

Desarrollo de Entornos Web

Profesor: [Joe Alexander Castillo Liñan]

Ciclo: [Segundo]

Aula: [T2YL]

Semestre: [2021-3]

PROYECTO WEB “ENSÉÑAMEPE”



ALUMNOS:

[Gabriela Callirgos Collantes]

[Jeffrey Tineo Kam]

[Luis Enrique Juarez Montero]

| | |
|------------------------------------|----|
| Resumen | 2 |
| Introducción | 3 |
| Justificación del Proyecto | 4 |
| Beneficiarios Directos | 4 |
| Beneficiarios Indirectos | 4 |
| Objetivos..... | 5 |
| Definición y Alcance | 6 |
| Estructura del Sitio Web..... | 6 |
| Index.html..... | 7 |
| Acerca.html | 13 |
| Contacto.html..... | 16 |
| Styles.css | 20 |
| Acerca.css..... | 29 |
| Contacto.css | 34 |
| Productos y Entregables | 40 |
| Wareframes de Baja Fidelidad | 40 |
| Wareframes de Alta Fidelidad | 43 |
| Conclusiones..... | 48 |
| Recomendaciones..... | 49 |
| Glosario | 50 |
| Bibliografía | 56 |
| Anexos | 57 |

ENSÉÑAMEPE es un proyecto de diseño web elaborado para el curso de Experiencias Formativas de Trabajo I de la carrera de Computación e Informática del Instituto CIBERTEC.

En este proyecto se han utilizado todas las herramientas y estrategias aprendidas durante el curso, tanto como para una buena estructuración de la página con HTML, como para el manejo de un buen diseño con CSS y una buena lógica de programación con JAVASCRIPT

La página web ENSÉÑAMEPE es un portal que recopila páginas de enseñanza gratuita y que son de altísima calidad, por lo que cualquier persona del Perú y el mundo pueda continuar capacitándose y desarrollándose profesionalmente sin tener que gastar dinero, ya que considero que la enseñanza es el pilar fundamental de toda sociedad por lo que el dinero no debería ser un obstáculo para acceder a ella.

La estructura de la web ENSÉÑAMEPE está compuesta de una página principal, un menú que contiene las páginas ACERCA que contiene una breve descripción del autor del proyecto, la página CURSOS donde se encuentran los cursos gratuitos clasificados por áreas, y por último la página de CONTACTO donde se encuentran algunos datos de contacto del diseñador.

Introducción

En el año 2020 algo que casi nadie esperaba azotó a nuestro país y al resto del planeta, una pandemia originada en el continente asiático paralizó al mundo tal cual conocíamos para introducirnos a una “nueva normalidad”.

Se perdieron incontables vidas a nivel global, y las pérdidas económicas para todos los países fueron inmensas, pero para países del tercer mundo como nuestro Perú fueron los más afectados. En consecuencia, la economía de los peruanos fue decreciendo hasta el punto en que muchos solo se quedaron con el dinero justo para las necesidades básicas de alimentación y vivienda.

La educación, entonces, pasó a ser algo secundario ya que todos sabemos que en el Perú para poder recibir una educación de calidad es necesario invertir una gran parte de nuestra economía en ello.

Es así como tanto en nuestro país como en el resto del mundo se consolida por necesidad la educación virtual, que años atrás ya se venía aplicando en países del primer mundo, pero en el caso de nuestro país aún era muy insipiente.

Sin embargo, como siempre, la educación es mejor aprovechada por los sectores más pudientes ya que siempre ellos tienen la suficiente capacidad adquisitiva para acceder a la mejor educación de calidad. Muchos de los peruanos, por el contrario, al ver visto sus fondos económicos mermados a raíz de la pandemia, se vieron en la necesidad de dejar en un plano secundario esta actividad fundamental ya que no podían costearse con el poco dinero que les quedó ningún curso o capacitación.

Es así como nace la idea de este proyecto llamado “ENSEÑAPE” el cual busca incentivar a todas las personas que tienen el interés de querer recibir una educación de calidad, inclusive en medio de esta pandemia, pero que lamentablemente ya no tienen los medios económicos para hacerlo.

Beneficiarios

El proyecto ENSÉÑAMEPE intenta generar que las personas que se vieron afectadas económicamente por la pandemia del COVID-19, sigan capacitándose y estudiando de una manera gratuita y con cursos de calidad, avaladas por los más prestigiosos centros educativos de todo el mundo.

Beneficiarios Directos

Los principales beneficiarios de este proyecto serán los jóvenes y adultos que tengan un conocimiento básico de estudios, o al menos para aquellos que tengan el suficiente interés de querer seguir aprendiendo de las diversas áreas de conocimiento que se estructuran en la web, los cuales son:

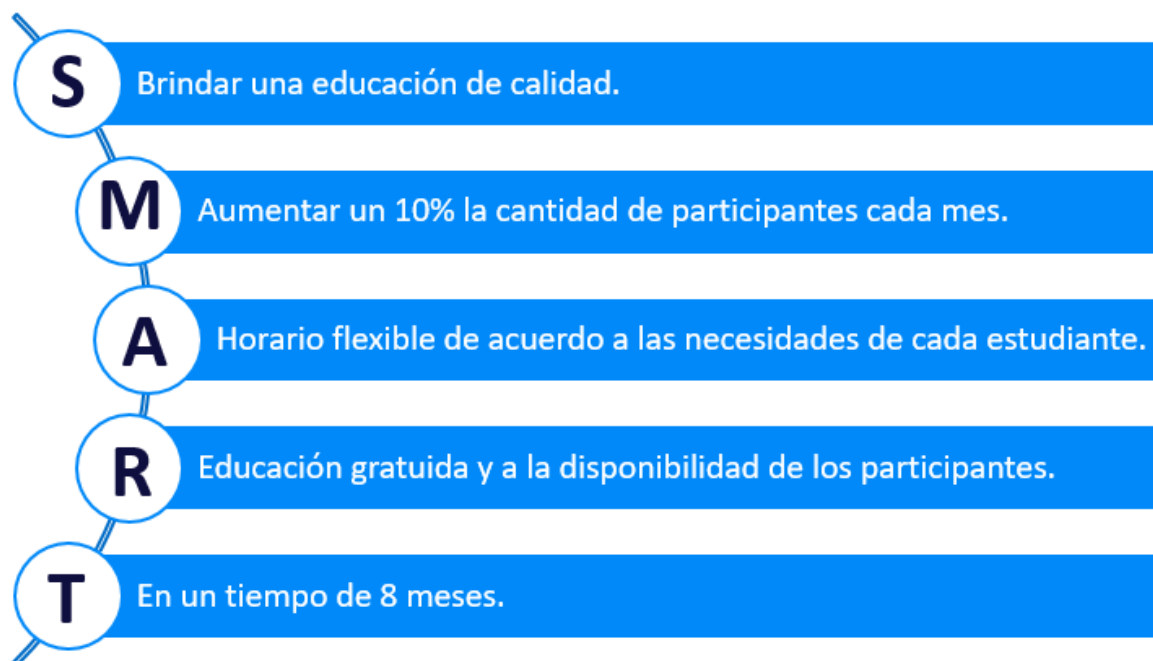
- Área de Computación
- Área de Ingeniería
- Área de Medicina
- Área de Economía y Finanzas
- Área de Arte y Diseño
- Área de Idiomas

Para acceder a cualquiera de los cursos en las diferentes áreas solo es necesario contar con una PC, Laptop, Tablet, Smartphone o cualquier aparato electrónico que tenga un navegador y permita conectarse a internet.

Beneficiarios Indirectos

Los que se beneficiarán indirectamente con este proyecto serán todas las empresas que tengan contratado a un empleado que esté llevando alguno de los cursos de la web, ya que contarán con un personal más calificado que pueda llevar sus conocimientos adquiridos y ponerlos en práctica dentro de la empresa y de esa manera tener una mejor productividad y competitividad.

Pero los que se beneficiarán principal e indirectamente de este proyecto será la sociedad peruana en general, ya que la educación es la clave y el pilar fundamental para que un país salga adelante y pueda lograr alcanzar a ser un país de primer mundo con un grado de cultura y educación superior a los demás.



Objetivos:

Este proyecto llamado “ENSEÑAMEPE”, tiene como finalidad brindar una educación de calidad, aumentando un 10% la cantidad de participantes cada mes, gracias a los horarios flexibles de acuerdo con las necesidades de cada estudiante, así como una educación gratuita en un tiempo de 8 meses.

Justificación

La justificación del proyecto del desarrollo del sitio web “ENSÉÑAMEPE”, como se viene detallando desde el inicio, es el de brindar una educación de altísima calidad, pero de manera gratuita y que se oriente a la población que debido a la pandemia o cualquier otro suceso no puedan costearse una capacitación o un algún curso virtual, pero que sin embargo si tengan todas las ganas de seguir superándose laboral y profesionalmente.

Sabemos que un gran impedimento también para seguir estudiando es el horario y el tiempo que le tenemos que dedicar al estudio, por lo que muchas veces esos horarios chocan con el horario de trabajo u otras actividades. Es así como, otro de los objetivos que buscamos en “ENSÉÑAMEPE”, es que el estudiante no necesite un horario en especial para poder estudiar, ya que, al ser todos los cursos totalmente virtuales, cualquier estudiante puede entrar al rato que disponga de algo de tiempo para iniciar o continuar un curso de interés; flexibilizando así, el tiempo que se necesite para completar los cursos.

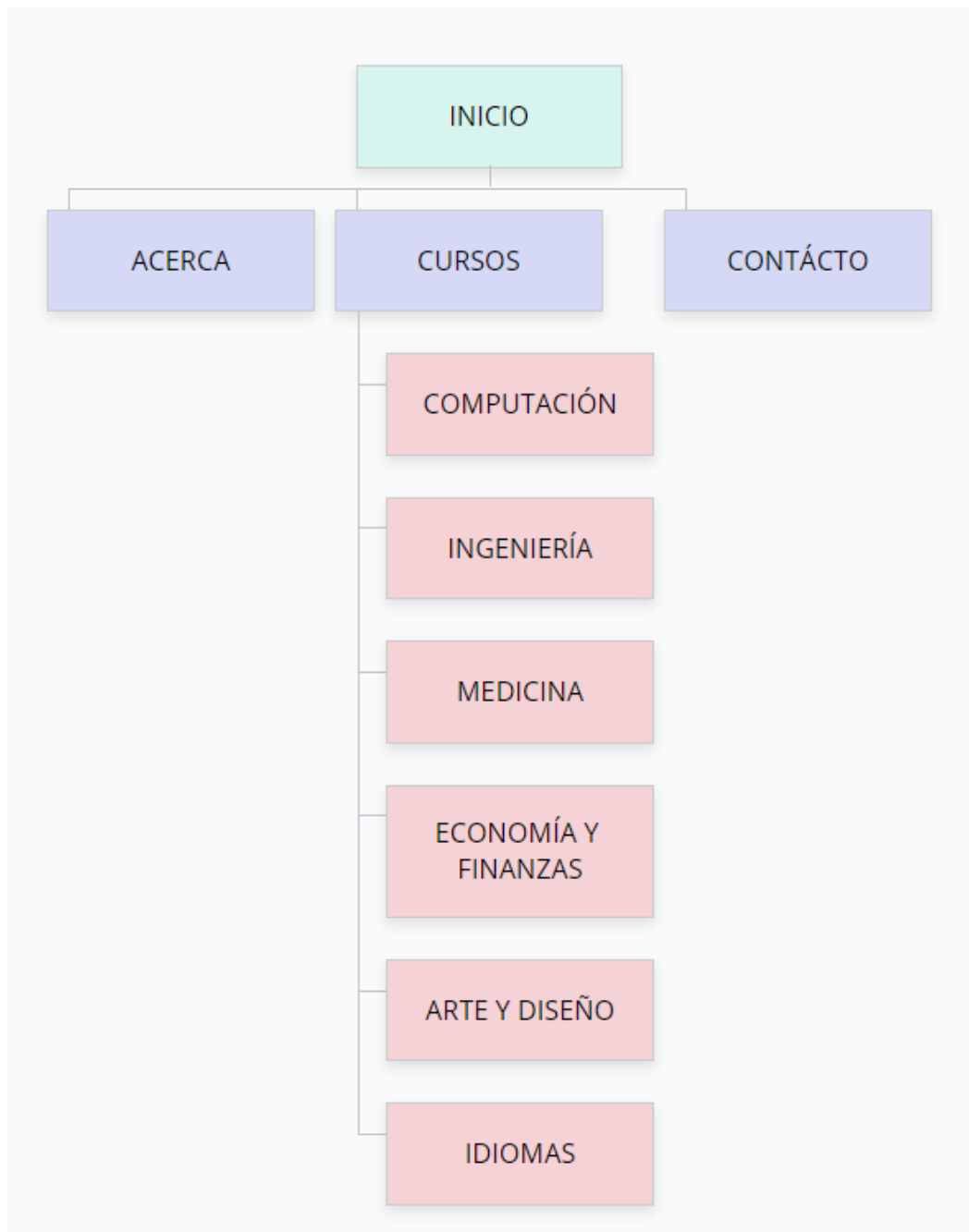
La página web se justifica también en llegar al mayor número de personas, porque sabemos que una sociedad con educación es una sociedad que seguramente sacará adelante a su país. Es por eso que, al tener solo cursos virtuales, el estudiante no necesita de muchos recursos para poder acceder a ellos, solo necesita de un dispositivo con navegador web y una conexión estable a internet. De esa manera facilitamos a todas las personas del país y de cualquier parte del mundo no tengan dificultades para ingresar y aprender.

Finalmente, en “ENSÉÑAMEPE”, tenemos claro que la educación gratuita no tiene por qué ser sinónimo de una educación mala. Es por esa razón que los cursos recopilados en el sitio web, han sido especialmente seleccionados desde las principales y más reconocidas instituciones del mundo, por lo que la enseñanza de calidad para todos está más que asegurada. En consecuencia, eliminamos casi todas las barreras posibles que dificultan a la mayoría de personas con bajo nivel económico, a que accedan a una educación gratuita y de calidad.

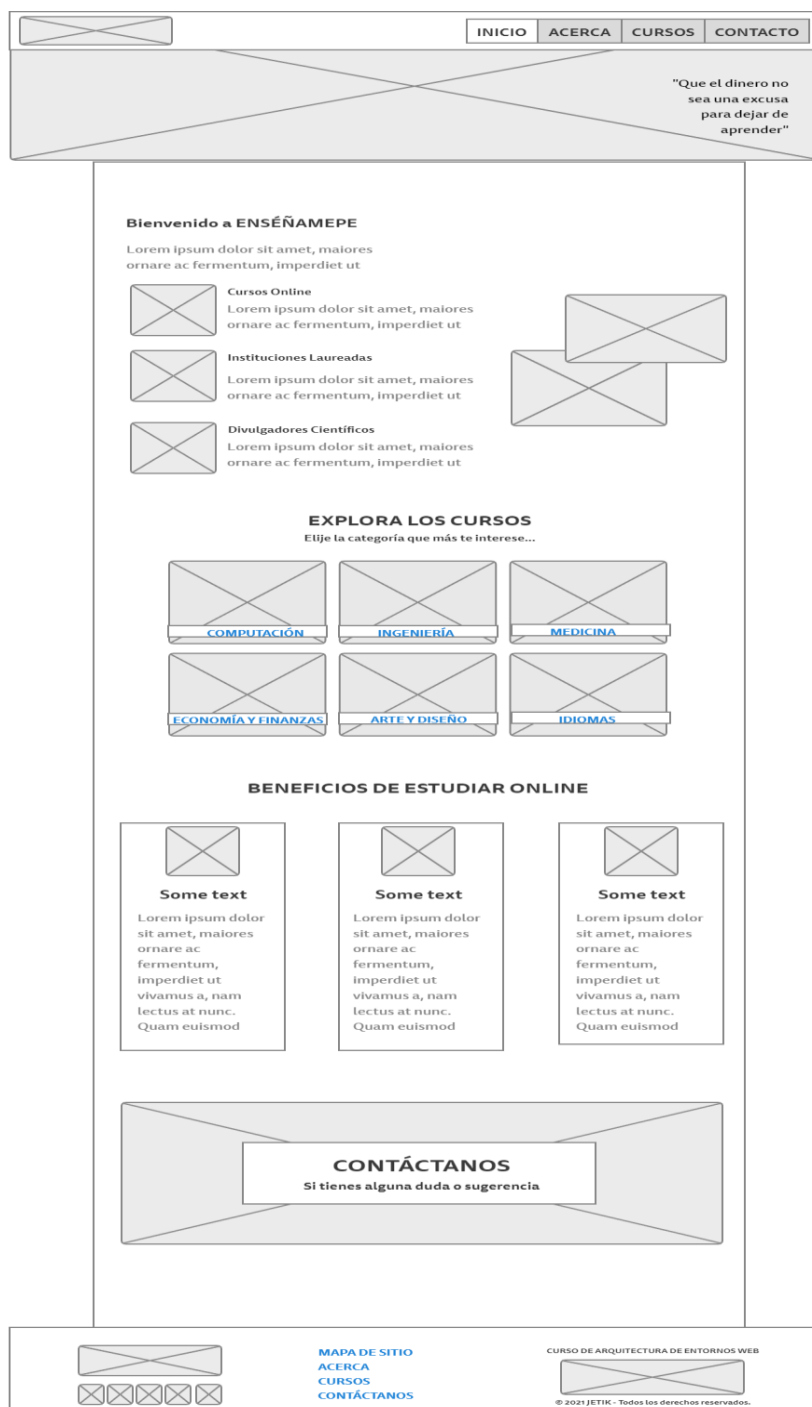
| Factores | Riesgos | Oportunidades |
|---------------------|---|---|
| Políticos | <ul style="list-style-type: none"> • Aumento de la inequidad en el aprendizaje. • Disminución de la calidad de las instalaciones. • Interrupción del aprendizaje • Reducción del apego a la enseñanza superior. | <ul style="list-style-type: none"> • Mantener y profundizar los avances en la innovación metodológica y la implementación de formas alternativas de enseñanza. • Fortalecer y apoyar el cuerpo docente. • Mejorar los resultados de aprendizaje y enseñanza en las escuelas. • Fomentar la educación a distancia. |
| Económica | <ul style="list-style-type: none"> • Bajos niveles de acceso a los recursos. • Incrementos de los gastos en el hogar por parte de los padres. • Bajos ingresos en el personal docente y no docente. • Reforzamiento del ciclo intergeneracional de pobreza y bajo capital humano. | <ul style="list-style-type: none"> • Promover programas de enseñanza más económicos |
| Sociales | <ul style="list-style-type: none"> • Aumento en la pobreza de aprendizaje, • Aumento en el malestar social • Aumento de la tasa de deserción escolar en especial entre las personas desfavorecidas • Inclusión al trabajo en edades tempranas, • Incremento de las actividades delictivas y comportamientos peligrosos • Los estudiantes no tienen la oportunidad de trasladarse a otros países para estudiar | <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar grupos de estudios por las redes sociales (WhatsApp) para el intercambio de conocimientos entre los estudiantes universitarios y docentes. |
| Tecnológicas | <ul style="list-style-type: none"> • No se cuenta con equipamiento, ni recursos bibliográficos ni con la calidad que se requiere. • Pérdida de la información. • Baja calidad de la enseñanza. | <ul style="list-style-type: none"> • Impulsar al profesorado que utilice plataformas y metodologías virtuales, con acceso a la mayoría de los estudiantes. |
| Ecológicas | <ul style="list-style-type: none"> • Estrés, ansiedad, depresión. • Desnutrición. | <ul style="list-style-type: none"> • Dar apoyo emocional y psicológico por medio de la tecnología. |

| | | |
|----------------|---|---|
| Legales | <ul style="list-style-type: none">• Deterioro de las instalaciones.• Los Proyectos Científicos se encuentran paralizados.• Inequidad entre las instituciones públicas y privadas. | <ul style="list-style-type: none">• Encaminar los proyectos de mayor interés y menor costo para el estudiantado y el personal docente.• Apoyar y profundizar los avances en la innovación. |
|----------------|---|---|

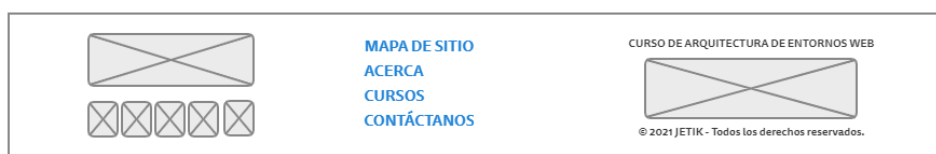
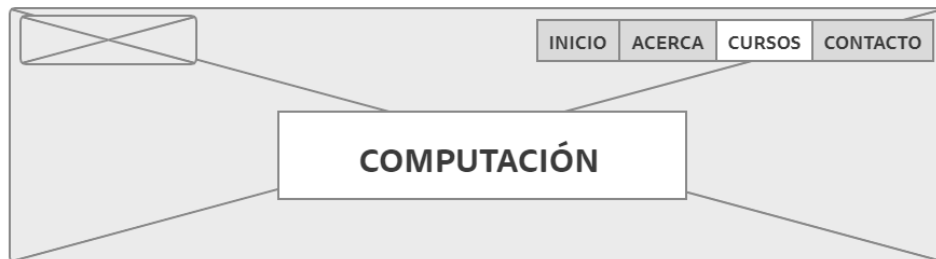
Estructura del Sitio Web




Wireframes de baja fidelidad:









| | | | |
|--------|--------|--------|----------|
| INICIO | ACERCA | CURSOS | CONTACTO |
|--------|--------|--------|----------|


CONTÁCTANOS

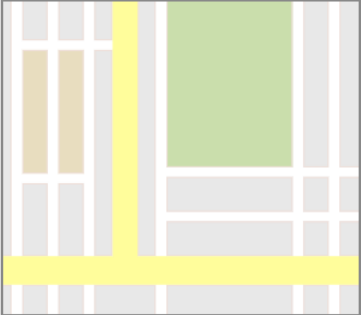
Teléfono: xx xxx xxx xxx


WhatsApp: xxx xxx xxx


Correo: xxxxxxxx@xxxxxx.com

Dirección: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx










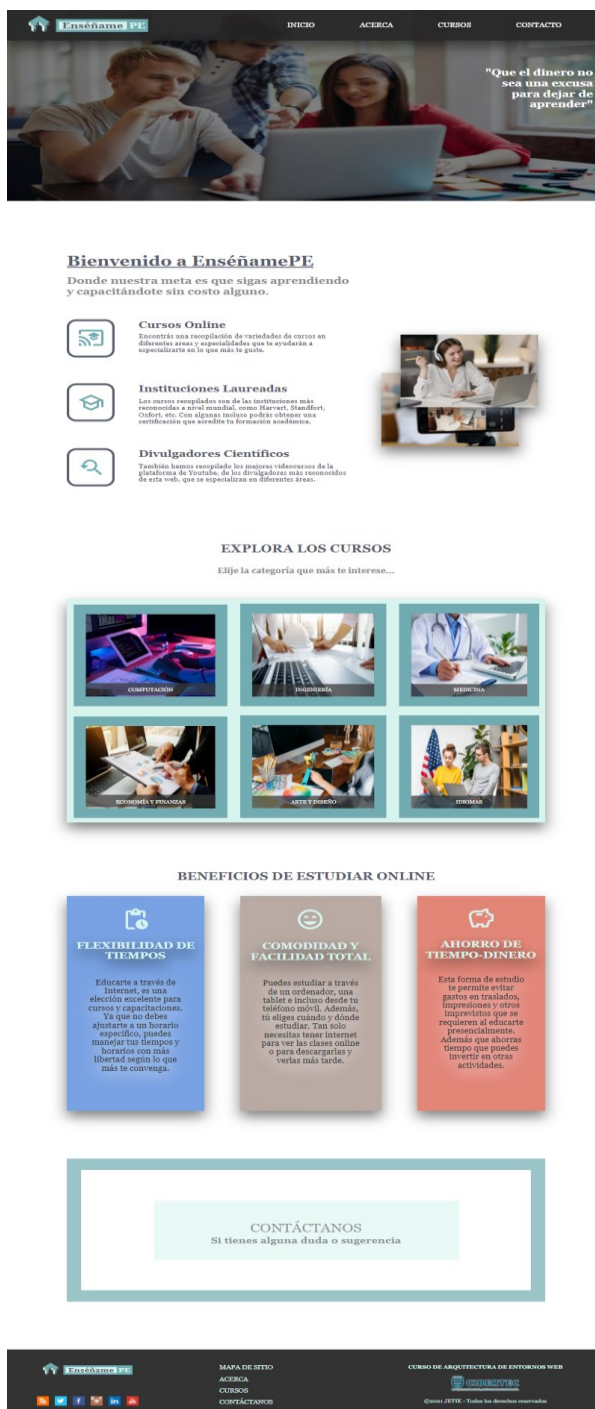
[MAPA DE SITIO](#)
[ACERCA](#)
[CURSOS](#)
[CONTÁCTANOS](#)

CURSO DE ARQUITECTURA DE ENTORNOS WEB



© 2021 JETIK - Todos los derechos reservados.

Wireframes de alta fidelidad:





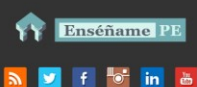
Debido a la pandemia, la educación ha dado un giro total, de un estilo clásico y presencial que gobernó por décadas a un estilo de vida tecnológico y de interconexión digital, ocasionando un súbito cambio de conducta social en un 91% de la educación mundial. Es así que surge una nueva necesidad de adaptarse a la modalidad virtual, que de hecho Norte américa y Europa llevan ya mucha ventaja en este tema.

En el Perú la situación es un poco más complicada en comparación a otros países más desarrollados, esta pandemia que azota a nuestro país a dejado una crisis económica enorme en la que muchos se han visto muy perjudicados.

La educación es uno de los sectores que más a sufrido, ya que al no tener los recursos económicos muchas veces las personas se ven obligadas a frenar su proceso de aprendizaje y capacitación.

Es así que nace la idea de este proyecto cuyo objetivo principal es que las personas que no tienen los medios económicos suficientes no tengan que dejar de estudiar y capacitarse, ya que esta web reúne los mejores cursos gratuitos y de calidad que hay en internet para que el factor económico ya no sea una barrera o excusa para seguir aprendiendo y creciendo como personas.

EnseñamePE es un proyecto web desarrollado por un grupo de estudiantes del segundo ciclo de la carrera de Computación e Informática del Instituto CIBERTEC.





CS50'S INTRODUCTION TO COMPUTER SCIENCE

| | |
|--------------|-------------|
| INSTITUCIÓN: | Harvard |
| REQUISITOS: | Inglés |
| DURACIÓN: | 12 Semanas |
| CERTIFICADO: | No gratuito |

La mejor forma de introducirse al arte de la programación de mano de una de las instituciones más laureadas a nivel mundial.

CURSO DE JAVA

| | |
|--------------|---------------|
| INSTITUCIÓN: | Eduin Academy |
| REQUISITOS: | Ninguno |
| DURACIÓN: | 114 horas |
| CERTIFICADO: | No gratuito |

Este curso de Java está dirigido a estudiantes y profesionales con pocas bases sobre el lenguaje de programación Java y que además desean aprender desde nivel básico hasta nivel avanzado.

INTRODUCTION TO COMPUTER SCIENCE AND PROGRAMMING USING PYTHON

| | |
|--------------|-------------|
| INSTITUCIÓN: | M.I.T. |
| REQUISITOS: | Inglés |
| DURACIÓN: | 9 Semanas |
| CERTIFICADO: | No gratuito |

Este curso está dirigido a estudiantes y profesionales que quieran introducirse al mundo de la programación utilizando un lenguaje muy reconocido a nivel mundial que es PYTHON.

CURSO DE INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO WEB: HTML Y CSS

| | |
|--------------|----------|
| INSTITUCIÓN: | Google |
| REQUISITOS: | Ninguno |
| DURACIÓN: | 40 horas |
| CERTIFICADO: | Gratuito |

Con este curso gratuito te introducirás en el diseño de páginas web de manera profesional. Serás capaz de crear páginas web correctas de manera profesional utilizando HTML5.

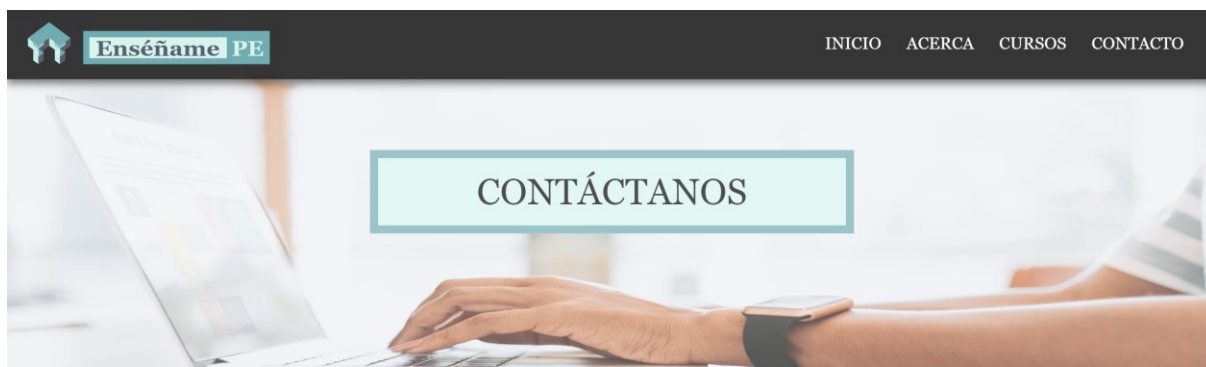
CURSOS

- COMPUTACIÓN
- INGENIERÍA
- MEDICINA
- ECONOMÍA Y FINANZAS
- ARTE Y DISEÑO
- IDIOMAS

Twitter Facebook Instagram LinkedIn YouTube

CONSEJOS PARA LAS CLASES VIRTUALES

- ELIGE EL LUGAR IDEAL:** Elige un lugar tranquilo, cómodo, donde no te distraiga o interrumpa de las rutinas para que puedas concentrarte.
- PREPARA TODO:** Antes de la clase revisa el temario de la asignatura. Una lista para apuntes, audífonos y cámara que funcione bien en tu computadora.
- MANTÉN UNA RUTINA:** Trata de despertar a la misma hora todos los días. De esa manera tu cuerpo se acostumbrará a la rutina y te ayudará a concentrarte.
- ANIMASTE A INTERACTUAR:** Cuando hay clases presenciales es importante participar de las actividades y no quedarse a la expectativa.
- ¡BUSCA BUEN INTERNET!** Trata de tener siempre a mano, al menos 2 dispositivos móviles que puedas configurar que no te fallen cuando estás en línea.








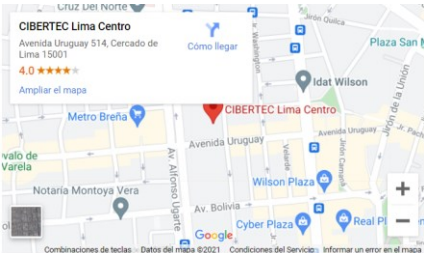
📞 Teléfono: (01) 6669999

💬 WhatsApp: 987 654 123

✉ Correo: enseñamepe@gmail.com

📍 Dirección: Av. Uruguay 514, Lima





Combinaciones de teclas: Datos del mapa © 2021 Condiciones del Servicio: Informar un error en el mapa

Conclusiones

Luego de finalizado la construcción (HTML) y el diseño (CSS) del sitio web “EnseñamePE” se llega a las siguientes conclusiones:

- Teniendo en cuenta la actual crisis sanitaria y económica a nivel mundial y sobre todo que afecta a nuestro país, muchas personas decidieron frenar su desarrollo profesional, es para dar solución a este problema que se diseña el proyecto web EnseñamePe, que intenta ofrecer una educación virtual gratuita y de calidad para todos.
- El proyecto web está diseñado solo con las tecnologías que se enseñaron durante el presente curso de Arquitectura de Entornos Web (HTML y CSS) por lo que, al no implementarse otras tecnologías, como JAVASCRIPT o PHP, su funcionamiento es básico; sin embargo, eso no desacredita que construyendo y diseñando solo con html y css, e implementando buenas prácticas en su elaboración, no se pueda lograr un sitio web con una muy buena estructura y diseño que cumpla su principal objetivo, el cual es incentivar a la educación de sus usuarios.
- El uso de Wireframes tanto de baja y alta fidelidad, así como también la elaboración de un site-map; son muy útiles para darnos una previsión de como queremos que se estructure nuestra web, y qué diseño de estructuras y estilos le queremos dar para poder obtener un producto acorde de lo que teníamos proyectado en su inicio.

Recomendaciones

Si alguna persona o grupo de trabajo decide tomar este proyecto como referencia para desarrollar un proyecto similar para la misma oportunidad de mejora o en el mismo contexto, se recomienda lo siguiente:

- Validar la estructura html de todas sus páginas en <https://validator.w3.org/> de esa forma te aseguras de que la estructura de tus páginas cumpla con las normas y estándares de la W3C.
- Validar los estilos css del proyecto web en <https://jonassebastianohlsson.com/specificity-graph/> asegurarse que el diseño sea lineal y no presente casi nada de picos en la gráfica, de esa forma validas que la sintaxis de tus estilos se esté ejecutando de manera ordenada y correcta.
- Se recomienda la elaboración de los Wareframes de alto y bajo nivel, así como la elaboración de un mapa de sitio, previo a la realización y codificación del proyecto. Esto les dará una previsualización de cómo quieren que se vea la página. Para ello pueden usar las herramientas gratuitas: <https://gomockingbird.com/home> (wareframes) y <https://www.gloomaps.com/> (sitemaps).

A

Aside

Etiqueta HTML introducida en HTML5, sirve para definir un bloque de contenido generalmente relacionado con el bloque que se encuentra a su lado; se aprovecha para la creación de barras laterales. Representa un fragmento completo de contenido independiente del contenido principal de la página. Por ejemplo, puede usar `<aside>` para generar una barra lateral con material relacionado o con enlaces junto a un artículo principal. También se puede usar en bloques publicitarios.

B

<body> (Cuerpo del documento)

Solo permitido en `<html>`, elemento contenedor El elemento `<body>` es una parte básica de la estructura de cualquier documento HTML. Se coloca directamente después de la sección `<head>` y alberga todo el contenido de la página Web, incluyendo su texto, la URL de imágenes, las tablas y los enlaces.

Border-radius

Propiedad CSS implementada a partir de CSS3. Nos permite añadir bordes redondeados a objetos.

C

Cabecera (header)

Encabezamiento de una página o una sección de esta. En el caso de encabezamiento de página, se suele colocar el nombre de esta, un logotipo, menús de navegación que pueden ser desplegables, barras de búsqueda, entre otros. Si bien se pueden generar con bloques comunes, a partir de HTML5 se introduce una etiqueta específica para otorgarle un mayor significado semántico, lo que nos ayuda en cuestión de SEO.

Consortio W3 (W3C)

Organización apadrinada por el MIT y el CERN cuyo propósito es el establecimiento de los estándares relacionados al WWW. Fue promovida por el creador del WWW, Tim Berners-Lee.

CSS

Las hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets, CSS) son un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirá de estándar para los agentes de usuario o navegadores. La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.

Cuadrícula (*grid*)

Trazos bidimensionales horizontales y verticales que se intersecan en diversos puntos. Sirve como referencia para el diseñador, de tal manera que el diseño web (texto, imágenes, objetos) se organice de manera racional y fácil de consumir visualmente.

D

<div> (*Contenedor de bloque genérico*)

Etiqueta HTML que define una sección o una división en una página web. Generalmente se forman bloques con divs, mismos a los que se da un formato mediante CSS. Actualmente se usan con menor frecuencia debido a ciertas etiquetas introducidas en HTML5, a las que se puede dar formato y tienen un significado semántico del cual los divs carecen. Los elementos de división agrupan uno o más elementos de bloque.

DOCTYPE (*Declaración de tipo de documento*)

Una instrucción que indica al navegador qué versión de HTML se usa en una página web.

F

float

Propiedad CSS muy utilizada para alinear un elemento a la izquierda o a la derecha "flotándolo", es decir, de tal manera que el resto de los elementos continúe con un flujo normal a menos que floten de manera similar o se especifique lo contrario en el documento CSS.

Favicon

Es la imagen que aparece en la pestaña del navegador de tu página Web. Según el sistema con que trabajes, será posible cargar un Favicon en formato .jpeg, .png, .gif o .ico.

<figure>

El elemento <figure> envuelve una imagen y su título asociado.

<footer>

Es el fragmento de contenido que aparece en la parte inferior de una página. Puede incluir un pequeño texto, un aviso de derechos de autor o un grupo de enlaces (como por ejemplo Acerca de o Servicio técnico).

H

<html>

El elemento <html> es el primero de cualquier documento HTML. Envuelve el resto del conjunto. Si origina una página Web normal, el elemento <html> contiene dos ingredientes esenciales más: el elemento <head>, que define el título, los metadatos y las hojas de estilo vinculadas, y el elemento <body>, que alberga el contenido real.

<h1> - <h6> (Encabezados)

Los encabezados son los títulos de sección. Muestran letras en negrita, de distintos tamaños. Sus dimensiones dependen de su nivel. Hay seis niveles de encabezado, comenzando por <h1> (el mayor) hasta <h6> (el menor).

<head> (Encabezado del documento)

El elemento <head> define la parte del encabezado de un documento HTML. Coloque la sección <head> antes de la sección <body> de una página. Mientras que el elemento <body> alberga el contenido de la página Web, el <head> incluye otra información, como el título de la página Web (el elemento <title>), metadatos descriptivos (uno o más elementos <meta>) y estilos (los elementos <style> o <link>).

<header>

El elemento <header> representa un encabezado con un título y contenido. Por ejemplo, un titular al inicio de un artículo puede incluir un título y una línea, o un título y enlaces a temas relacionados con el tema tratado.

Hipervínculo

(También llamado hiperenlace, link o liga) es un elemento de un que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento.

Home page

También conocido como index o página principal. Es la página inicial o punto de partida de un documento o sitio Web

I

<iframe> (Marco en línea)

El elemento `<iframe>` genera un marco en línea, una ventana incrustada y desplazable que muestra una página Web dentro de otra. Se proporcionan los atributos `src` (la página que se desea mostrar en el marco), `name` (el nombre unívoco del marco) y `width` (ancho) y `height` (alto) (las dimensiones del marco en píxeles).

* (Imagen)*

El elemento `` apunta a un archivo de imagen que desea mostrar en la página. El atributo `src` lo identifica empleando un enlace relativo o absoluto.

L

* (Elemento de lista)*

El elemento `` representa un elemento único en una lista numerada o de boliches. Véanse las estradas para los elementos `` de lista ordenada y `` de lista de viñetas. **Solo permitido en `` y ``, elemento contenedor**

<link>

El elemento `<link>` describe una relación entre el documento actual y otro. Por ejemplo, puede utilizarlo para apuntar a la versión anterior del archivo actual. Más comúnmente, se emplea para señalar a una hoja de estilo externa que ofrece instrucciones de formato para la página actual.

M

Mapa de sitio (Sitemap)

Un mapa de sitio no es más que un documento que indica cómo está estructurado un sitio Web. Su función es hacer más sencillo el rastreo del sitio.

N

`<nav>`

Etiqueta HTML que define una serie de links de navegación dentro de una página. Entre los usos que se le puede dar, está el menú superior de navegación, una tabla de contenidos (como las utilizadas en artículos de Wikipedia), la paginación, entre otros.

O

``

Una lista ordenada comienza con el elemento `` y contiene múltiples elementos de lista, cada uno de ellos representado por el elemento ``.

P

`<p>`

El elemento de párrafo alberga un párrafo de texto

R

`rem`

Es una unidad de medición con escalabilidad utilizada en diseño web, relativa a la raíz, es decir, el HTML.

S

``

Utilice el elemento `` para identificar el texto al que desea dar formato dentro de un elemento de bloque.

T

`<table>`

El elemento `<table>` es el elemento más externo que define una tabla. Dentro de él se definen filas mediante `<tr>` y en el interior de cada fila, se recurre al elemento `<td>` para definir las celdas individuales y especificar su contenido.

`<th>`

El elemento `<th>` representa una celda individual con el texto del encabezado de tabla.

`<title>`

El elemento `<title>` especifica el título de una página Web. El navegador muestra este texto en la barra de título y lo utiliza como marcador si el visitante guarda la página.

`<tr>`

El elemento `<tr>` representa una fila individual dentro de una tabla (un elemento `<table>`).

U

``

Una lista de viñetas comienza con el elemento `` e incluye varios elementos de lista, cada uno de ellos representado por un ``.

Z

z-index

Propiedad CSS que nos permite alterar la profundidad de un elemento, es decir, detrás y delante de qué elementos se ubica visualmente.

Bibliografía

- Profesor Hugo Delgado. (2021). Glosario de términos Diseño Web -Diccionario de programación. 07/08/2021, de akus.net Sitio web: <https://disenowebakus.net/glosario-diseno-web.php>
- edX Inc. (2021). Restless learners change the world. 07/08/2021, de edX Inc Sitio web: <https://www.edx.org/>
- Carlos Slim. (2021). Capacítate para el empleo. 07/08/2021, de Fundación Carlos Slim Sitio web: <https://capacitateparaempleo.org/>
- Google Actívale. (2021). Adquiere nuevas habilidades para un mundo digital. 07/08/2021, de Google Company Sitio web: <https://learndigital.withgoogle.com/activate>
- Coursera. (2021). APRENDE SIN LÍMITES. 07/08/2021, de Coursera Inc. Sitio web: <https://es.coursera.org/>
- Edutin. (2021). Tu curso gratis para el empleo. 07/08/2021, de Edutin Inc. Sitio web: <https://edutin.com/>
- Iñaki Huerta. (2012). Maquetación SEO en HTML5: Div, Article, Section o Aside?. 15/07/2021, de ikhuerta Sitio web: <http://blog.ikhuerta.com/maquetacion-seo-en-html5-div-article-section-o-aside>
- Sofía Savoy. (2016). Características de los wireframes de baja y alta fidelidad. 05/06/2021, de idablog Sitio web: <https://blog.ida.cl/disenio/caracteristicas-de-los-wireframes-de-baja-y-alta-fidelidad/>
- Verónica Casas. (2018). 7 herramientas para ver tu web en dispositivos móviles. 01/08/2021, de LucusHost Sitio web: <https://www.lucushost.com/blog/7-herramientas-probar-web-dispositivos-moviles/>
- Questzen. (2021). La tabla se desborda fuera de div. 01/08/2021, de QA Stack Sitio web: <https://qastack.mx/programming/2259189/table-overflowing-outside-of-div>
- Santos Jesus Soto Sobregon. (2019). ¿Qué formato de video es el más liviano?. 29/07/2021, de Quora Sitio web: <https://es.quora.com/Qu%C3%A9-formato-de-video-es-el-m%C3%A1s-liviano>
- Miguel Machengo. (2015). Crear efecto de zoom al hover de una imagen con CSS. 02/08/2021, de Miguel Machengo Blogs Sitio web: <https://www.miguelmanchego.com/2015/crear-efecto-de-zoom-al-hover-de-una-imagen-con-css/>
- MDN contributors. (2021). Estilizando tablas. 30/07/2021, de MDN Web Docs Sitio web: https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/CSS/Building_blocks/Styling_tables
- Francisco Romero. (2017). ¿Cómo situar el footer siempre abajo?. 20/07/2021, de Stack Overflow Sitio web: <https://es.stackoverflow.com/questions/60587/c%C3%B3mo-situar-el-footer-siempre-abajo>

El sitio web EnseñamePe fue hospedado en github en el siguiente enlace:

<https://jetik213.github.io/ensenamepe>

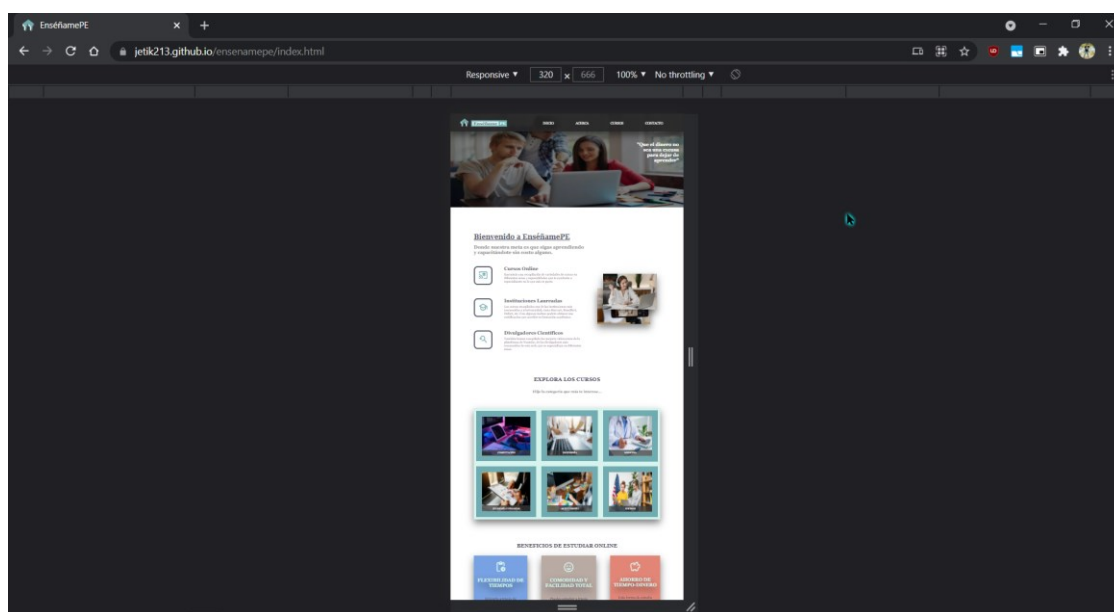


Figura Anexo 1: Prueba de adaptabilidad de la página a diferentes resoluciones (Mobile)



Figura Anexo 2: Prueba de adaptabilidad de la página a diferentes resoluciones (Tablet)

Anexos



Figura Anexo 3: Prueba de adaptabilidad de la página a diferentes resoluciones (Laptop)

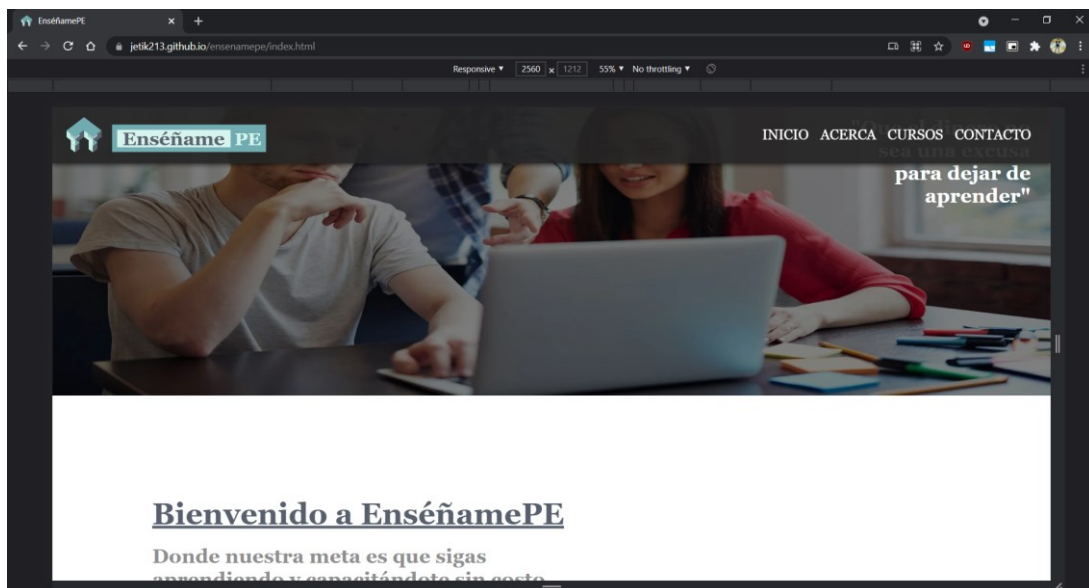


Figura Anexo 4: Prueba de adaptabilidad de la página a diferentes resoluciones (Pantalla 4k)