar HTML para estructurar una página de texto agregando encabezados y párrafos enfatizando palabras, creando listas entre otras muchas cosas más.

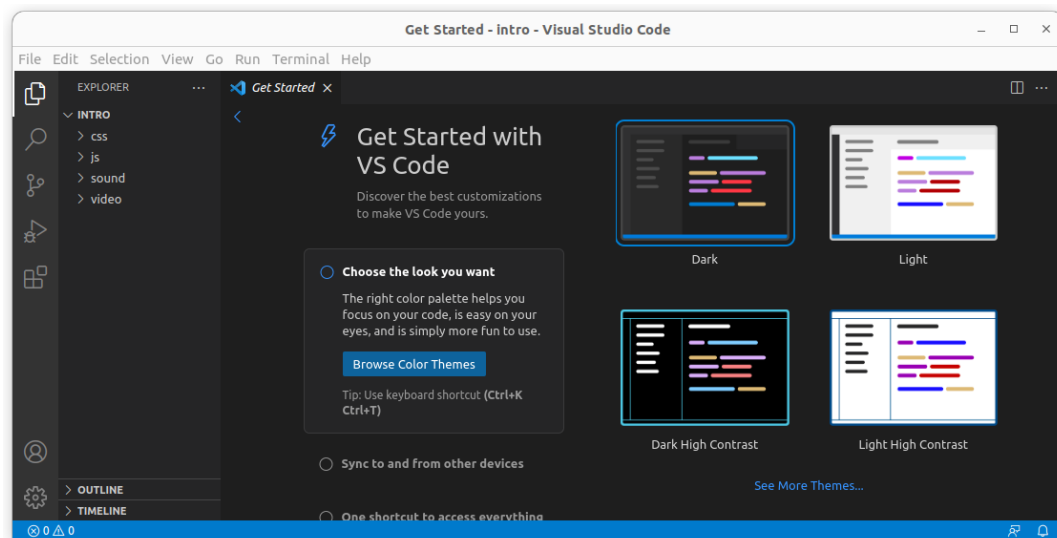
la mayor parte del contenido de una página web está compuesta por párrafos y encabezados independientemente del contenido de la misma a continuación encontraremos las etiquetas que permiten definir un párrafo y un encabezado en un documento HTML.

- `<p>` : Esta etiqueta permite definir semánticamente un párrafo En un documento HTML.
- `<h1>`: esta etiqueta permite definir encabezados o títulos dentro de un documento HTML; esta etiqueta está compuesta por 6 elementos de encabezado que van desde el número 1 hasta el número 6.

A continuación, desarrollaremos un ejercicio en el cual veremos cómo crear un documento HTML y utilizar las etiquetas de párrafo y encabezado.

Creación de un documento HTML

1. Inicie visual Studio code ya sea utilizando la terminal o la interfaz de usuario.
2. Seleccione la carpeta intro que fue creada en los apartados anteriores. Recuerden que está carpeta es la única que debe estar abierta en la ide desarrollo.



3. Para crear un archivo en visual Studio code se puede utilizar el menú file y la opción New file o se puede dar click derecho sobre un área vacía de la estructura del proyecto y seleccionar la opción de New file. Ver video de apoyo <https://youtu.be/vC3oEPH8nBs>

Usando etiqueta de párrafo y encabezado

Para el ejercicio práctico vamos a crear un título con el siguiente contenido: bienvenidos al módulo de programación web y vamos a agregar un párrafo con un texto dummy (un texto tú mismo hacer referencia a un contenido de prueba).

Para una mejor comprensión realizaremos el ejercicio a través del video de apoyo el cual se podrá acceder desde el siguiente enlace: [Uso encabezado y parrafo en HTML](#)

2.2. Etiquetas de formato de texto

Hoy en día las buenas prácticas del desarrollo web nos exigen que tengamos en cuenta una semántica clara de las diferentes etiquetas que utilicemos para generar cada uno de los documentos que componen un sitio web. En el siguiente apartado se estudiarán diferentes etiquetas que permiten aplicar diferentes estilos de formato al contenido del sitio web.

- ****: esta etiqueta permite aplicar el formato de negrita al texto que esté contenido en ella.
- **<i>**: esta etiqueta permite aplicar el formato de itálica al texto que se encuentre contenido en ella.
- ****: esta etiqueta permite aplicar el formato de texto enfatizado; esta etiqueta es muy similar a la etiqueta de itálica.
- **<small>**: esta etiqueta permite reducir el tamaño del contenido esto quiere decir que el tamaño original se afectará al momento de aplicarla.
- ****: etiqueta permiten aplicar un efecto de tachado al contenido del texto. Esta etiqueta es muy común encontrarla en catálogo de productos dónde nos muestran un precio anterior tachado con el nuevo precio en promoción.

A continuación, realizaremos un ejercicio donde veamos de manera clara cómo se aplica cada una de las etiquetas a un determinado texto. Accede al video de apoyo haciendo clic en el enlace siguiente:

[Formato Texto en HTML](#)

2.3. Etiquetas de lista

las etiquetas de lista fue un papel muy importante al momento escribir contenido en una página web ya que nos permitirá agregar elementos en formato de lista ya sea ordenada o no ordenada. Las listas no ordenadas son muy utilizadas hoy en día en la elaboración de menús en HTML. En este apartado aprenderemos cómo crear listas ordenadas y listas no ordenadas usando HTML. A continuación, se relacionan las etiquetas que se utilizan en las listas:

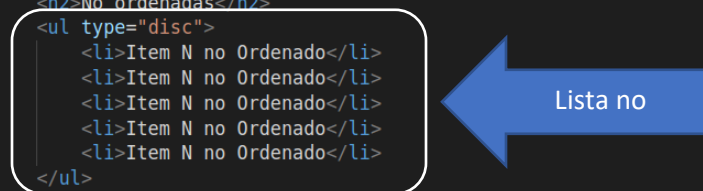
- **ol**: esta etiqueta permite definir el inicio de una lista ordenada.
- **ul**: esta etiqueta permite definir el inicio de una lista NO ordenada.
- **li**: esta etiqueta permite definir el elemento de una lista ya sea ordenada o no ordenada.

en el siguiente video podrá observar cómo se utiliza las etiquetas de lista tanto ordenada como no ordenada: [Listas Ordenadas y no Ordenadas en HTML](#)

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Document</title>
8 </head>
9 <body>
10   <h1>Listas</h1>
11   <h2>Ordenadas</h2>
12   <ol>
13     <li>Item 1</li>
14     <li>Item N de la lista</li>
15     <li>Item N de la lista</li>
16     <li>Item N de la lista</li>
17   </ol>
18   <ol type="I"> ...
19   </ol>
20   <ol type="a"> ...
21   </ol>
22   <h2>No ordenadas</h2>
23   <ul type="disc"> ...
24   </ul>
25   <ul type="circle"> ...
26   </ul>
27   <ul type="square"> ...
28   </ul>
29 </body>
30 </html>
```



```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Document</title>
8 </head>
9 <body>
10   <h1>Listas</h1>
11   <h2>Ordenadas</h2>
12   <ol> ...
13   </ol>
14   <ol type="I"> ...
15   </ol>
16   <ol type="a"> ...
17   </ol>
18   <h2>No ordenadas</h2>
19   <ul type="disc">
20     <li>Item N no Ordenado</li>
21     <li>Item N no Ordenado</li>
22     <li>Item N no Ordenado</li>
23     <li>Item N no Ordenado</li>
24     <li>Item N no Ordenado</li>
25   </ul>
26   <ul type="circle"> ...
27   </ul>
28   <ul type="square"> ...
29   </ul>
30 </body>
31 </html>
```



2.4. Hipervínculos

Cuando se desarrollan aplicaciones web es necesario permitir que los usuarios naveguen entre cada una de las páginas, es ahí donde cobra importancia el uso de los hipervínculos o enlaces los cuales facilitarán el proceso de navegación entre diferentes páginas o en la misma página. La etiqueta utilizada para definir hipervínculos en HTML es la etiqueta `a` a la cual en término inglés significa anclaje o anchor. A continuación, podrá encontrar una descripción detallada de la etiqueta.

- `<a>xxxx`: Definición del hipervínculo.

La etiqueta `<a>` posee una serie de atributos que permiten definir los comportamientos del enlace al momento de ser renderizados por el navegador web; a continuación, se da una breve descripción de cada uno de estos atributos y su funcionamiento.

- `href`: este atributo permite definir el destino del enlace.
- `Target`: Me atributo hasta el `target` permiten definir el comportamiento de apertura de Del hipervínculo, es decir permite especificar si la página web, se abrirá en la misma página donde se invoca o se abrirá en una nueva pestaña o ventana. Los principales valores de ese atributo son los siguientes:
 - `_self`: este valor por defecto viene definido en el esquema del hipervínculo. Al momento de que el usuario presione el hipervínculo la url o la página web de destino se abrirá en la misma ventana desde donde se está ejecutando.
 - `_blank`: Este valor permite especificarle al navegador que la página destino se abrirá en una nueva pestaña
 - `_parent`

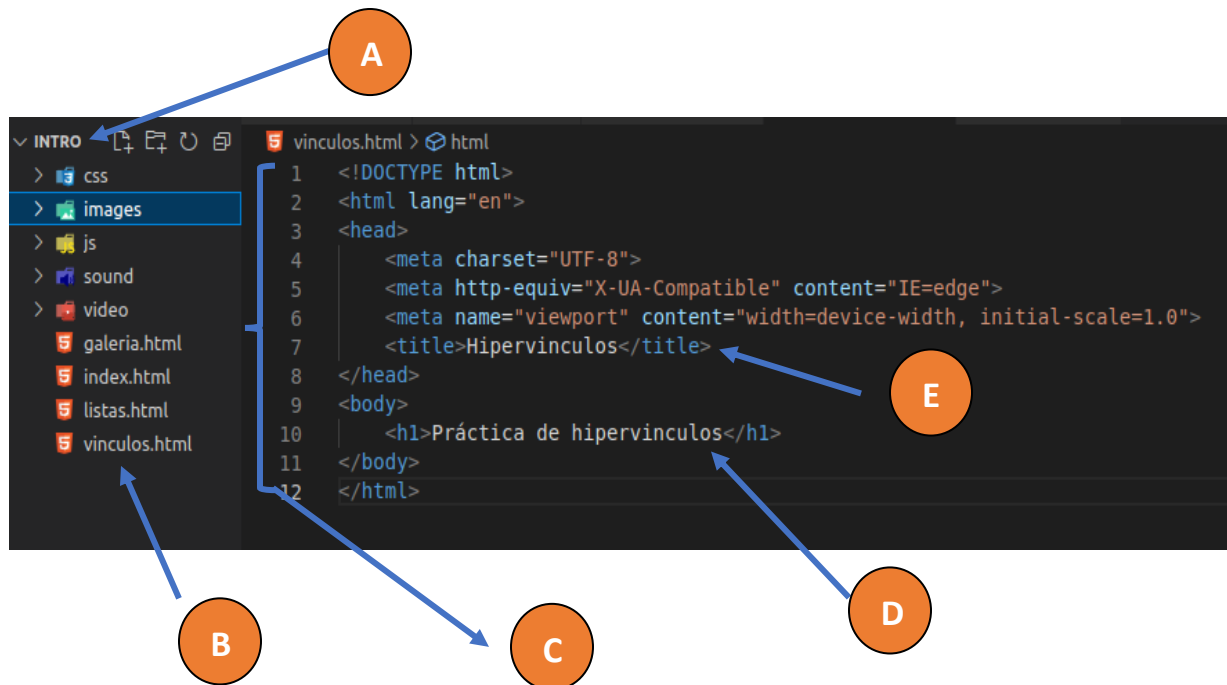
Tipos de hipervínculos

En la programación web existen diferentes tipos de hipervínculos, hipervínculos internos e hipervínculos externos. los hipervínculos internos son aquellos que permiten navegar en un mismo documento o entre documentos web que se encuentren en el mismo proyecto, los hipervínculos externos son aquellos que permiten navegar a direcciones URL externas como, por ejemplo: `www.Google.com`.

Ejercicios:

La creación de hipervínculos internos. Para el desarrollo de este ejercicio siga las siguientes indicaciones:

- Abra el proyecto intro creado en los apartados anteriores. (A)
- Cree un archivo HTML llamado `vínculos.html`. (B)
- Genere la estructura básica del documento HTML. (C)
- Agregue una etiqueta de título con la frase: `práctica de hipervínculos`. (D)
- Agregue en la etiqueta título de la pestaña el título `hipervínculos`. (E)



- Genere un enlace que permita navegar desde la página principal hasta la página de vínculos. Para apoyo se sugiere consultar el siguiente enlace:

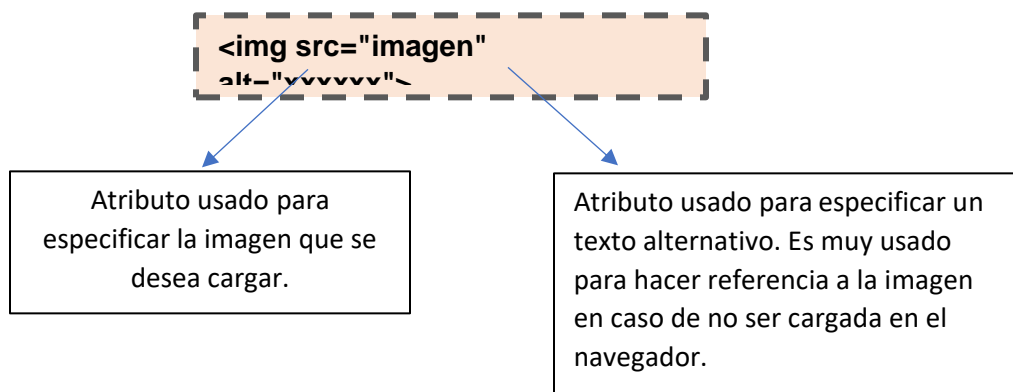
3. Multimedia en HTML

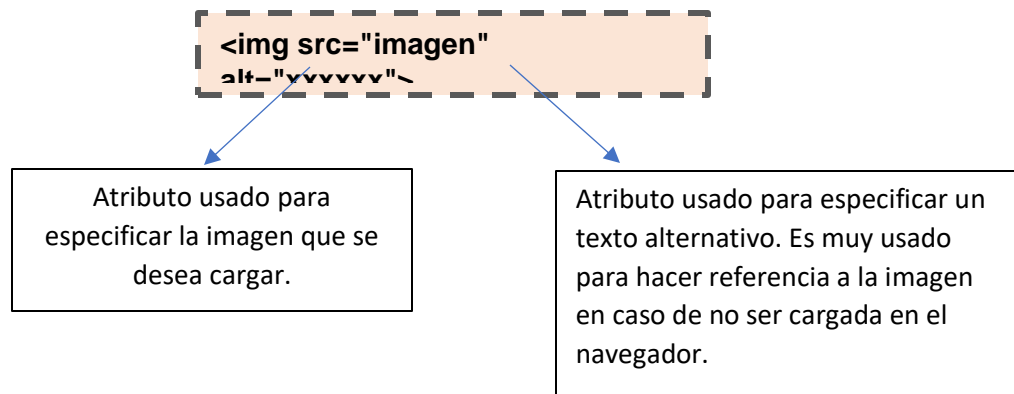
En el siguiente capítulo se van a trabajar las diferentes etiquetas utilizadas en el diseño web para incorporar material gráfico como lo son las imágenes, los vídeos y los sonidos. y

3.1. Imágenes

En los documentos web etiqueta utilizada para renderizar una imagen en el cliente (navegador web), es la etiqueta IMG. A continuación, se detalla el funcionamiento de dicha etiqueta. es importante tener en cuenta que en HTML hoy se soportan imágenes de extensión PNG, JPG, gif, BMP, svg. El formato hoy en día más utilizado por optimización es PNG Y SVG.

Sintaxis

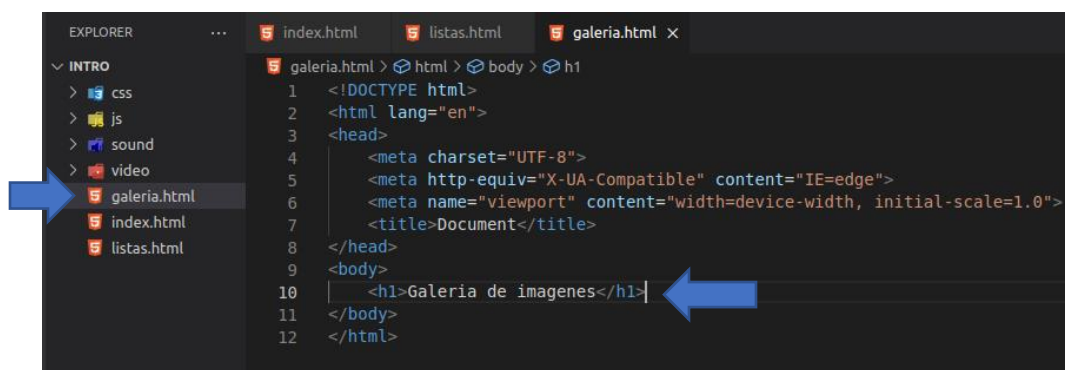




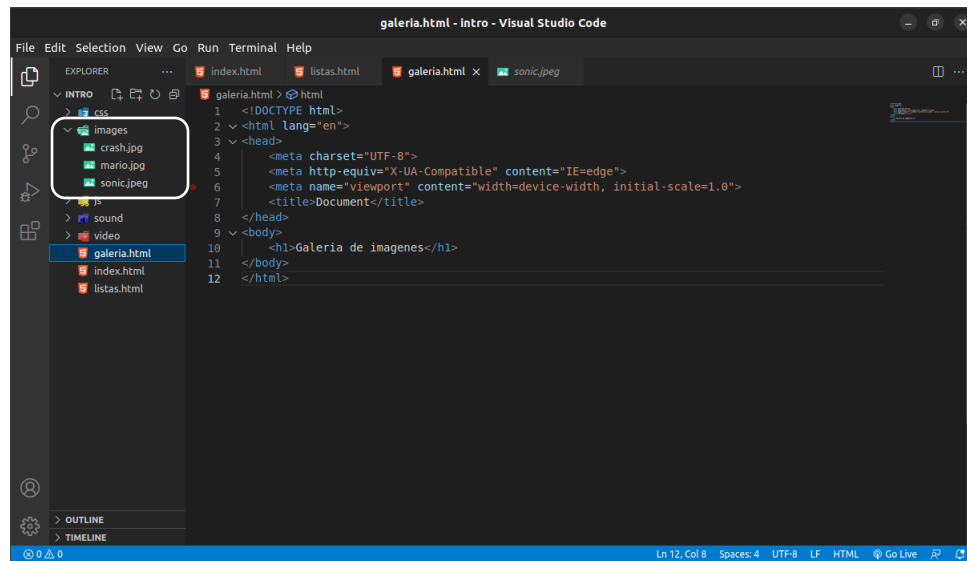
3.1.1. Ejemplos prácticos

Indicaciones iniciales:

- Abra el proyecto intro que se creó en el inicio del módulo. En caso de no tener el directorio créelo dentro del folder proyectosHtml.
- Cree un nuevo documento web HTML y nóbrelo galeria.html, recuerde generar la estructura principal del documento web.



- abra el navegador por defecto y realice la búsqueda y descarga de al menos 3 imágenes que se utilizarán como referencia para la visualización en el navegador web. Descargue cada una de las imágenes y guárdelas en la carpeta images, Estructura no se encuentra en la carpeta de imágenes es recomendable crearla.



Formatos multimedia



Format	File	Description
MPEG	.mpg .mpeg	MPEG. Developed by the Moving Pictures Expert Group. The first popular video format on the web. Not supported anymore in HTML.
AVI	.avi	AVI (Audio Video Interleave). Developed by Microsoft. Commonly used in video cameras and TV hardware. Plays well on Windows computers, but not in web browsers.
WMV	.wmv	WMV (Windows Media Video). Developed by Microsoft. Commonly used in video cameras and TV hardware. Plays well on Windows computers, but not in web browsers.
QuickTime	.mov	QuickTime. Developed by Apple. Commonly used in video cameras and TV hardware. Plays well on Apple computers, but not in web browsers.
RealVideo	.rm .ram	RealVideo. Developed by Real Media to allow video streaming with low bandwidths. Does not play in web browsers.
Flash	.swf .flv	Flash. Developed by Macromedia. Often requires an extra component (plug-in) to play in web browsers.
Ogg	.ogg	Theora Ogg. Developed by the Xiph.Org Foundation. Supported by HTML.
WebM	.webm	WebM. Developed by Mozilla, Opera, Adobe, and Google. Supported by HTML.
MPEG-4 or MP4	.mp4	MP4. Developed by the Moving Pictures Expert Group. Commonly used in video cameras and TV hardware. Supported by all browsers and recommended by YouTube.

Html Video

Recurso : https://drive.google.com/file/d/10dSZ050ESAs-6TnFvQik4A7fdBWR4GEc/view?usp=share_link
(Video Obtenido <http://bbb3d.renderfarming.net/download.html>)

La etiqueta video es usada para mostrar un video en la página web.

La etiqueta video por tienen el atributo controls el cual permite agregar los controles de reproducción como lo son pausar reproducir y volumen. La etiqueta video contiene una sub etiqueta que permite definir en tipo de archivo que se desea reproducir, Esta etiqueta es conocida con el nombre de source. La etiqueta source va entre <video></ video>

Ejemplo: Para este ejemplo es necesario descargar el archivo que se encuentran en el enlace de recursos.

- si desea continuar trabajando con la carpeta intro puede abrir la carpeta en visual Studio code.
- Descargue el archivo y ubíquelo en la carpeta video que se encuentra dentro de la carpeta intro.
- En la página index.html construya el siguiente código.

```
index.html > html > body
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7      <title>Document</title>
8  </head>
9  <body>
10     <video width="320" height="240" controls>
11         <source src="video/videobunny.mp4" type="video/mp4">
12         <source src="video/videobunny.ogg" type="video/ogg">
13         El Navegador no soporta la etiqueta video.
14     </video>
15 </body>
16 </html>
```

La etiqueta video tiene un atributo que permite reproducir el video de forma automática, ese atributo es autoplay. El atributo autoplay no funciona en todos los navegadores.

A continuación, se muestra una tabla que nos permite visualizar el tipo de archivo soportado en los navegadores web.

Browser	MP4	WebM	Ogg
Edge	YES	YES	YES
Chrome	YES	YES	YES
Firefox	YES	YES	YES
Safari	YES	YES	NO
Opera	YES	YES	YES

Proyecto FreeLancer

Instrucciones Iniciales:

- Crea una carpeta principal llamada freelance. (A)
- genere la estructura del proyecto teniendo en cuenta las recomendaciones vistas en el apartado estructura del proyecto. (B)

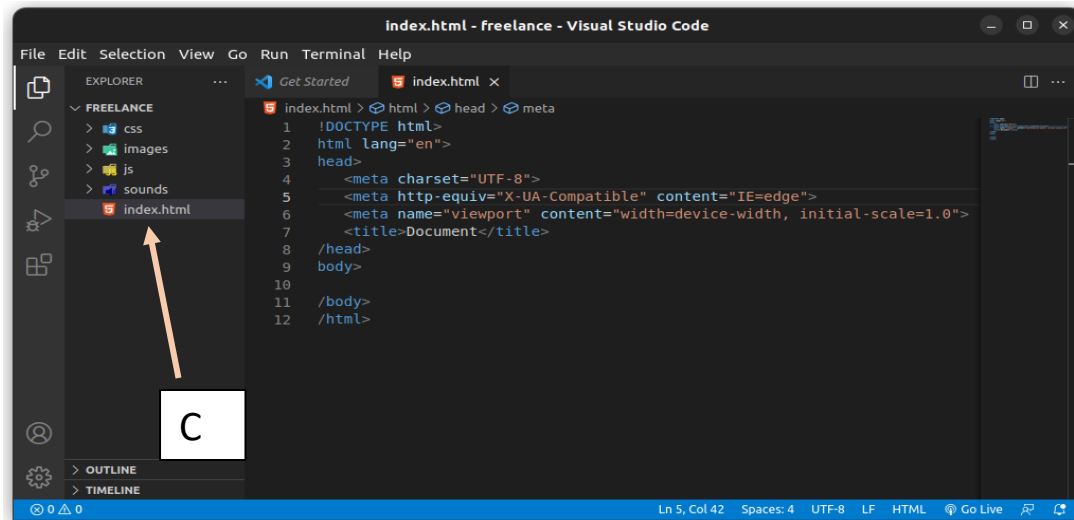
```

desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx: ~/proyectosHtml/...
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$ ls
'2023-01-13 10-04-15.mp4'  Pictures
'2023-01-13 10-06-49.mp4'  proyectosHtml
'2023-01-13 10-11-54.mp4'  pseint
Descargas                Public
Desktop                  ruta
Documentos               rutaCampus.pdf
Documents                 rutaaf.svg
Downloads                 snap
DriverUI.pid             Templates
google-chrome-stable_current_amd64.deb  Udelr-1.4.0-linux-x86_x64.AppImage
HuionCore.pid             udelr.appimage
huion.log                 Videos
Imágenes                  Videos
Music

desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~$ cd proyectosHtml/
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$ mkdir freelance
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml$ cd freelance/
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/freelance$ mkdir css
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/freelance$ mkdir js
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/freelance$ mkdir images
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/freelance$ mkdir sounds
desarrollo@desarrollo-HP-Laptop-15-ef2xxx:~/proyectosHtml/freelance$

```

- Cree el documento principal HTML. (C)



- Teniendo en cuenta la siguiente página elabore la página principal de su portafolio de servicios como desarrollador freelance. Tenga en cuenta las etiquetas semánticas de html5.

Johlver Jose Pardo Garcia

[Inicio](#) [Nosotros](#) [Clientes](#) [Contactanos](#)

Diseño y desarrollo de software - FREELANCE

Bucaranga, Colombia

[Contactar](#)

Mis servicios

Diseño web

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Nobis excepturi temporibus eum blanditiis maiores sit eveniet sapiente quae veritatis?

Aplicaciones Moviles

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Nobis excepturi temporibus eum blanditiis maiores sit eveniet sapiente quae veritatis?

E-Commerce

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Nobis excepturi temporibus eum blanditiis maiores sit eveniet sapiente quae veritatis?

Contacto

Todos los derechos reservados

Ingresa a la URL <https://tablericons.com/> y personalice la página del portafolio para obtener el siguiente resultado.

Johlver Jose Pardo Garcia

[Inicio](#) [Nosotros](#) [Clientes](#) [Contactanos](#)

Diseño y desarrollo de software - FREELANCE

Bucaramanga, Colombia



[Contactar](#)

Mis servicios

Diseño web



Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Nobis excepturi temporibus eum blanditiis maiores sit eveniet sapiente quae veritatis?

Aplicaciones Moviles



Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Nobis excepturi temporibus eum blanditiis maiores sit eveniet sapiente quae veritatis?

E-Commerce



Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Nobis excepturi temporibus eum blanditiis maiores sit eveniet sapiente quae veritatis?

Contacto

Todos los derechos reservados

Tip. Tenga en cuenta el uso adecuado de los niveles de heading en cada uno de los contenidos mostrados en la pagina.

4. Formularios

Los formularios en el desarrollo web son una pieza fundamental ya que por medio de ellos podremos alimentar de información nuestras bases de datos y así conservar información importante como por ejemplo los datos de un cliente, ingresé a la información de un pedido entre otras cosas.

4.1. Componentes

En este apartado analizaremos los principales componentes que posee HTML para capturar información del usuario que visita nuestra web.

- `<input>`
- `<label>`
- `<select>`
- `<textarea>`
- `<button>`
- `<fieldset>`
- `<legend>`
- `<datalist>`
- `<output>`
- `<option>`
- `<optgroup>`

3. Estilos en HTML

Hasta el momento las diferentes etiquetas que se han utilizado no presentan ningún estilo específico esto quiere decir que con solamente HTML no podemos tener una página totalmente

Enlaces de Interés

Iconos vectoriales <https://tablericons.com/>

ⁱ Obtenido :

[https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduction to HTML/The head metadata in HTML](https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/HTML/Introduction_to_HTML/The_head_metadata_in_HTML)