# 1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

* Denominación del Programa de Formación: **ANALISIS Y DESARROLLO DE SISTEMAS DE INFORMACION**
* Código del Programa de Formación: 228106
* Nombre del Proyecto: Implementación de Módulos en el Sistema Integral Web de Gestión de Procesos Educativos para el CEET
* Fase del Proyecto: Construcción.
* Actividad de Proyecto: Desarrollo los módulos del sistema integral web de acuerdo a los estándares de calidad y normatividad legal vigente.
* Competencia:

220501007 - CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN

* Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

**RAE-19.** Construir el programa de instalación del aplicativo, utilizando las herramientas de desarrollo disponibles en el mercado, según las características de la arquitectura de la solución.

* Duración de la Guía: 20 horas son de formación presencial, 10 horas son de formación virtual y 10 horas de trabajo autónomo.

# 2. PRESENTACION

Estimado Aprendiz:

*Bienvenido a este proceso de autoformación sobre programación web donde inicialmente se reconocerán conceptos necesarios para lograr una comprensión del contenido, estructuración y funcionalidad en el desarrollo de aplicaciones para el manejo de información sobre plataformas web. En el siguiente contenido se platearan características y generalidades del HTML5, lenguaje de programación web que junto con la exploración de herramientas disponibles para desarrolladores le permitirán al aprendiz sacar el máximo a la programación web y lograr objetivos de la competencia.*

*En esta guía encontrará contenidos temáticos y las actividades que debe realizar junto con las referencias bibliográficas, las evidencias de aprendizaje e instrumentos de auto evaluación. Por esto es recomendable que el aprendiz no solo lea todos los materiales de la* ***guía*** *y participe activamente en todo el desarrollo de esta guía de aprendizaje, sino que complemente con investigación los temas; y junto con sus compañeros y tutor comparta experiencias para un aprendizaje colaborativo.*

# 3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de reflexión Inicial: “presaberes”

* Descripción de la(s) Actividad(es)

A manera de mesa redonda el instructor evaluara los conocimientos que los aprendices poseen sobre conceptos básicos para la construcción de un diseño web. Los términos recomendados son:

* Maquetación.
* Mockups.
* Prototipo.
* Responsive.
* Navegadores.
* Editores de Código.

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

HTML5 provee básicamente tres características: estructura, estilo y funcionalidad. Para el propósito de la guía el instructor y los aprendices enfocaran sus esfuerzos en la ESTRUCTURA. Para comprender mas sobre este tema el aprendiz debe hacer una consulta y responder las siguientes preguntas:

* ¿Qué es CSS?
* ¿Cuáles son las versiones de CSS?
* ¿Qué son estilos de apariencia?
* Unidades de medida para diseño web.
* ¿Qué es un atributo en HTML y CSS?.

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

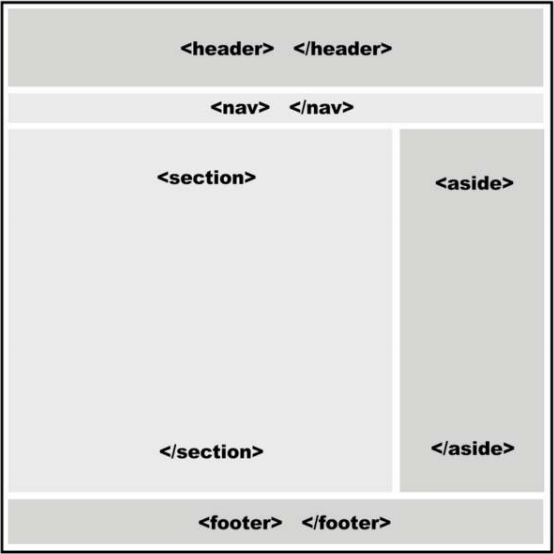
Maquetación web HTML5:

Este término que ha empezado a utilizarse para hacer referencia a la llamada diagramación web, actividad encargada de diseñar u organizar espacios, contenidos dentro de la página web. Un simple ejemplo sobre esta distribución seria la siguiente:



Esta simple estructura puede ayudar a entender las diferentes divisiones o subdivisiones en daca una de las secciones que tiene un sitio web y sus diferentes propósitos.

HTML 5 comprende estos requerimientos de estructura para lo cual presenta al programador nuevos elementos que le ayudaran a diferenciar y declarar los diferentes espacios de la siguiente manera:



La imagen muestra los diferentes elementos incluyendo etiquetas de apertura y cierre, adicional dentro de cada sección o división puede incluir la etiqueta <div> </div> para subdivisiones.

La estructura de HTML5 en su característica de diseño presenta las siguientes estructuras:

Los documentos HTML se encuentran estrictamente organizados. Cada parte del documento está diferenciada, declarada y determinada por etiquetas específicas. En esta parte del capítulo vamos a ver cómo construir la estructura global de un documento HTML y los nuevos elementos semánticos incorporados en HTML5.

**Nota**: Complemento en material de apoyo. O <https://www-alfaomegacloud-com.bdigital.sena.edu.co/reader/html5-css-y-javascript?location=32>.

Recordemos que los marcos permiten dividir las páginas HTML en varias ventanas donde podremos asignar barras de desplazamiento y características independientes como direccionamiento, tamaño donde los valores pueden ser en pixeles, porcentajes o valores relativos, fondo, etc. Cualquier elemento HTML de bloque, tiene dos atributos que pueden definir su tamaño: ancho (width) y alto (height).

El trabajo mediante bloques definidos no solo permite al programador aplicar un formato sino realizar un posicionamiento en el lugar que más convenga según el diseño presentado o exigido por el clien**te.**

**¿Qué etiqueta permite hacer el llamado de archivos para insertar su contenido?**

**¿Cuáles son los atributos que permiten hacer uso de estilos?**

Que es CSS

Oficialmente CSS nada tiene que ver con HTML5. CSS no es parte de la especificación y nunca lo fue. Este lenguaje es, de hecho, un complemento desarrollado para superar las limitaciones y reducir la complejidad de HTML.

**Nota**: Complemento en material de apoyo. O <https://www-alfaomegacloud-com.bdigital.sena.edu.co/reader/html5-css-y-javascript?location=32>.

# 3.4. Actividades de transferencia del conocimiento.

Codifique los siguientes diseños de maquetado:

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene captura de pantalla

Descripción generada automáticamente

Entregables.

Documentos HTML y CSS correspondientes en el espacio destinado por el instructor.

**4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

Tome como referencia las técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evidencias de Aprendizaje** | **Criterios de Evaluación** | **Técnicas e Instrumentos de Evaluación** |
| **Evidencias de Conocimiento :**  **Evidencias de Desempeño**  **Evidencias de Producto:** |  |  |

**5. GLOSARIO DE TERMINOS**

**6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS**

construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular

**7. CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** |
| **Autor (es)** |  |  |  |  |

**8. CONTROL DE CAMBIOS** (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** | **Razón del Cambio** |
| **Autor (es)** |  |  |  |  |  |