

| Sigla Asignatura | PGY3121 | Nombre de la Asignatura | Desarrollo web | Tiempo | 3 horas |
|---------------------------------|---|----------------------------|----------------|--------|---------|
| Experiencia de Aprendizaje N° 1 | Diseño y construcción de páginas web | | | | |
| Actividad N° 1.2 | Creación y uso de las hojas de estilo | | | | |
| Nombre del Recurso Didáctico | 1.2.4 Actividad Formativa Creación y uso de las hojas de estilo | | | | |

1. Aprendizajes e indicadores de logro

| Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales) | Indicadores de logro | |
|--|--|--|
| Crear la estructura funcional y visual de una página web, de acuerdo a los requerimientos de un cliente. | Incorpora elementos de estilo en el sitio web usando versión actual de CSS. | |
| Desarrollar creatividad y pensamiento de diseño para el desarrollo de las interfaces gráficas | Discierne entre elementos que facilitan o dificultan la experiencia de usuario y entiende las consecuencias en que afectan en la funcionalidad del producto. | |
| coherentes y de fácil uso. | Es capaz de proponer soluciones para mejorar el diseño de la aplicación web revisada. | |
| Desarrollar trabajo en equipo para cumplir con | Desarrolla aplicación web móvil en conjunto con sus pares sobre un mismo repositorio. | |
| una meta en común en conjunto con sus pares. | Es capaz de coordinar sus avances mediante la visualización de los logros del resto del equipo con la ayuda de la herramienta seleccionada. | |
| Demostrar rigurosidad durante el desarrollo del | Manifiesta perseverancia durante el desarrollo del problema planteado. | |
| problema planteado. | Sigue los pasos establecidos para alcanzar el correcto funcionamiento de la aplicación. | |
| Identificar etiquetas y estilos de la aplicación web, para la generación de la interfaz de usuario | Reconoce las etiquetas adecuadas y los elementos de estilo para la generación de una interfaz de fácil uso. | |

2. Descripción general actividad

- 1. Esta actividad tiene **carácter formativa**, es decir: es para visualizar lo que aprendes, en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente, tanto a nivel individual como colectivo (equipo de trabajo).
- 2. Deberán conformar los Equipos de trabajo para esta primera actividad de aprendizaje.

| Modificado por | Sandra Olea Jara | Revisor metodológico | Manuela Jimenez A. |
|-------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Docente Diseñador | Diego Rivera Ramírez | Revisor metodologico | Manuela Jillienez A. |



3. Además, deberán organizar los Equipos estableciendo un o una Lider que será el encargado de las tareas a realizar con el repositorio

Se sugiere realizar actividades formativas durante las sesiones en las cuales se explican los conceptos e ir avanzado de manera paulatina en conjunto con los estudiantes para que lleven a la práctica todos los conceptos visto en el primer módulo de la sesión.

Contexto del problema:

- Basados en el caso desarrollado "Ayuda a un peludo" como grupo deberán trabajar en el diseño gráfico de la página usando CSS3
- La imagen del diseño es la siguiente:



Para realizar la actividad, debes contemplar las siguientes actividades.

- 1. Utilizando Visual Studio Code o alguna otra IDE de su preferencia, deberán crear la base de la página HTML.
- 2. Recuerden utilizar el versionamiento creado en la clase anterior
- 3. Deberán crear la hoja de estilos vacía y asociarla al documento HTML.
- **4.** Deberán ir creando y probando cada una de las reglas de estilo para completar el requerimiento.
- **5.** Alguno de los requerimientos:
 - a. La página web tiene una fuente del tipo sans-serif

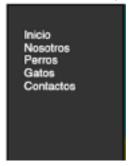
| Modificado por | Sandra Olea Jara | Povisor motodológico | Manuala limanaz A |
|-------------------|----------------------|----------------------|--------------------|
| Docente Diseñador | Diego Rivera Ramírez | Revisor metodológico | Manuela Jimenez A. |



b. Al pasar el ratón sobre las opciones del menú, este debe cambiar levemente su tono.



c. El menú tiene dos partes que se diferencian entre si por el color de los elementos.



- d. El área del menú deberá ser un 20% del total del tamaño de la página.
- e. El 80% restante deberá contener los cuadros de colores.
- f. Cada cuadro de color deberá tener una altura de 25% del total de la página.
- **6.** Una vez que finalicen el trabajo, deberán sincronizar todo al repositorio.