

	<p align="center">Universidad Don Bosco Facultad de Ingeniería Escuela de Computación</p>
<p>CICLO: 01/2020</p>	<p>Materia: Lenguaje de Marcado y Estilo Web Docente: Inga. Aida Quintanilla Desafío de aprendizaje II.</p>

Condiciones

- ✓ El desafío de aprendizaje se realizará en **grupos de 5 estudiantes.**
- ✓ Todos los archivos utilizados (páginas web, hojas de estilo, imágenes, fuentes, etc.) deben comprimirse en un archivo con extensión .ZIP o .RAR y deben enviarse mediante el enlace habilitado por su docente de teoría en el aula virtual.
- ✓ Carpeta comprimida llevara el siguiente nombre **Desafio02_LME.**
- ✓ Los trabajos extemporáneos quedan a discrecionalidad del Profesor recibirlos; en todo caso sujetos a la **correspondiente justificación y nueva ponderación.**
- ✓ El plagio constituye una falta muy grave en el proceso de formación de los estudiantes, por tanto, este tipo de acciones serán penalizadas con la **anulación del trabajo**, perdiendo el estudiante su derecho a apelación y/o reevaluación de dicha actividad.
- ✓ Fecha de entrega **25 de abril**

Descripción

Investigar el uso de Bootstrap como framework de HTML para la implementación de diseños adaptables a las diferentes resoluciones (Responsive Web Design) y realizar un documento que contenga los siguientes literales:

- Definición y conceptos básicos de Bootstrap.
- Diseñando con rejilla.
- Tipos de rejillas.
- Manejo de filas y columnas.
- Tipos de contenedores.
- Imágenes responsivas.
- Tablas responsivas.
- Formularios responsivos

Realizar uno o varios ejemplos que evidencien su aprendizaje.

Rúbrica de evaluación

Actividad	Criterio por evaluar	Puntaje
Desafío de aprendizaje II	Elaboración del documento. Presentar el documento de la investigación realizada en formato PDF ; justificado, Segoe UI 11, Introducción, Marco teórico, Conclusiones y Bibliografía	70%
	Ejemplos. Desarrollar uno o dos ejemplos	30%