



## PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

### 1) IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Desarrollo de Software
- **Código del Programa de Formación:** 2994326
- **Nombre del Proyecto:** Construcción de software integrador de tecnologías orientadas a servicios
- **Fase del Proyecto:** Ejecución
- **Actividad de Proyecto:** Introducción al diseño de aplicaciones web, maquetación, de una página web.
- **Competencia:** DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** CREAR COMPONENTES FRONT-END DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
- **Duración de la Guía:** 22 Horas

### 2) PRESENTACIÓN

#### Aprendiz SENA:

El diseño de una página o aplicación web necesita un lenguaje común para que los navegadores puedan interpretarlo y mostrarlo a las personas de la forma correcta. Pero también lo requieren para que otros diseñadores hagan las modificaciones necesarias para su optimización. Uno de estos lenguajes es el CSS, un gran aliado del HTML que transforma la experiencia de tus visitantes. CSS son las siglas en inglés para «hojas de estilo en cascada» (Cascading Style Sheets). Básicamente, es un lenguaje que maneja el diseño y presentación de las páginas y aplicaciones web, es decir, cómo lucen cuando un usuario las visita. Funciona junto con el lenguaje HTML que se encarga del contenido básico de los sitios. Con CSS, puedes crear reglas para decirle a tu sitio web cómo quieres mostrar la información y guardar los comandos para elementos de estilo (como fuentes, colores, tamaños, etc.).



El objetivo general de esta guía es poder implementar los conocimientos previos en formación en el etiquetado de componentes web, de igual forma se estará evaluando el uso de GIT y el aprendizaje debe estar en plena capacidad de administrar el versionado de un proyecto, desde su creación hasta su compilación y puesta al público.

### 3) FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

#### A. Actividades de reflexión inicial.

- Desarrollo de la actividad tipo investigación en la cual el aprendiz debe consultar en internet los siguientes interrogantes y dar un ejemplo de cada uno:
- Selectores:
  - Que es la descendencia **(de un ejemplo)**
  - Que son los selectores **(de un ejemplo)**
  - Selectores básicos **(de un ejemplo de cada uno)**
  - Selectores de atributo **(de un ejemplo de cada uno)**
  - Selectores combinados **(de un ejemplo de cada uno)**
- Box model:
  - Propiedad margin **(de un ejemplo)**
  - Shorthand margin **(de un ejemplo)**
  - Colapso de márgenes **(de un ejemplo)**
  - Padding **(de un ejemplo)**
  - Border **(de un ejemplo)**
- Especificidad, herencia y cascada
  - Tipos de elementos **(de un ejemplo)**
  - Cascada y especificidad **(de un ejemplo)**
  - Herencia **(de un ejemplo)**
- Bordes
  - Bordes **(de un ejemplo)**
  - Bordes radius **(de un ejemplo)**
  - Box shadow **(de un ejemplo)**
  - Drop shadow **(de un ejemplo)**
- Colores
  - Colores rgb **(de un ejemplo)**



- Colores hexadecimales **(de un ejemplo)**
  - Colores hls **(de un ejemplo)**
- Fondos y gradientes
  - Propiedad background **(de un ejemplo)**
  - Background position y size **(de un ejemplo de cada uno)**
  - Gradientes **(de un ejemplo)**
- Textos
  - Tamaños **(de un ejemplo)**
  - Fuentes **(de un ejemplo)**
  - Como incluir fuentes personalizadas **(de un ejemplo)**
- Unidades de medidas
  - Unidad REM **(de un ejemplo)**
  - Unidad EM **(de un ejemplo)**
  - Como limitar medidas y porcentajes **(de un ejemplo de cada uno)**
  - Unidades viewport **(de un ejemplo de cada una)**

**Duración de la actividad 2 hora.**

## **B. Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.**

Discusión en grupo.

- Se discutirá con el grupo el valor de las diferentes propiedades
- Se realizarán preguntas para definir el conocimiento previo y se despejarán las dudas que tengas respecto al diseño web.
- Se darán ejemplos en vivo del modo de implementar las propiedades y se socializa las buenas prácticas en su implementación.

**Duración de la actividad 8 hora.**

## **C. Actividades de apropiación del conocimiento.**

**En esta sección trabajaremos cuatro actividades**



1. Diseñar una landing page. Este diseño se trabaja con el grupo y se realiza acompañamiento del instructor, el material será entregado en su momento y se identificarán los puntos a solucionar.

**Toda la actividad se realizará con el acompañamiento del instructor, podrá realizar las preguntas requeridas al instructor para solucionar la actividad.**

**Duración de la actividad 8 horas.**

#### **D. Actividades de transferencia del conocimiento.**

1. Basados en la propuesta gráfica entregada por el instructor, el aprendiz debe lograr etiquetar **(html)** y maquetar **(css)** todo el contenido de la propuesta gráfica, esta propuesta debe cumplir con los siguientes criterios:
  - a. Cree un repositorio local
  - b. Cree un archivo index.html
  - c. Agregue los cambios al staging área
  - d. Confirme los cambios, el nombre de la confirmación puede ser “inicio de taller”
  - e. Cree una rama con el nombre desarrollo
  - f. Ubíquese en la nueva rama
  - g. En el archivo index.html etiquete todo el contenido html con su valor semántico
  - h. Agregue los cambios al staging área
  - i. Confirme los cambios, el nombre de la confirmación puede ser “etiquetas”
  - j. Cree una nueva rama con el nombre maquetador
  - k. Ubíquese en la nueva rama
  - l. Cree un archivo con el nombre main.css
  - m. Maquete todo el contenido del taller
  - n. Agregue los cambios al staging área
  - o. Confirme los cambios
  - p. Ubíquese en la rama desarrollo y realice el merge de la rama maquetador
  - q. Elimine la rama maquetador



- r. Agregue los cambios al staging área
- s. Confirme los cambios
- t. Ubíquese en la rama main y realice el merge de la rama desarrollo
- u. Elimine la rama desarrollo
- v. Agregue los cambios al staging área
- w. Confirme los cambios
- x. Cree un repositorio remoto con el nombre bascio\_css
- y. Agregue el origen a su repositorio
- z. Realice el push a la rama main
- aa. Cree una página con su solución
- bb. Envíe el link para su validación
- cc. Todo el proceso debe quedar registrado con capturas de pantalla que evidencie el trabajo con git.

**Esta actividad es individual donde se busca que el aprendiz sin apoyo del instructor mida su avance y apropiación del tema.**

**Duración de la actividad 10 horas.**

#### **4) ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

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

<b>Evidencias de Aprendizaje</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Técnicas e Instrumentos de Evaluación</b>
<b>Evidencias de Conocimiento:</b>  <b>Evidencias de Desempeño:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Evaluación(es).</li><li>• Taller(es).</li></ul> <b>Evidencias de Producto:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Código fuente</li></ul>		<b>Técnica:</b> Observación directa



<ul style="list-style-type: none"><li>• Repositorio remoto y local.</li><li>• Link de publicación</li></ul>		
---	--	--

## 5) GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Aplicaciones web:** Las aplicaciones web son programas informáticos que se ejecutan en un navegador web y que permiten a los usuarios realizar diversas tareas y acceder a diferentes funciones a través de internet.
- **GIT:** sistema de control de versiones distribuido ampliamente utilizado para el seguimiento de cambios en el código fuente durante el desarrollo de software.
- **Compilación:** proceso de traducir el código fuente de un programa informático a un formato ejecutable que la computadora puede entender y ejecutar.
- **Repositorio:** Un repositorio en el contexto de la informática, especialmente en el desarrollo de software, se refiere a un lugar centralizado donde se almacenan y gestionan archivos y recursos relacionados con un proyecto específico.
- **Staging área:** El área de staging, también conocida como "área de preparación" o "índice", es una etapa intermedia en el proceso de trabajar con Git. Cuando realizas cambios en tus archivos de código fuente y estás listo para confirmar esos cambios en Git, primero los "añades" al área de staging antes de "confirmar" definitivamente esos cambios en el historial de Git.
- **Commit:** En Git, un "commit" es una operación que registra los cambios realizados en los archivos de un repositorio en un punto específico de tiempo. Cada commit tiene un mensaje descriptivo que proporciona información sobre los cambios realizados en ese commit en particular. Los commits son la unidad básica de trabajo en Git y forman parte del historial de versiones del repositorio.
- **Branch:** En Git, una "branch" (rama) es una línea independiente de desarrollo que permite a los desarrolladores trabajar en características específicas del proyecto sin afectar el flujo de trabajo principal o "master". Cada rama en un repositorio de Git representa una versión



separada del código, y los cambios realizados en una rama no afectan a otras ramas hasta que se fusionan.

- **Merge:** En Git, el comando merge se utiliza para combinar los cambios de una rama (branch) en otra. Esta operación se realiza típicamente cuando se quiere incorporar el trabajo realizado en una rama secundaria de vuelta a la rama principal (por lo general, master o main).
- **Deploy:** El término "deploy" (despliegue) en el contexto del desarrollo de software se refiere al proceso de implementar y poner en funcionamiento una aplicación o una actualización de software en un entorno de producción, donde los usuarios finales pueden interactuar con ella. Este proceso implica tomar el código fuente de la aplicación, compilarlo (si es necesario), configurar cualquier infraestructura requerida, y finalmente lanzar la aplicación para su uso público.

## 6) REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS>

## 7) CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	John Freddy Becerra Castellanos	Instructor	CIMI	31 – mayo - 2024

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					