

Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Vicerrectoría Académica y de Investigación
Curso: Desarrollo de Aplicaciones para la Web
Código: 202047916

**Guía de aprendizaje– Etapa 2 - Diseño de aplicaciones web
estáticas**

1. Datos de la Etapa

Tabla 1. Tabla de descripción

Aspecto	Descripción
1. Tipo de actividad	Colaborativa
2. Momento de la evaluación	Intermedio
3. Unidad gestora	Escuela de Ciencias Básicas Tecnología e Ingeniería ECBTI
4. Puntaje de la Etapa	110
5. La actividad inicia el:	martes, 2 de septiembre de 2025
6. La actividad finaliza el:	lunes, 29 de septiembre de 2025
7. Horas de trabajo independiente del estudiante	21

2. Descripción detallada de la actividad de aprendizaje

Con el desarrollo de esta actividad se espera que se alcance el siguiente resultado de aprendizaje:

RAC: 1 - Diseñar aplicaciones web cumpliendo estándares y requerimientos del cliente a través de una interfaz optimizada y amigable, apoyados en investigación para el análisis de requisitos.

La actividad consiste en:

Construir un proyecto web en HTML5, CSS y/o Java Script aplicando la arquitectura cliente/servidor como solución a la problemática planteada en el "Anexo 2 - Problemática a resolver" apoyado por una acuciosa

investigación de una empresa afín en el territorio o región de cada estudiante.

Cada estudiante debe desarrollar las siguientes actividades:

1. Revisar el material bibliográfico "Contenidos y referentes bibliográficos – Etapa 2" para adquirir los conocimientos necesarios para abordar el problema planteado y la construir una solución web.
2. Con base en el cumplimiento del numeral anterior, responder de forma argumentada e integral la siguiente pregunta orientadora: ¿Qué es el diseño de aplicaciones web estáticas, sus elementos de análisis, diseño y desarrollo, características esenciales?
3. Hacer una revisión de sitios web relacionados con empresas similares para analizar elementos contenidos para determinar el análisis de requerimientos, especificaciones técnicas, diseño, recursos de hardware, software y humano para la creación del desarrollo web.
4. Con base en el "Anexo 2 – Problemática a resolver", hacer una investigación en una empresa afín en su territorio o región para conocer sus normas, procesos y procedimientos a sistematizar.
5. Diseñar la maquetación (La descripción de pantallas) del proyecto web que dará solución a la problemática a resolver.
6. Con base en el numeral anterior construir la página web solución en HTML5, CSS y/o Java Script, solución que debe organizarse en un árbol de directorios.
7. Documentar el desarrollo Web en el "Anexo 3 - Plantilla para documentar el diseño de aplicaciones web estáticas"
8. Entregar árbol de directorios del proyecto web funcional en un comprimido o el enlace público, el cual debe contener un subdirectorio denominado "*Documentación*" para almacenar la documentación referenciada en el numeral 7.

Para el desarrollo de esta actividad se requieren los siguientes materiales y recursos:

1. La agenda del curso (Cronograma de actividades) con el fin de cumplir con la cronología de trabajo en los tiempos establecidos.
2. El foro de noticias del curso para enterarse de las novedades del quehacer académico.
3. Material bibliográfico requerido:

Granollers, T. (2012). Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario. Editorial UOC. (Pág. 23 a 49) <https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/56326?page=24>

Luján, S. (2002). Programación de aplicaciones web: historia, principios básicos y clientes web. (Pág. 39 a 89) https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/16995/1/sergio_lujan-programacion_de_aplicaciones_web.pdf

Terrell, B. (2019). Creating Data-Driven Web Sites: An Introduction to HTML, CSS, PHP, and MySQL. (Pág. 15 a 47) https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e00xww&AN=2041474&lang=en&site=eds-live&scope=site&ebv=EB&ppid=pp_15

3. La programación de sesiones de acompañamiento docente, como es la Web Conference de socialización de la actividad y la atención sincrónica a través del equipo del curso creado en TEAMS.
4. La problemática descrita en el “Anexo 2: problema a resolver”.
5. Un editor de código, como Visual Studio Code y otro editor de código.
6. El “Anexo 3 - Plantilla para documentar el diseño de aplicaciones estáticas” para documentar el desarrollo de la actividad.

Para el desarrollo de esta actividad debe seguir los siguientes pasos:

Paso 1: Revisar detalladamente el material bibliográfico que se encuentra en “*Contenidos y referentes bibliográficos – Etapa 2*”, para adquirir los conocimientos necesarios para el desarrollo de la actividad.

Paso 2: Descargar el “Anexo 2 – Problemática a resolver” y revisarlo detalladamente para analizar una solución a través de un desarrollo web.

Paso 3: Con base en el numeral anterior, hacer una investigación detallada en una empresa afín en su territorio a la problemática planteada para conocer la empresa, sus proceso y procedimientos a sistematizar.

Paso 4: Con base en los pasos anteriores hacer el análisis de requisitos y especificaciones técnicas para crear el desarrollo web.

Paso 5: Elaborar la maquetación (Descripción y despliegue de pantallas) solución al requerimiento.

Paso 6: con base en los pasos anteriores desarrollar la página Web en HTML, CSS y/o Java Scripts, almacenada en un árbol de directorios.

Paso 6: Documentar el desarrollo de la actividad en el “Anexo 3 - Plantilla para documentar el diseño de aplicaciones estáticas”.

Paso 7: Participar activa y sustancialmente en el foro de debate de la actividad.

Paso 8: Hacer entrega del consolidado del proyecto como se indica en el numeral 6.

3. Indicaciones para el desarrollo y entrega de las evidencias de aprendizaje.

Las evidencias de aprendizaje son las acciones, productos o procesos observables que se realizan y/o entregan para manifestar las capacidades, habilidades, aptitudes y actitudes adquiridas, y que, a su vez, servirán al docente para verificar y evaluar su desempeño.

Las evidencias a desarrollar independientemente son:

- Dar una respuesta integral a la pregunta orientadora y realimentar las respuestas de los compañeros participantes.
- Hacer entregas parciales o total del desarrollo individual en el foro de debate de la actividad y realimentar las entregas de los compañeros. El estudiante que no haga aportes sustanciales en el foro de debate de la actividad: su nota será de (0.0).
- Entrega del comprimido o el enlace público del árbol de directorios del proyecto web funcional, el cual debe contener un subdirectorío denominado “*Documentación*” para almacenar la documentación del “Anexo 3 - Plantilla para documentar el diseño de aplicaciones estáticas”, que debe ir en relación al desarrollo de la actividad.

Las evidencias a desarrollar colaborativamente son:

- Debatir grupalmente cual es la entrega individual más completa y ajustada a la solución a la problemática planteada.
- Seleccionar y ejercer roles de trabajo colaborativo para un trabajo grupal organizado, cada integrante del grupo debe tomar un rol diferente.
- Trabajar conjuntamente en la mejora y cumplimiento de los requisitos del desarrollo individual elegido, hacia un desarrollo grupal optimizado. El estudiante que no haga aportes sustanciales en el foro de debate de la actividad: su nota será de (0.0).

- Finalmente, el grupo elige al compañero que entregará el producto final grupal por el entorno de evaluación.
- Hacer la entrega del comprimido o el enlace público del árbol de directorios del proyecto web funcional, el cual debe contener un subdirectorío denominado "*Documentación*" para almacenar la documentación elaborada en el "Anexo 3 - Plantilla para documentar el diseño de aplicaciones dinámicas".

Para su desarrollo y entrega tenga en cuenta las siguientes orientaciones:

1. Todos los integrantes del grupo deben participar con sus aportes en el desarrollo de la actividad.
2. En cada grupo deben elegir un solo integrante que se encargará de entregar el producto solicitado en el entorno que haya señalado el docente.
3. Antes de entregar el producto solicitado deben revisar que cumpla con todos los requerimientos que se señalaron en esta guía de actividades.
4. Solo se deben incluir como autores del producto entregado, a los integrantes del grupo que hayan participado con aportes sustanciales durante el tiempo destinado para la actividad.

Tenga en cuenta que todos los productos escritos independientes o grupales deben cumplir con las normas de ortografía y con las condiciones de presentación que se hayan definido.

En cuanto al uso de referencias considere que el producto de esta actividad debe cumplir con las normas **APA 7.0**

En cualquier caso, cumpla con las normas de referenciación y evite el plagio académico, para ello puede apoyarse revisando sus productos escritos mediante la herramienta Turnitin que encuentra en el campus virtual.

4. Situaciones de orden académico

Considere que en el acuerdo 029 del 13 de diciembre de 2013, artículo 99, se considera como faltas que atentan contra el orden académico, entre otras, las siguientes: literal e) "El plagiar, es decir, presentar como

de su propia autoría la totalidad o parte de una obra, trabajo, documento o invención realizado por otra persona. Implica también el uso de citas o referencias faltas, o proponer citad donde no haya coincidencia entre ella y la referencia” y liberal f) “El reproducir, o copiar con fines de lucro, materiales educativos o resultados de productos de investigación, que cuentan con derechos intelectuales reservados para la Universidad”

Las sanciones académicas a las que se enfrentará el estudiante son las siguientes:

- a) En los casos de fraude académico demostrado en el trabajo académico o evaluación respectiva, la calificación que se impondrá será de cero puntos sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.
- b) En los casos relacionados con plagio demostrado en el trabajo académico cualquiera sea su naturaleza, la calificación que se impondrá será de cero puntos, sin perjuicio de la sanción disciplinaria correspondiente.