

Ejercicio 4

Imita la solución del ejercicio.

Texto sin formato:

html y css

html

Entre 1995 y 2001 el W3C normalizó y desarrolló el HTML a través de varias versiones (HTML 2, 3, 4, XHTML 1.0). Pero su apuesta radical por el XML provocó en 2004 la creación del WHATWG por parte de los fabricantes de navegadores para continuar el desarrollo del HTML "clásico". En 2007 el W3C reconoció el fracaso del XML e intentó reintegrar el trabajo del WHATWG. Así, en octubre de 2014 el W3C aprobó la recomendación HTML 5, seguida por el HTML 5.1 y el HTML 5.2 en 2016 y 2017.

Pero la verdad es que el desarrollo real del HTML ya sólo se producía en el WHATWG. Por ello, en mayo de 2019, el W3C acordó con el WHATWG dejar definitivamente en manos del WHATWG el desarrollo del HTML. El WHATWG no publica versiones de sus normas, sino que mantiene una norma única, HTML living standard, que se actualiza constantemente.

css


En 1996 y 1998 el W3C aprobó las recomendaciones sobre hojas de estilo CSS 1 y CSS 2, pero a continuación el desarrollo de las CSS estuvo bloqueado casi diez años. En 2008, el W3C retomó el trabajo en la siguiente generación de las hojas de estilo, las recomendaciones CSS 3, que se planificaron como un conjunto de recomendaciones en vez de como un documento único.

Pero el proceso está resultando mucho más largo de lo esperado y sólo algunas partes de CSS 3 ya están implementadas en los principales navegadores.

Solución del ejercicio:

HTML y CSS


HTML



Entre 1995 y 2001 el W3C normalizó y desarrolló el HTML a través de varias versiones (HTML 2, 3, 4, XHTML 1.0). Pero su apuesta radical por el XML provocó en 2004 la creación del WHATWG por parte de los fabricantes de navegadores para continuar el desarrollo del HTML "clásico". En 2007 el W3C reconoció el fracaso del XML e intentó reintegrar el trabajo del WHATWG. Así, en **octubre de 2014** el W3C aprobó la **recomendación HTML 5**, seguida por el HTML 5.1 y el HTML 5.2 en 2016 y 2017.

Pero la verdad es que el desarrollo real del HTML ya sólo se producía en el WHATWG. Por ello, en mayo de 2019, el W3C acordó con el WHATWG dejar definitivamente en manos del WHATWG el desarrollo del HTML. El WHATWG no publica versiones de sus normas, sino que mantiene una norma única, HTML living standard, que se actualiza constantemente.

CSS



En 1996 y 1998 el W3C aprobó las recomendaciones sobre hojas de estilo CSS 1 y CSS 2, pero a continuación el desarrollo de las CSS estuvo bloqueado casi diez años. En **2008**, el W3C retomó el trabajo en la siguiente generación de las hojas de estilo, las **recomendaciones CSS 3**, que se planificaron como un conjunto de recomendaciones en vez de como un documento único.

Pero el proceso está resultando mucho más largo de lo esperado y sólo algunas partes de CSS 3 ya están implementadas en los principales navegadores.

Ejercicio 5

Imita la solución del ejercicio.

Texto sin formato:

Contra Comic Sans

Origen

Comic Sans es un tipo de letra creado en 1994 por el diseñador Vincent Connare, empleado de Microsoft. El tipo de letra imita el estilo de los diálogos de los tebeos, que en Estados Unidos es un aspecto muy cuidado y llevado a cabo por especialistas. Concretamente, Connare dice haberse inspirado por dos tebeos clave de la evolución del comic en los años 80: Watchmen y El regreso del señor de la noche.

Inicialmente, ese tipo de letra iba a incluirse en uno de los proyectos de Microsoft más criticado y ridiculizado: Microsoft Bob. Bob era un programa creado para Windows 3.1 que pretendía ser un nuevo tipo de interfaz de usuario diseñado para novatos y que en vez del escritorio de Windows mostraba las habitaciones de una casa en la que los objetos abrían las aplicaciones. La aparición de Windows 95 permitió a Microsoft enterrar rápidamente un producto que nunca debió salir a la luz. En 2006, en una lista de los 25 peores productos tecnológicos de la historia publicada por la revista PCWorld, Bob todavía se mantenía en el séptimo lugar.

Crítica

Para los diseñadores gráficos, los tipos de letra están diseñados para un determinado tipo de documentos, por ejemplo, para documentos formales o para documentos informales. Y Comic Sans sería un tipo de letra desenfadado que no debería utilizarse en documentos serios. Además, parece ser que técnicamente la fuente no es demasiado buena. Por ejemplo, el kerning, el espacio entre letras, que permite aumentar o reducir el espacio entre dos letras concretas para mejorar la legibilidad, y que supone bastante trabajo a la hora de diseñar un tipo de letra porque hay que estudiar y ajustar todas las combinaciones posibles, en Comic Sans es prácticamente inexistente.

En 1999 dos diseñadores gráficos que acabarían casándose, Holly Sliger y Dave Combs, pusieron en marcha Ban Comic Sans, una campaña en contra de ese uso indiscriminado de Comic Sans. Esa campaña, que suele utilizar el humor y el buen diseño (el 1 de abril de 2011, el día de los inocentes anglosajón, Google mostraba algunos resultados de búsquedas en Comic Sans), sigue en marcha con un éxito relativo.

Pero quizás esta polémica no es más que un ejemplo del tiempo en que vivimos, en que cualquier manifestación artística acaba convertida en objeto de consumo masivo e inevitablemente maltratada. ¿Cuánta música se escucha en situaciones opuestas para la que fue compuesta? ¿Cuántas imágenes se utilizan en contextos que contradicen su mensaje? ¿Cuántos mensajes políticos acaban sirviendo para vender camisetas? ¿Quién espera todavía que haya relación entre forma y sentido?

Solución del ejercicio:

Contra *Comíc Sans*

ORIGEN

Comic Sans es un tipo de letra creado en 1994 por el diseñador *Vincent Connare*, empleado de Microsoft. El tipo de letra imita el estilo de los diálogos de los tebeos, que en Estados Unidos es un aspecto muy cuidado y llevado a cabo por especialistas. Concretamente, Connare dice haberse inspirado por dos tebeos clave de la evolución del comic en los años 80: *Watchmen* y *El regreso del señor de la noche*.

Inicialmente, ese tipo de letra iba a incluirse en uno de los proyectos de Microsoft más criticado y ridiculizado: **Microsoft Bob**. Bob era un programa creado para **Windows 3.1** que pretendía ser un nuevo tipo de interfaz de usuario diseñado para novatos y que en vez del escritorio de Windows mostraba las habitaciones de una casa en la que los objetos abrían las aplicaciones. La aparición de **Windows 95** permitió a Microsoft enterrar rápidamente un producto que nunca debió salir a la luz. En 2006, en una lista de los 25 peores productos tecnológicos de la historia publicada por la revista *PCWorld*, Bob todavía se mantenía en el séptimo lugar.

CRÍTICA

Para los diseñadores gráficos, los tipos de letra están diseñados para un determinado tipo de documentos, por ejemplo, para documentos formales o para documentos informales. Y Comic Sans sería un tipo de letra desenfadado que no debería utilizarse en documentos serios. Además, parece ser que técnicamente la fuente no es demasiado buena. Por ejemplo, el kerning, el espacio entre letras, que permite aumentar o reducir el espacio entre dos letras concretas para mejorar la legibilidad, y que supone bastante trabajo a la hora de diseñar un tipo de letra porque hay que estudiar y ajustar todas las combinaciones posibles, en Comic Sans es prácticamente inexistente.

En 1999 dos diseñadores gráficos que acabarían casándose, *Holly Sliger* y *Dave Combs*, pusieron en marcha *Ban Comic Sans*, una campaña en contra de ese uso indiscriminado de Comic Sans. Esa campaña, que suele utilizar el humor y el buen diseño (el 1 de abril de 2011, el día de los inocentes anglosajón, Google mostraba algunos resultados de búsquedas en Comic Sans), sigue en marcha con un éxito relativo.

Pero quizás esta polémica no es más que un ejemplo del tiempo en que vivimos, en que cualquier manifestación artística acaba convertida en objeto de consumo masivo e inevitablemente maltratada. ¿Cuánta música se escucha en situaciones opuestas para la que fue compuesta? ¿Cuántas imágenes se utilizan en contextos que contradicen su mensaje? ¿Cuántos mensajes políticos acaban sirviendo para vender camisetas? ¿Quién espera todavía que haya relación entre forma y sentido?

Ejercicio 6

Imita la solución del ejercicio.

Texto sin formato:

CURRÍCULUM VITAE DE ATANAGILDO AGUIRRE PACHECO

Este es un ejemplo de currículum vitae. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Este currículum cuenta con pocos apartados para que el ejercicio se pueda hacer rápidamente. En un ejercicio posterior se puede ver un ejemplo de currículum vitae más completo.

Datos personales

Nombre y Apellidos: Atanagildo Aguirre Pacheco

Dirección: C./ Toledo, nº 13, p. 7 - 46027 Valencia

D.N.I.: 27.182.818-S

Educación y formación

2015-2017: Ciclo Formativo de Grado Superior Administración de Sistemas Informáticos en Red (modalidad semipresencial). Instituto de Enseñanza Secundaria Abastos (Valencia).

2013-2015: Ciclo Formativo de Grado Superior Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma. Instituto de Formación Profesional Vicenteta (Patraix).

Capacidades y aptitudes personales

Idiomas

Inglés: Nivel Alto. Título nivel C1, por la Escuela Oficial de Idiomas de Valencia.

Valenciano: Nivel Medio. Certificado de Coneixements de Valencià Grau Mitjà, por la Junta Qualificadora de Coneixements de Valencià. Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport.

Solución del ejercicio:

CURRÍCULUM VITAE DE ATANAGILDO AGUIRRE PACHECO
<small>Este es un ejemplo de currículum vitae. Cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia. Este currículum cuenta con pocos apartados para que el ejercicio se pueda hacer rápidamente. En un ejercicio posterior se puede ver un ejemplo de currículum vitae más completo.</small>
Datos personales
<small>Nombre y Apellidos: Atanagildo Aguirre Pacheco Dirección: C/ Toledo, nº 13, p. 7 - 46027 Valencia D.N.I.: 27.182.818-S</small>
Educación y formación
<small>2015-2017: Ciclo Formativo de Grado Superior Administración de Sistemas Informáticos en Red (modalidad semipresencial). Instituto de Enseñanza Secundaria Abastos (Valencia). 2013-2015: Ciclo Formativo de Grado Superior Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma. Instituto de Formación Profesional Vicenteta (Paterna).</small>
Capacidades y aptitudes personales
Idiomas
<small>Inglés: Nivel Alto. Título nivel C1, por la Escuela Oficial de Idiomas de Valencia. Valenciano: Nivel Medio. Certificado de Coneixements de Valencià Grau Mitjà, por la Junta Qualificadora de Coneixements de Valencià. Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport.</small>

Ejercicio 6

Imita la solución del ejercicio.

Solución del ejercicio:

¿Sabrías decir los títulos de estas películas?



El planeta de los simios



- Ayúdate de la [siguiente página](#) para introducir los emojis.
- Haz uso de las etiquetas `<details>` y `<summary>`.
- Adivina las películas que aparecen para completar el ejercicio.
- Añade otras 3 películas más de tu elección. No se las digas a nadie de clase, luego tendrán que adivinarlas.