



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco



Programación Web Guía del estudiante

Primera edición, 2022

© 2022, Jonathan Ramírez Partida, Alexis Emmanuel Ramírez Partida,

Coordinadora: Romy Florencia Hernández Pérez

Corrección de estilo: Laura Daniella Ortega Bueno.

Diseñador: Luz Elena Rivera Cedano

Fotógrafo: Benjamín Gutiérrez Lucas

D.R. © 2022, Universidad de Guadalajara

Sistema de Educación Media Superior

Liceo 496. Colonia Centro

44100 Guadalajara, Jalisco

ISBN:

Diciembre 2022

Esta prohibida la reproducción parcial o total, por cualquier medio físico o electrónico de este contenido.

DIRECTORIO

Dr. Ricardo Villanueva Lomelí
Rectoría General

Dr. Héctor Raúl Solís Gadea
Vicerrectoría Ejecutiva

Mtro. Guillermo Arturo Gómez Mata
Secretaría General

Sistema de Educación Media Superior

Mtro. César Antonio Barba Delgadillo
Dirección General del Sistema de Educación Media Superior

Dra. María del Socorro Pérez Alcalá
Secretaría Académica del Sistema de Educación Media Superior

Mtro. Jesús Alberto Jiménez Herrera
Secretaría Administrativa del Sistema de Educación Media Superior

Lic. Romy Florencia Hernández Pérez
Dirección de Educación Continua, Abierta y a Distancia

Índice

Introducción	5
Objetivo	7
Competencias del curso	7
Rasgos del perfil de egreso	7
¿Cómo voy a aprender?	8
Forma de trabajo	9
Rol del estudiante y asesor (a)	9
Evaluación	10
Módulo I. ¿Páginas Web?	12
Introducción	12
Elementos de una página web	14
Actividad 1. Elementos, características y estructura	14
Cierre de Módulo	20
Avance 1. Prediseño de una página web	20
Módulo II. Etiquetas y lenguaje html	22
Etiquetas HTML	24
Actividad 1. La utilidad de las etiquetas	24
Visualizando el código.	26
Actividad 2. Visualizando el código	26
Cierre de módulo	32
Avance 2. Editando mi página	32
Módulo III. Dale tuning y efectividad a tu página	34
Fuentes, color e imágenes	36
Actividad 1. Fuentes, color e imágenes	36
Cierre de módulo	40
Avance 3. Construyendo mi página	40
Para finalizar.	43
Publicando mi página web	43
Proyecto integrador. Publicando mi página	44
Autoevaluación	47
Coevaluación	48
Bibliografía	49

Introducción

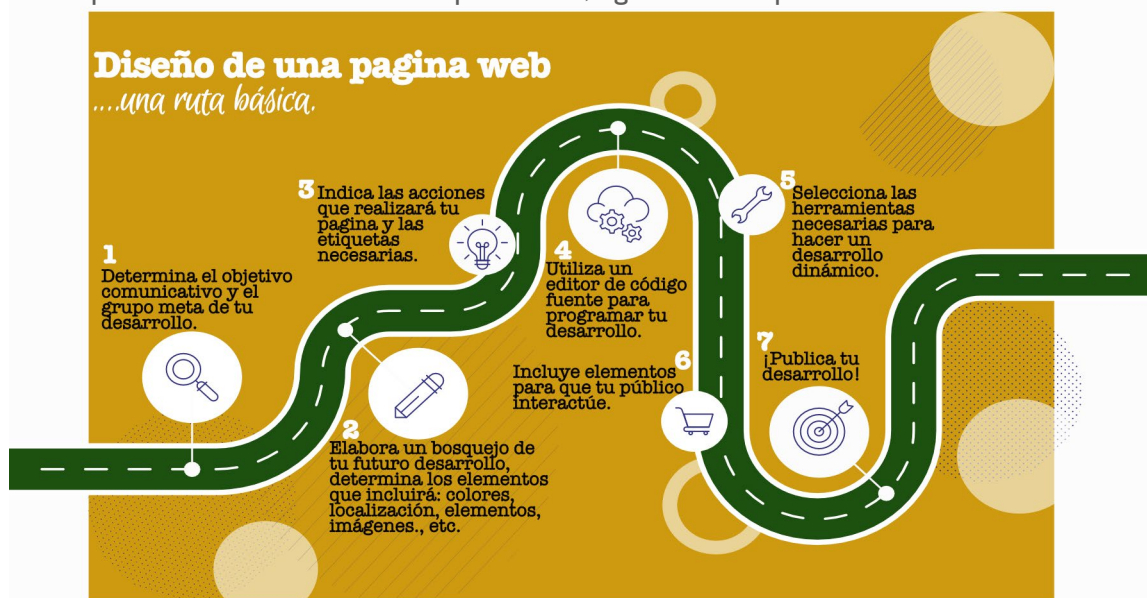
La gran mayoría de los mexicanos somos usuarios de Internet, ese universo de recursos y páginas web accesible desde una computadora o dispositivo móvil, mediante un navegador.

Estadísticamente, en el año 2020 el 72 % de la población mexicana (84.1 millones de personas) usó internet, según señala el INEGI en la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (2020) y el 60.6% de casas cuenta con acceso a internet.

Internet es todo un universo, con desarrollos en formato de documento digital; algunos de carácter multimediático; adaptados a los estándares de la WWW (World Wide Web). El auge de las páginas web revela una cifra increíble; se calcula que existen más de mil millones de ellas, de diferentes tipos, convirtiéndoles en la memoria de la humanidad al albergar páginas de todo tipo, desde las destinadas a la investigación científica o funcionando como campus universitarios, hasta las comerciales o las que son utilizadas para transmitir la ideología de sus creadores, entre otros objetivos.

La diversidad de las páginas web ha impulsado a creativos diseñadores y programadores a enriquecer las posibilidades de estos desarrollos, llevándolas de ser documentos estáticos a espacios dinámicos en donde el usuario puede interactuar de manera amplia con el contenido y con los mismos propietarios del sitio. Precisamente es esta la meta de la TAE Programación Web: el desarrollo de una página web que te permita expresar ideas, manejar información y, en suma, comunicarte de manera innovadora, poniendo en práctica habilidades relacionadas con las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Alcanzar la meta señalada implica el compromiso de transitar una ruta que va del prediseño de tu desarrollo a su publicación, siguiendo el esquema señalado:





El proceso de creación de tu desarrollo implica de tu participación y compromiso constantes.

En el primer módulo de este curso determinaremos el objetivo de nuestra creación y las características del grupo meta (nuestro público-cliente, a quien va dirigida nuestra página) analizando además los aspectos destacados de la WWW y el ciberespacio, para pasar a ejemplificar un borrador -a lápiz- de nuestro futuro desarrollo.

En el Módulo 2 iniciaremos el proceso de programación de nuestra página destacando la función de las etiquetas, pequeñas herramientas de programación, y el uso de un lenguaje en un editor de código.

En el tercer módulo se editan las imágenes que incluiremos en nuestro desarrollo, además de las herramientas que permitirán incluir elementos para que el grupo meta interactúe. Finalmente se establece el procedimiento para publicar tu página en la WWW, evidenciando el logro de las competencias pretendidas.

En el proceso relatado, el acompañamiento del asesor te permitirá resolver a la brevedad las dudas posibles. Cuenta con ello para avanzar en tu proyecto y aprovecha su experiencia.

Como descubrirás más adelante, el desarrollo de sitios web requiere de poner en práctica, más que nada tu creatividad y lógica, recuerda que no obstante los adelantos y posibilidades, las máquinas e Internet siguen siendo desarrollos humanos.

¡Manos a la obra!

Objetivo

Publicar un sitio web para la difusión de productos y servicios.

Competencias del curso

Competencias Específicas

- Esboza un sitio web a partir de elementos teóricos para su empleo en el entorno virtual.
- Edita información en el lenguaje de marcado HTML mediante el uso de una plantilla para la construcción de un sitio web.
- Publica un sitio web mediante el uso de un espacio de hospedaje gratuito para la difusión de productos y servicios.

Rasgos del perfil de egreso

Gestión de la información

- Evalúa y aplica información utilizando estrategias de búsqueda, organización y procesamiento de la misma, para la resolución de problemas en todos los ámbitos de su vida, mediante la utilización de diversas herramientas a su alcance.
- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para intercambiar ideas, generar procesos, modelos y simulaciones, de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje e innovación.

Pensamiento creativo

- Utiliza su imaginación y creatividad en la elaboración y desarrollo de proyectos innovadores.



¿Cómo voy a aprender?

La TAE de Programación web tiene como estrategia de aprendizaje el estudiar construyendo un proyecto que integre las competencias específicas de cada módulo y demuestre el logro del objetivo general del curso.

La estrategia de Aprendizaje Basado en Proyectos busca responder a las necesidades de aprendizaje de una manera práctica, involucrando tu realidad a la vez que incorporas nuevos saberes que apoyan tu vida cotidiana sin descuidar tus conocimientos científicos y tecnológicos.

El proyecto se compone de avances y un producto final (el proyecto integrador) en donde se incorpora todo lo construido en el curso.

Cada avance va formando una parte para construir la integración del proyecto; además, cada actividad te ayuda a que puedas ir construyendo tu avance con éxito a la vez que aprendes en un ambiente totalmente real y práctico para ti, dándole un mayor significado a los saberes estudiados.

La dinámica de trabajo se dará tanto en forma presencial como virtual. Tu desempeño en el Campus virtual se podrá llevar a cabo de manera individual o en equipo. El trabajo individual es necesario para analizar, reflexionar, aportar, mientras que el realizado en equipo te ayudará a compartir, construir y evaluar trabajos para obtener un producto determinado que contribuirá al aprendizaje de todos los miembros de tu equipo. Para ello, es necesario que realmente desarrolles habilidades de colaboración a fin de que puedas concluir con éxito tus actividades, avances y proyecto.

Las sesiones presenciales son para compartir resultados, trabajar de forma colaborativa, delimitar tiempos y enriquecer el trabajo de todo el grupo con tus aportaciones.

Forma de trabajo

La dinámica de trabajo y organización se dará en tres formas: grupo, equipo e individual. El trabajo en grupo consiste en tener sesiones grupales denominadas plenarias para compartir trabajo, construir tareas, compartir puntos de vista y enriquecer el trabajo de todo el grupo con tus aportaciones. El trabajo en equipo es cuando se forman equipos para compartir, construir y evaluar trabajos entre ustedes para obtener un producto determinado que contribuya al aprendizaje de todo el equipo, para ello es necesario que realmente desarrolles habilidades de colaboración con la finalidad de que puedas concluir con éxito tus tareas. El trabajo individual es necesario para la contribución de tus trabajos, hacer aportaciones, reflexiones, análisis y conclusiones sobre las otras dos formas de trabajo.

Rol del estudiante y asesor (a)

El asesor(a) es un facilitador(a) que contribuye al desarrollo de capacidades de los estudiantes.

Su papel es el de guiar a los alumnos a través de los diversos recursos, ampliar la información, fomentar la convivencia en el grupo y las discusiones grupales.



Instruir a los alumnos en el uso de las herramientas virtuales e incentivarlos a ser partícipes de su propio aprendizaje.

Se espera que los estudiantes se involucren con los temas, que sean capaces de utilizar razonamientos lógicos a través de las situaciones analizadas, que formen su criterio y que participen con los demás compañeros en la resolución de conflictos sociales y de las relaciones humanas.





Evaluación

Se espera que los estudiantes se involucren con los temas, que sean capaces de utilizar razonamientos lógicos a través de las situaciones analizadas, que formen su criterio y que participen con los demás compañeros en la resolución de conflictos sociales y de las relaciones humanas.

La evaluación de esta trayectoria de aprendizaje especializante comprende tanto los productos de aprendizaje que se fueron obteniendo en los avances de proyecto como en las actividades de aprendizaje, así como las interacciones de colaboración que ayudan a enriquecer el estudio en el aula tanto virtual como presencial.

En la autoevaluación y coevaluación se espera que el estudiante solo haga la entrega contestada de los instrumentos, es decir: los resultados que él considere haber logrado no tendrán un valor numérico significativo en su evaluación, es solo para observar cómo se fue dando el aprendizaje bajo su perspectiva, a fin de desarrollar la metacognición.

La evaluación está concebida como parte integral del proceso de aprendizaje por lo que se encuentra presente en sus diferentes momentos para evidenciar los aspectos que constituyen este proceso, para lograrlo se prevé los siguientes tipos: diagnóstica, formativa y sumativa.

Actividades	20
Cierres de Módulo	45
Producto Final	20
Autoevaluación	5
Coevaluación	10
	100 puntos

Simbología



Actividad

Instrucciones



Fuentes, color e imágenes

Es momento de plasmar tu estilo en la página web que estás creando, comunica tu idea a través de imágenes, colores y diversos estilos de letra.

Recuerda que la mayoría de las páginas web pretenden brindar una experiencia única y original a sus usuarios. En momento de pensar cómo lo harás, esto será la carta de presentación de tu producto o servicio.

Actividad 1. Fuentes, color e imágenes

Propósito
Elige los elementos de diseño adecuados a la página web.

Modalidad
Mista

Producto
Códigos de color, fuentes e imágenes de la página web.

Instrucciones.

- Revisa los videos de tipografía y color que están en los siguientes enlaces:
 - Qué tipos de tipografía existen y cómo usarlas | Conceptos básicos de diseño gráfico
 - Colores in Motion
- De acuerdo con los principios de diseño, visto en los enlaces anteriores, elige el código hexadecimal del color para tu página del siguiente enlace: <https://www.personalweb.net/tool/color-to-hexadecimal/>

40

Preparación Web. Guía del Alumno



Sabías que

Sabías que

#452010

El sistema hexadecimal de numeración posicional tiene como base el 16. En principio, dado que el sistema usual de numeración es de base decimal y, por ello, todos los dígitos de diez dígitos, se adoptó la convención de usar los seis primeros letras del alfabeto latino para reemplazar los dígitos que faltan: letra y número.

Los colores se representan con 6 caracteres empezando con el #, los primeros 2 dígitos representan el rojo (R), los siguientes 2 el verde (G) y los últimos 2 el azul (B). Es un modelo RGB (Red, Green, Blue) el que se utilizado en dispositivos electrónicos.

Los colores web son 216 colores seguros y se deben ver igual en todo tipo de equipo y navegador.

Nota:
Para elegir tus fotografías acude a bancos de imágenes como **Pexels** o **Pixabay**, todas ellas cuentan con licencia Creative Commons Zero (CC0), permitiéndote copiar, modificar, distribuir y reproducir las fotos. <https://www.pexels.com/es-es/> y <https://pixabay.com>

abc

Glosario:
Pixel Es una unidad básica de una imagen digitalizada en pantalla.
DPI Es el acrónimo de Dots per inch (puntos por pulgada) y hacen referencia al tamaño del contenido que vas a ver en la pantalla. Cuanto más pequeños sean los píxeles, más se ven en la pantalla. De manera sencilla, como la cantidad de puntos que cabe en una página. -11

BGA

3. Ahora elige la fuente y tipografía en el siguiente enlace:
• <https://fonts.google.com/>

4. Selecciona las imágenes que desees incluir en tu página. Para poder emplearlas es necesario que edites su tamaño. En las siguientes páginas puedes hacerlo:
• <https://www.befunky.com/los-10-mejores-lectores-de-fotos/>
• <https://www.fotomix.com/lector-de-fotos>
• https://www.canva.com/es_mx/lector-fotos/
• <https://www.fotor.com/es/>

5. Edita las imágenes de acuerdo a los siguientes tamaños:
• La imagen que utilizarás como portada ajústala a un tamaño de 800 por 400 píxeles.
• Las imágenes restantes que incluirás en tu página, asegúrate de que tengan un tamaño menor a 200 píxeles para que puedan ser vistas en cualquier dispositivo.
• La resolución ideal para una imagen en web es de 72 dpi.

Evaluación



Recursos y material de apoyo

Evaluación

Fondo

- Escribe correctamente las etiquetas HTML e incorpora los estilos CSS, sin que le genere errores.
- Estructura el contenido completo de su página.
- Incluye correctamente las imágenes.

Forma:

- Entrega en tiempo y forma.

Recursos de apoyo

- <https://www.youtube.com/watch?v=Qr3yvjQ7B>
- CS3 Introducción para principiantes
- CS3 desde cero principiantes - ajustar estilos
- Secuencia o estructura HTML5
- <https://www.w3schools.com/elementos-estilos-codigo-composicion-web/>
- <https://www.w3schools.com/formatos-fuentes-cas-repositorio/>

46

Preparación Web. Guía del Alumno

Para finalizar.

Publicando mi página web

Toda página web requiere de un alojamiento o hosting para mostrar los contenidos de tu web, ser visitado en cualquier momento y por cualquier dispositivo electrónico.

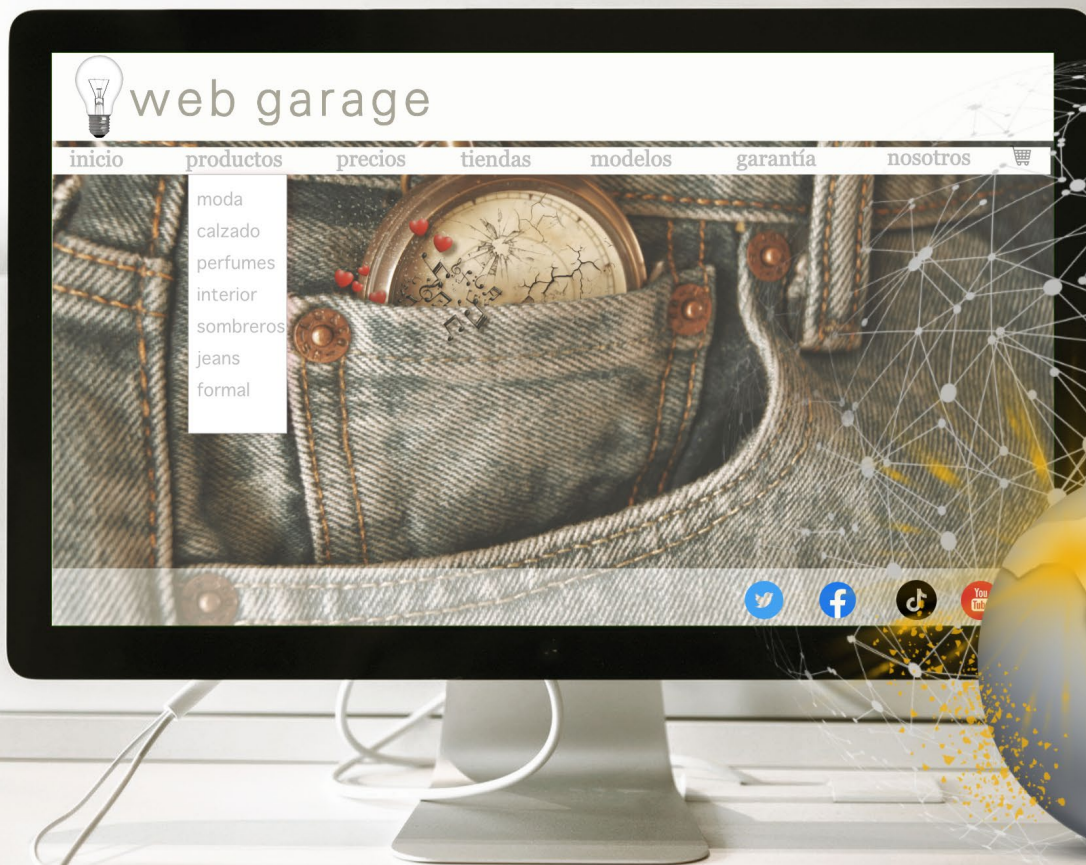
Los hosting cuentan con dos tipos de membresía como en YouTube o Spotify, la gratuita que no tiene costo pero incluye publicidad y la premium que está libre de propaganda pero debes pagar por ella.

Pero, ¡no te asustes! En esta actividad alojara tu sitio web en un hosting gratuito.

¿Listo para mostrar tu página al mundo de la web?

47

BGA



Módulo I.

¿Páginas Web?

Introducción

Corría el año de 1990 y al mismo tiempo que en la radio sonaba una canción pegajosa de Luis Miguel, en un laboratorio Europeo de física aparecía la primera página web, eso sí, nada que ver con las páginas actuales, este primer sitio solo mostraba textos e hipertextos, es decir, no tenía colores, ni fotos, gráficos o animaciones inada aesthetic!

Pero...todo evoluciona, en 1994 comenzó el proceso de creación de desarrollos que, aunque cada vez más asombrosos, tienen en común elementos básicos en su concepción: diseño y programación.

Actualmente las páginas web muestran elementos comunes que facilitan tanto la navegación intuitiva como el desarrollo de las mismas, tema que abordaremos en este primer módulo.

Durante este módulo conocerás la estructura, elementos y finalidad para dar forma a tu propio sitio web, *¿listo?*

Competencias del módulo

Competencia específicas

Aplica elementos de diseño gráfico a partir de principios teóricos para la comunicación de una idea.

Contenidos

- Historia de la web
- Estructura y contenidos de sitios web.



Elementos de una página web

Al navegar en internet te habrás dado cuenta que no todas los sitios y plataformas son iguales, en algunas como Amazon o Netflix es sencillo e intuitivo encontrar lo que buscas, pero en otras suele ser confuso y aburrido, pero ¿sabes porqué? Es por su estructura, es decir, los elementos que la componen, como los menús y secciones que nos permiten navegar de una manera funcional. Durante esta actividad identificarás los elementos, características y estructura que componen una página web. **Revelemos juntos los secretos de la programación en HTML.**



Actividad 1. Elementos, características y estructura

Propósito

Identifica los elementos, características y la estructura de las páginas web.

Modalidad

Virtual

Producto

Infografía o presentación PPT



Instrucciones

1. **Ingres**a a tres de las páginas web que se enlistan; navega en ellas y toma nota de sus características, menciona si su manejo es sencillo y cuáles de sus particularidades te gustaría incluir en la propuesta que desarrollarás en equipo a lo largo de esta UAI.
 - a) Página web de la Universidad de Guadalajara, en la dirección <http://www.udg.mx>
 - b) Página del Sistema de Educación Media Superior de la Universidad de Guadalajara, disponible en <https://www.sems.udg.mx>
 - c) Pola, página comercial de productos de belleza. Disponible en <https://www.pola.com/wecaremore/>
 - d) Peppasauce. Página web de una salsa elaborada en Guyana. Disponible en <https://www.peppasauce.love>
 - e) Página web de Crazy About Eggs, empresa que comercializa huevos y promueve la crianza amigable de pollos y gallinas. Disponible en <https://crazyabouteggs.com>
 - f) Prometheus, empresa fabricante de aceite ecológico para autos <https://www.prometheusfuels.com/technology>.
 - g) Mexico in my Kitchen. Sitio web dedicado a mostrar recetas mexicanas. Disponible en: <https://www.mexicoinmykitchen.com>
2. **Identifica** los elementos y/o características que contienen las páginas que seleccionaste. ¿Qué encuentras en común?
3. **Revisa** la siguiente página: http://webpersonal.uma.es/~RGARCIAF/paginas/estructura_de_una_pagina_web.htm y busca información sobre las diferentes estructuras existentes de páginas web. ¿Crees que un organizador gráfico o mapa de redes puede ayudar a estructurarla?
4. **Elabora** una infografía o presentación en la que incluyas:
 - Información de por lo menos cinco elementos y/o características que debe contener una página web. (hosting, dominio, estructura, animaciones, iconos, etc.)
 - Tipos de estructuras de las páginas web.
 - Imágenes relacionadas con el contenido.
 - Referencias bibliográficas

Para saber más, realiza la lectura *¿Es el ciberespacio un espacio real?* que se encuentra en la carpeta de Recursos.

5. **Envía** tu producto y espera la retroalimentación de tu asesor.



Evaluación

Fondo:

- El producto incluye la descripción de cinco elementos o características.
- Incluye los tipos de estructuras de las páginas web.
- Incluye imágenes relacionadas al tema.
- Incluye las referencias consultadas.

Forma:

- Entrega en tiempo y forma.
- Respeto reglas gramaticales.



Recursos y materiales de apoyo

- Lectura *¿Es el ciberespacio un espacio real?*
- <https://klawter.com/blog/que-elementos-debe-tener-una-pagina-web/>
- http://webpersonal.uma.es/~RGARCIAF/paginas/estructura_de_una_pagina_web.htm
- <https://maraju.blogs.uv.es/tipos-de-estructura-para-una-pagina-web/>



Lectura. ¿Es el ciberespacio un espacio real?

De acuerdo con el INEGI (2022) en México el uso de smartphones como vehículos para conectarse a Internet ha desplazado a la computadora, alcanzando el 96.0% del total de preferencias de los usuarios. Dicha tendencia es global, en el mundo existen 5 mil 310 millones de personas que se conectan a Internet desde un dispositivo móvil. Quizá sea también tu caso, tal vez ahora mismo estés leyendo esta guía desde un móvil y ahorrando la impresión al tener literalmente en tu mano los materiales de aprendizaje necesarios para utilizarlos justo en el momento que sean requeridos.

Bien sea desde tu teléfono celular, dispositivo móvil o desde una computadora, conectarse a Internet fue una tarea cotidiana para 84.1 millones de mexicanos en 2020, de acuerdo a la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020. Sin duda, esa cifra es más alta ahora, dos años después, considerando que forzados por la pandemia, numerosas personas en nuestro país se iniciaron en el mundo de la virtualidad o se consolidaron como usuarios de la misma.

¿Te has preguntado cómo te conectas a una página de Internet?

En la actualidad, las páginas web son más intuitivas, creativas, vistosas y permiten un rápido acceso, desde dispositivos diversos y fáciles de navegar.

Lo primero a entender cuando hablamos de Internet es concebirle como una interconexión de redes informáticas formada por computadoras, enlazadas todas ellas por un lenguaje (protocolo) común. La infografía *Manual Básico para entender Internet* resume el tema. (Disponible en la plataforma del Curso).



Glosario:

Internet es la abreviatura de *Network* (red, en inglés) e *InterConnect* (de interconexión). El término hace alusión a una red global interconectada.

TCP/IP son las siglas de *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (Protocolo de control de transmisión/ Protocolo de Internet). Se trata de un conjunto de reglas estandarizadas que permiten a los equipos comunicarse en una red como Internet.



En Internet se encuentran las páginas web, documentos electrónicos que incluyen a casi todas las funciones comunicativas. Dichos desarrollos son accesibles mediante un navegador, es decir, programas que leen e interpretan el código que el creador de la página desarrolló y lo representan en la pantalla de tu dispositivo o computadora.



Google Chrome



Mozilla Firefox



Vivaldi

Nota:

Ussing y Hoff emplearon el término para señalar un mundo ‘aparte’, distinto de la realidad cotidiana, incluso sin las connotaciones actuales.

En la década de los años ochenta, el término se popularizó gracias relatos de ciencia ficción como *Burning Chrome* (1982) y *Neuromancer* (1984). *Don Slater* (2002) usa una metáfora para definir el ciberespacio, describiendo el “sentido de un entorno social que existe puramente dentro de un espacio de representación y comunicación ... existe completamente dentro de un espacio de computadora, distribuido a través de redes cada vez más complejas y fluidas.

Básicamente, para acceder a Internet el usuario escribe una dirección en el navegador, el proveedor de acceso (ISP) posibilita la conexión al convertir la solicitud a señales digitales y busca el destino para permitirte acceder y recibir señales desde un servidor en donde se aloja la página a la que buscas ingresar.

Las computadoras o dispositivos móviles se comunican empleando un lenguaje específico conocido como protocolo común: el TCP/IP. Al conectarse al Router, los datos se codifican en señales digitales para viajar por la red. Al llegar a su destino los datos se transforman de nuevo en señales analógicas, un proceso que se repite en sentido inverso para permitirnos leer la información recibida, interactuar con ella o responder al emisor.

Las páginas web existen en un universo inmaterial: el ciberespacio, un término empleado de manera temprana por Susanne Ussing y Carten Hoff en obras literarias.

Aunque inmaterial, el ciberespacio es una dimensión predominante para la convivencia social, la realización de actividades recreativas, el comercio, o el intercambio y la distribución de información. Ese mismo concepto se transformó en redes informáticas, conociendo como cibernautas a los usuarios.

En el contexto de Internet y sus representaciones culturales, los cibernautas, han pasado de ser meros receptores de información a creadores de la misma, gracias a desarrollos de software tan especializados como sencillos de manipular para difundir ideas, expresiones, creaciones, artículos comerciales, etc.

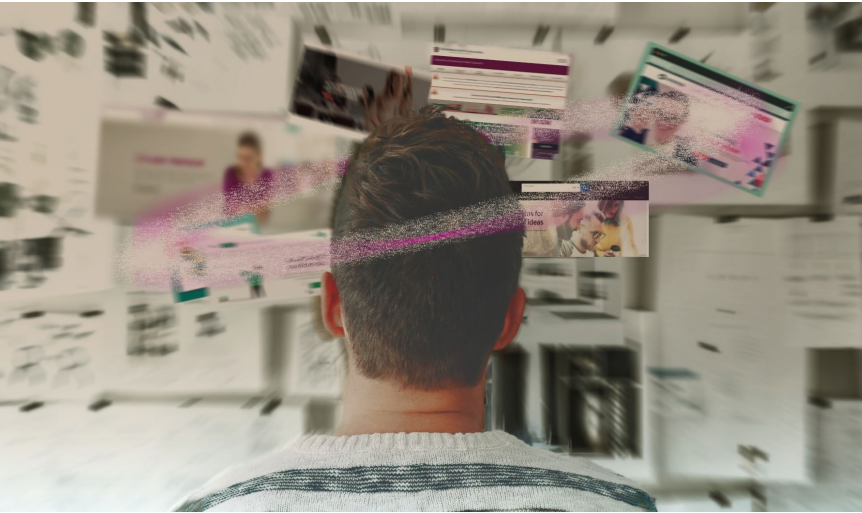
Al crear una página web se ponen en juego tanto las habilidades de los programadores, como de los diseñadores o creadores de contenido, todos ellos en conjunto crearán un producto con un fin determinado, bien sea comercial o informativo.

De manera paulatina y al amparo del colectivo de usuarios y creadores, el ciberespacio desarrolló normas para viajar en él, para construirlo y para articular en su estructura lo necesario para crear experiencias virtuales interactivas que rebasan las limitantes geográficas.

Es tu turno de pasar de ser un consumidor de contenido a crearlo, diseñando una página web y llevar ese desarrollo al ciberespacio para ponerlo a disposición de los cibernautas, un proceso que se analizará más adelante.

Bibliografía:

1. Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020.
2. Estadísticas a propósito del Día Mundial del Internet (17 de mayo): datos nacionales. INEGI. comunicado de prensa núm. 258/22 16 de mayo de 2022. Disponible en https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2022/EAP_Internet22.pdf.
3. Morningstar, Chip y F. Randall Farmer. Las lecciones del hábitat de Lucasfilm. El lector de nuevos medios. Ed. Wardrip-Fruin y Nick Montfort: The MIT Press, 2003. 664-667. Impresión ^ a b “La (re) invención del ciberespacio
4. Slater, Don 2002, ‘Relaciones sociales e identidad en línea y fuera de línea’, en L. Lievrouw y S. Livingston (eds), *The Handbook of New Media*, Sage, Londres, págs. 533-46.



Cierre de Módulo

Como te habrás dado cuenta existen diversas páginas web cuya diferencia, además de su estructura, es su utilidad y finalidad, por ejemplo, hay páginas que promocionan productos o servicios, tiendas *online*, blog, educativas, etc.

Que nos guste navegar en un sitio web tiene que ver con la forma en que se encuentra organizada la información y que esta sea clara y accesible. Ten presente que toda página está compuesta por tres partes, la cabecera o *header*, cuerpo o *body* y pie de página o *footer*. Es momento

de comenzar a esquematizar el sitio web que desarrollarás durante esta UAI. **¡Deja volar tu lado creativo!**

Avance 1. Prediseño de una página web

Propósito

Identifica la esquema de una página web.

Modalidad

Virtual

Producto

Estructura de contenido y de navegación de tu página web.



Instrucciones

1. **Revisa** los siguientes enlaces e identifica los diferentes tipos de estructura que brindan una navegación diferente en las páginas web:

- <http://www.uxables.com/disenio-ux-ui/la-arquitectura-de-informacion-web-y-sus-tipos/>
- <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/disenio-web/navegacion-web/>

2. Ingresa a una de las páginas web de la actividad anterior y **esquematiza su estructura**. Revisa la sección de apoyos para conocer herramientas en donde puedes realizar la esquematización.

3. **Selecciona** un servicio o producto que te gustaría promocionar a través de una página web.
4. **Elige** la estructura que funcionará para tu página promocional.
5. **Toma en cuenta** los siguientes elementos:
 - Título
 - Menú de navegación
 - Imagen de Portada
 - Contenido
 - Imágenes secundarias
 - Barra lateral
 - Pie de página
5. Ahora, **dibuja** en un organigrama **la estructura de tu página web**.
6. En una presentación de ppt **incluye** ambos esquemas y agrega el producto en el espacio de entrega.



Evaluación

Fondo

- Esquematiza la estructura de una página web.
- Esquematiza la estructura y navegación de tu página web.
- La estructura incluye: Título, Menú de navegación, Imagen de Portada, Contenido, Imágenes secundarias, Barra lateral y Pie de página (personalizados).

Forma

- Entrega en tiempo y forma.
- Incluye dos esquemas



Recursos y materiales de apoyo

- <http://www.uxables.com/disenio-ux-ui/la-arquitectura-de-informacion-web-y-sus-tipos/>
- <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/disenio-web/navegacion-web/>



Módulo II.

Etiquetas y lenguaje html

Introducción

Igual que el traductor que utilizas para saber qué significa tu canción favorita en otro idioma, es decir, interpretar las palabras para que alguien más las comprenda, sucede lo mismo al diseñar una página web que implica el uso de un código de programación, es decir, un lenguaje expresado por un editor para que sea leído por un navegador.

Este lenguaje o código universal es el **HTML**, siglas que significan *Híper Text MarkupLanguage* o Lenguaje Marcado de Hipertexto, que se utiliza para crear y dar formato a los sitios web, en cualquier sistema operativo (Windows, Mac, Linux, etc.) y con cualquier navegador (*Chrome, Explorer, Opera, Safari, etc.*).

En el pasado módulo tuviste la oportunidad de esquematizar tu sitio web, es turno de conocer y emplear las etiquetas HTML para darle formato a tu página.

Competencias del módulo

Competencia específica

- Edita información en el lenguaje de marcado HTML mediante el uso de una plantilla para la construcción de un sitio web

Contenidos

- Lenguaje de marcado HTML
- Editor de código Visual Studio



Etiquetas HTML

Gracias a las etiquetas de HTML, la construcción de una página puede resultar atractiva para quien navega en ella, pues el código se basa en la descripción de los elementos que la componen. Lo mejor de todo es que es bastante accesible y sencilla de aprender, por lo que no necesitas ser un experto o experta en desarrollo web para insertar imágenes, videos, enlaces, documentos o darle formato enriquecido a tus contenidos. En esta actividad te hablaremos de las funciones y etiquetas más básicas que debes conocer.



Actividad 1. La utilidad de las etiquetas

Propósito

Conoce la función de las etiquetas HTML.

Modalidad

Virtual

Producto

Participación en Foro



Instrucciones

1. **Identifica** las etiquetas que se utilizan en el lenguaje de marcado HTML para dar formato al texto en una página web. Si tienes dudas sobre otras etiquetas busca más información en la web.
2. **Ingresa** al tema añadido por tu asesor y comparte 5 etiquetas HTML.
3. Toma en cuenta que estamos formando un glosario, por lo tanto **agrega** nuevas etiquetas, sin que se repitan.
4. **Espera** la retroalimentación final de tu asesor.

Nota: Puedes consultar más etiquetas y su descripción en las páginas web que se encuentran en la carpeta de recursos.



Evaluación

Fondo

- Incluye la descripción de cinco etiquetas html.
- Incluye las referencias consultadas.

Forma:

- Entrega en tiempo y forma.
- Respetar reglas gramaticales.



Recursos y materiales de apoyo

- <https://acercadehtml.com/etiquetas-html.html>
- <https://www.um.es/docencia/barzana/DAWEB/2017-18/daweb-tema-1-introduccion-html-css.html>



Visualizando el código.

Hacer una coreografía de baile para un vídeo de *TikTok* lleva un proceso previo, por ejemplo, primero planeas la coreografía, haces pruebas y después lo grabas para ver el resultado final, lo mismo pasa con las páginas web, éstas tienen una estructura con código HTML que no vemos a simple vista, únicamente observamos el resultado final.

Por ello en esta actividad, podremos reconocer fácil las etiquetas HTML dentro de la estructura de una página web, pues están escritas entre corchetes angulares `<tipo-de-etiqueta>`

`texto</tipo-de-etiqueta>`, en donde el corchete angular izquierdo abre una etiqueta y el corchete angular derecho cuenta con una diagonal que la cierra. **¿Estás listo para adentrarte a las profundidades del código HTML?**



Actividad 2. Visualizando el código

Propósito

Aplica las principales etiquetas HTML.

Modalidad

Mixta

Producto

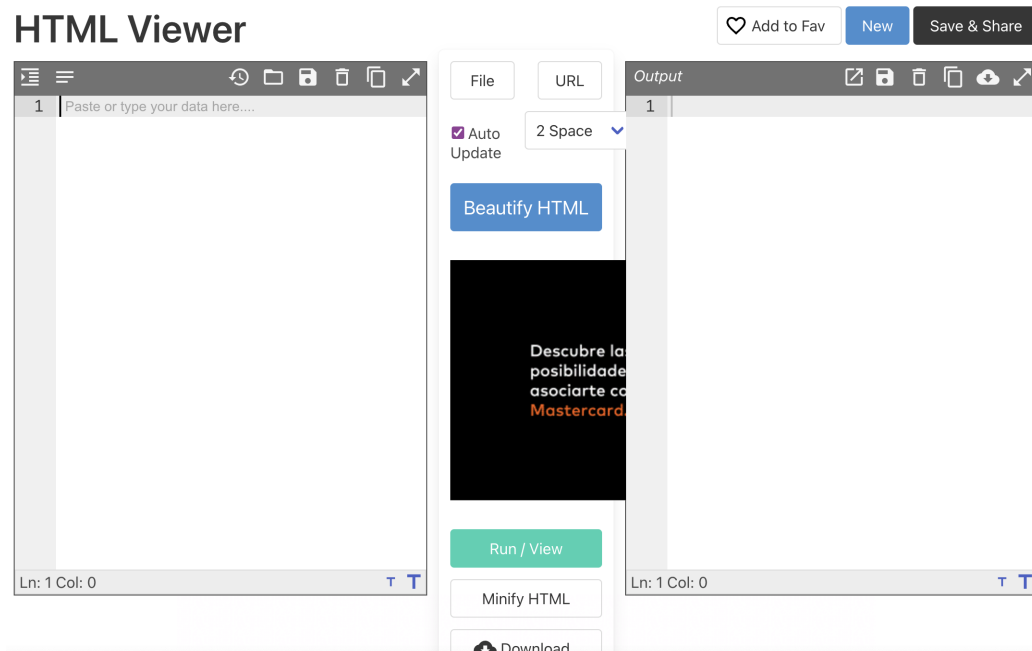
Etiquetas de tu página web



Instrucciones

1. **Revisa** la lectura “Las etiquetas en HTML ¿hacemos una práctica?” y el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=QrjyvzjjDT8>
2. De la actividad anterior, glosario, **elige** 15 etiquetas que puedan dar estructura a tu página.

3. **Ingresa** a la página de Code Beautify (<https://codebeautify.org/htmlviewer>).
4. **Escribe** cada una de las etiquetas HTML en el recuadro izquierdo (*Sample*) y **visualiza** en el recuadro derecho (*Output*) la función que realiza.



5. **Realiza** una captura de pantalla y entrégalo en el espacio correspondiente.



Evaluación

Fondo

- Escribe correctamente las etiquetas html.

Forma:

- Incluye la captura de pantalla.
- Entrega en tiempo y forma.



Recursos y materiales de apoyo

Lectura. Las etiquetas en HTML ¿hacemos una práctica?

El lenguaje HTML integra en su escritura las etiquetas o tags que permiten leer a tu navegador al ingresar a una página web. Este lee los tags que señalan imágenes, texto, hipervínculos, título, menú, etc., y los convierte, en tu computadora o dispositivo, en aquello que el programador web quiso comunicar.

Veamos un ejemplo. El programador web quiere que un texto determinado aparezca resaltado en negritas en una página web. En este caso, el código deberá escribirse de la manera siguiente:

```
<strong>Esta línea de texto va en negritas.</strong>
```

Observa que:

`` es la orden para que inicie el texto en negritas.

`` indica el final de la línea de texto que irá en negritas.

Recuerda que las órdenes de negritas o fin de negritas van entre los símbolos `< y >`, esta es una constante que se repite siempre: los enunciados o declaraciones se escriben entre estos símbolos.

Toma nota que el uso de las etiquetas se hace utilizando un editor de código, una herramienta con la que trabajaremos más adelante.

Las apps que utilizas en tus dispositivos móviles leen también un lenguaje de código, una premisa que incluye a las apps más populares ¿has intentado escribir con negritas en WhatsApp? Abre la aplicación y envía un mensaje a uno de tus compañeros del grupo, por ejemplo *¡Hola, ten un buen día!*

Ahora haremos que la palabra Hola, aparezca en negritas, esto es tan sencillo como escribir un asterisco antes de Hola y uno más al final de la misma palabra:

```
¡ *Hola* , ten un buen día!
```

Pero si lo que quieres es que una palabra o grupo de palabras aparezca en itálicas (*cursivas*) en esa app, coloca un guión bajo antes del texto y uno más al final:

¡_¡Hola_, ten un buen día!

¡Inténtalo!

En los ejemplos anteriores tanto tu móvil como el del destinatario leyeron un código específico, también llamado tag o etiqueta y lo expresaron de la forma como lo planeaste. En ambos casos se utilizaron con el fin de alcanzar un objetivo. Pero en lenguaje HTML el código, aunque también utiliza etiquetas, es diferente ¿hacemos una prueba? Vamos a convertir a negritas unas líneas de este mismo párrafo. Realiza la secuencia siguiente:

1. Copia en un texto lo siguiente:

En los ejemplos anteriores tanto tu móvil como el del destinatario *leyeron* un código específico, también llamado tag o etiqueta y lo *expresaron* de la forma como lo planeaste.

2. Escribe los tags `` al inicio del párrafo y `` al final del mismo como se señala a continuación:

``En los ejemplos anteriores tanto tu móvil como el del destinatario leyeron un código específico y lo expresaron de la forma como lo planeaste. ``

3. Observa que en el párrafo inicial las palabras *leyeron*, tag, etiqueta y *expresaron* van en *cursivas o itálicas*, para ello se utiliza `<i> e </i>` ¿cómo indicarías al navegador que solo esas palabras fueran cursivas en la frase?
4. Copia ahora todo el texto, incluyendo las etiquetas señaladas y pégalo en *Code Beautify*, un visualizador de HTML disponible en <https://codebeautify.org/htmlviewer> ¡No olvides incluir las etiquetas! ¿qué sucedió?
5. Imagina ahora que deseas que una línea de texto sea un hiperlink, en este caso ya no se utilizara la etiqueta ``, ya que para establecer que es un link se utiliza ` ` siendo "href" el atributo que se utiliza para redireccionar a otro enlace. El código a escribir en el editor sería entonces:

` Link del Sems`

con ello, al hacer clic sobre este, el navegador te redireccionaría a la página señalada ¿quieres intentarlo?



Escribe en *codebeautify* el ejemplo señalado y observa cómo aparece en el *output*.

Observa la diferencia entre la etiqueta de inicio y la de cierre, ambas llevan un carácter < y uno >, pero al cerrar, antes de strong, inicia con una diagonal (/), estas etiquetas son interpretadas por el navegador como la orden para abrir/cerrar o *iniciar/terminar*.

En resumen, las etiquetas son órdenes o *bloques de código*, que llevan al navegador a interpretar el contenido señalado y mostrarlo como el programador y diseñador web lo idearon originalmente.

Todas las etiquetas cumplen una función, algunas de ellas son obligatorias en una página web, tal es el caso de las iniciales o de raíz, que señalan el estándar en el que el desarrollo está basado, en este caso HTML, o bien, el inicio y terminación de todas las líneas de código (etiquetas) que contiene la página:

`<!DOCTYPE html>` señala que el documento está basado en HTML.

`<html> </html>` Representa la raíz de un documento HTML. El resto de elementos de la estructura HTML se insertan dentro de estas etiquetas.

Considera ahora que un elemento común a las páginas web es el cabezal o header (logo, menú de navegación, etc.) este se etiqueta así:

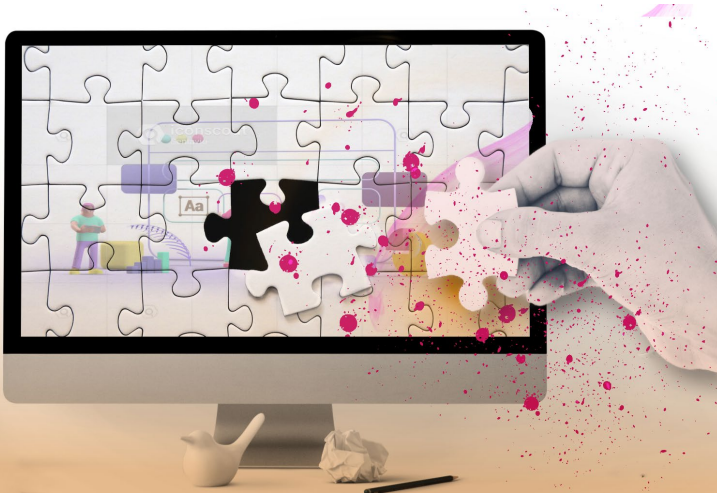
`<head> </head>`

y señala al navegador los metadatos del documento, sin que estos sean visibles en la pantalla. En páginas posteriores veremos un ejemplo de esta etiqueta.

Los metadatos son elementos HTML que describen la página que los contiene. Al leerlos, los motores de búsqueda analizan el sitio web: contenido y temática.

La tabla siguiente muestra un grupo de etiquetas básicas:

Etiqueta	Función
<code><title> </title></code>	Define el título de la página.
<code><link> </link></code>	Enlaza a recursos externos al documento.
<code><body> </body></code>	Indica al navegador todo lo que mostrará la página.
<code><main> </main></code>	Señala el contenido principal de la página. Solo existe uno por documento.
<code><section> </section></code>	Define una sección.
<code><article> </article></code>	Indica contenido independiente de la web.
<code><h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6></code>	Destacan líneas de texto.
<code><footer> </footer></code>	Definen el pie de página.
<code><p> </p></code>	Se utiliza para escribir párrafos de texto.



Cierre de módulo

¿Estás de acuerdo que una página sin imágenes y sin organización clara de los contenidos es aburrida para quien navega en ella? Por ello durante el módulo, las actividades realizadas te han permitido conocer y utilizar la variedad de etiquetas que dan estructura y un diseño atractivo a las páginas estáticas, es momento de convertirte en un programador.

Utiliza tu creatividad para que a través de las etiquetas comiences a enchular la que será tu página web con la ayuda de

un editor de código. **¿Estás listo para experimentar?**

Avance 2. Editando mi página

Propósito

Edita el contenido de una página web en lenguaje de marcado HTML.

Modalidad

Virtual

Producto

Prediseño de una página web.

Instrucciones

1. **Revisa** el siguiente enlace e identifica cómo instalar el editor de código Visual Studio Code. [VISUAL STUDIO CODE \(DESCARGA E INSTALACIÓN\)](#)
2. **Instala** en tu computadora el editor Visual Studio Code, desde <https://code.visualstudio.com/Download>, es gratuito.
3. **Visualiza** el siguiente enlace para crear tu archivo HTML: [HTML5 y Visual Studio Code](#)
4. **Retoma** la estructura de tu página (lo hiciste en el avance 1) y **transcríbelo** en este editor.

5. En un archivo de Word, **integra** una captura de pantalla del código, así como una captura de pantalla del contenido de tu carpeta desde el explorador de archivos.

6. **Envía** el documento en el espacio de esta actividad.



Evaluación

Fondo

- Escribe correctamente las etiquetas html, sin que le genere errores.
- Etiqueta el contenido completo de su página.

Forma:

- Entrega en tiempo y forma.



Recursos y materiales de apoyo

- [VISUAL STUDIO CODE \(DESCARGA E INSTALACIÓN\)](#)
- <https://code.visualstudio.com/Download>
- [HTML5 y Visual Studio Code](#)

```
public class Quickstart {
    public static void main (String[] args) throws Exception {
        File file = new File("shp");
        UFileDataStoreChooser.showOpenFile("shp", null);
        if (file != null) {
            return;
        }
        FileDataStore store = FileDataStoreFinder.getDataStore(file);
        SimpleFeatureSource featureSource = store.getFeatureSource();
        MapContent map = new MapContent ();
        map.setTitle("Quickstart");
        Style style = SLD.createSimpleStyle(featureSource.getSchema ());
        Layer layer = new Featurelayer (featureSource, style);
    }
}
```



Módulo III.

Dale *tunning* y efectividad a tu página

Introducción

En los módulos anteriores trabajamos con etiquetas de HTML para enchular nuestra página, pero aún es necesario agregar color, fondos, tipos de letras, etc., que la presenten con una apariencia más atractiva e interesante.

Esto es posible con **CSS** (Hojas de estilo en cascada) que es un lenguaje que permite el diseño y presentación de los sitios web, es decir, la forma en que se ve cuando navegas. El HTML, este es el encargado del contenido básico de las páginas y el CSS hace la parte visual.

A lo largo de este módulo conocerás distintos elementos gráficos para incorporarlos en tu página web.

¡Es hora de tunear tu página!

Competencias del módulo

Competencia específica

Publica un sitio web mediante el uso de un espacio de hospedaje gratuito para la difusión de productos y servicios.

Contenidos

- Elementos de diseño
- Edición de imágenes
- Estilos CSS



Fuentes, color e imágenes

Es momento de plasmar tu estilo en la página web que estás creando, comunica tu idea a través de imágenes, colores y diversos estilos de letra.

Recuerda que la mayoría de las páginas web pretende brindar una experiencia única y original a sus usuarios. Es momento de pensar cómo lo harás, esto será la carta de presentación de tu producto o servicio.

Actividad 1. Fuentes, color e imágenes

Propósito

Elige los elementos de diseño adecuados a la página web.

Modalidad

Mixta

Producto

Códigos de color, fuentes e imágenes de la página web.

Instrucciones

1. **Revisa** los videos de tipografía y color que están en los siguientes enlaces:

- [Qué tipos de tipografía existen y cómo usarlas | Conceptos básicos de diseño gráfico](#)
- [Colors in Motion](#)

2. De acuerdo con los principios de diseño, visto en los enlaces anteriores, **elige** el código hexadecimal del color para tu página del siguiente enlace:

- <https://www.presenciaweb.net/tools/circulo-cromatico/>

Sabías que



#452010

ROJO VERDE AZUL

Los códigos de color hexadecimales son valores que le indican a la pantalla cuánto color mostrar.

Los dos primeros dígitos nos dicen cuánto rojo (R) hay en el color, los dos dígitos siguientes son para el verde (G) y los dos últimos son para el azul (B). A través de un sistema hexadecimal se convierte cada valor (que va de 0 a 255) a un código alfanumérico único de 2 dígitos.

El sistema hexadecimal tiene como base el 16. En principio, dado que el sistema usual de numeración es de base decimal y, por ello, solo se dispone de diez dígitos, se adoptó la convención de usar las seis primeras letras del alfabeto latino para suplir los dígitos que faltan. (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F).

Así el código del color negro sería “000000” y el del blanco “FFFFFF”.

Los valores de color hexadecimal se pueden combinar para mostrar más de 16 millones de colores diferentes.

3. Ahora **elige** la fuente y tipografía en el siguiente enlace:

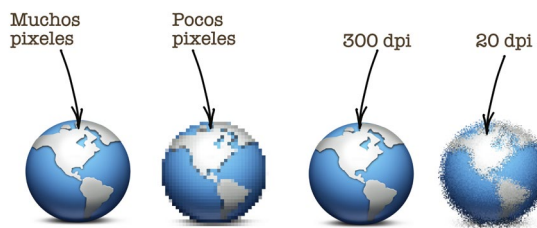
- <https://fonts.google.com/>

4. **Selecciona** las imágenes que deseas incluir en tu página. Para poder emplearlas es necesario que edites su tamaño. En las siguientes páginas puedes hacerlo:

- <https://www.befunky.com/es/opciones/editor-de-fotos/>
- <https://www.iloveimg.com/es/editor-de-fotos>
- https://www.canva.com/es_mx/editor-fotos/
- <https://www.fotor.com/es/>

5. **Edita** las imágenes de acuerdo a los siguientes tamaños:

- La imagen que utilizarás como portada ajústala a un tamaño de 800 por 400 píxeles.
- Las imágenes restantes que incluirá en tu página, asegúrate de que tengan un tamaño menor a 200 píxeles para que puedan ser vistas en cualquier dispositivo.
- La resolución ideal para una imagen en web es de 72 dpi.



Nota:

Para elegir tus fotografías acude a bancos de imágenes como **Pexels** o **Pixabay**, todas ellas cuentan con licencia Creative Commons Zero (CC0), permitiéndote copiar, modificar, distribuir y reproducir las fotos. <https://www.pexels.com/es-es/> y <https://pixabay.com>.

abc

Glosario:

Pixel es una unidad básica de una imagen digitalizada en pantalla.

DPI Es el acrónimo de Dots per inch (puntos por pulgada) y hacen referencia al tamaño del contenido que vas a ver en la pantalla. De manera simple podemos señalarles como la cantidad de puntos que cabe en una pulgada. 37



- Incluye** las referencias de los bancos de imágenes usados. Te sugerimos seleccionar imágenes con licencia CC (creative commons). Consulta la tabla para mayor información.
- Ahora que tienes los código de color, fuentes e imágenes que utilizarás, **agrégalos** a un documento de Word y **envía** el archivo en el espacio correspondiente.

Licencia de obras



Copyright

Únicamente el autor de la obra tiene derecho a utilizarla.



CopyLeft

Se puede modificar, distribuirla, copiarla o hacer uso comercial siempre y cuando el autor lo desee.



Creative Commons

Permite a autores compartir voluntariamente sus obras, se pueden utilizar de manera gratuita y además modificarse, siempre cumpliendo las especificaciones del autor.



Licencia de marcas



Registered

Está reservada a las marcas registradas.




Trade Mark

Protege logos, además los que están en trámites de ser registrados.



Service Mark

Es el equivalente al TM.



**Atribución-NoComercial-SinDerivadas
4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)**

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the [license](#). [Advertencia](#).


Usted es libre de:


Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

La licencianta no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia

Bajo los siguientes términos:

 **Atribución** — Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licencianta.

 **NoComercial** — Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

 **SinDerivadas** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación aplicable.

No se dan garantías. La licencia podrá no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como publicidad, privacidad, o derechos morales pueden limitar la forma en que utilice el material.



Evaluación

Fondo

- Elige los elementos de diseño (color y fuente) con base a los principios de estética, psicología del color y legibilidad.
- Las imágenes cuentan con las especificaciones técnicas y respeta los derechos de autor.

Forma

- El documento incluye el color, la fuente y las imágenes seleccionadas.
- Entrega en tiempo y forma.
- Incluye las referencias consultadas.



Recursos y materiales de apoyo

- [Qué tipos de tipografía existen y cómo usarlas | Conceptos básicos de diseño gráfico](#)
- [Colors in Motion](#)
- <https://www.presenciaweb.net/tools/circulo-cromatico/>
- <https://fonts.google.com/>
- <https://www.pexels.com/es-es>
- <https://pixabay.com>
- <https://www.befunky.com/es/opciones/editor-de-fotos/>
- <https://www.iloveimg.com/es/editor-de-fotos>
- https://www.canva.com/es_mx/editor-fotos/
- <https://www.fotor.com/es/>



Cierre de módulo

Durante la actividad anterior has decidido el estilo que debe llevar tu página, continuemos comunicándonos con la computadora a través del lenguaje de programación, es decir, las etiquetas de HTML y los estilos de CSS. Pero... y ¿cómo funciona este lenguaje? Fácil, por ejemplo, el color necesita un código hexadecimal para que se muestre en pantalla y las imágenes necesitan especificaciones técnicas como el tamaño en píxeles, para que logren visualizarse correctamente en pantalla.

¡Cerramos este módulo y muestra tu talento en Visual Studio!



Avance 3. Construyendo mi página

Propósito

Utilizar estilos CSS para la construcción de una página web desde HTML.

Modalidad

Mixta

Producto

Documento HTML y CSS editados en Visual Studio.



Instrucciones

1. **Visualiza** nuevamente el siguiente video y presta atención a las diferentes formas de escritura entre HTML y CSS: <https://www.youtube.com/watch?v=OrJyvzjiDT8>
2. **Ingresa** a los siguientes enlaces y observa cómo crear un archivo CSS para darle estilo a tu página
 - [CSS Introducción para principiantes](#)
 - [CSS desde cero principiantes - Aplicar estilos](#)

3. **Establece** los estilos de texto que tendrá tu página de acuerdo con la fuente y color seleccionado en la actividad anterior y crea un archivo CSS.
4. Retoma tu archivo HTML desde Visual Studio (corresponde al avance 2) y **agrega** los estilos CSS.

Hasta ahora tu página web se encuentra estructurada en forma vertical. Es momento de conocer otras funciones que pueden darle una mejor estructura visual.

Sigue las instrucciones:

5. **Ingresa** a los siguientes enlaces:

- [Semántica o estructura HTML5](#)
- <https://www.eniun.com/elementos-estilos-codigo-composicion-web/>
- <https://www.eniun.com/formatos-fuentes-css-repositorios/>

¿Cuál de las estructuras podrías incluir en tu página web?

Si hay algo que quisieras incluir y no sabes cómo hacerlo, pregúntale a tu asesor.

6. **Inserta** las imágenes que elegiste en tu documento HTML. Puedes consultar el siguiente enlace para recordar como hacerlo <https://www.youtube.com/watch?v=GBH5YGI8urA>
7. Una vez que hayas completado tu archivo, **ábrelo** desde el explorador de internet (google, edge, mozilla) para que puedas visualizarlo y si lo requiere, **corrige** errores.
8. Cuando consideres que está listo, **comprime** la carpeta de tu proyecto en un .zip (asegúrate que estén incluidos los archivo HTML, CSS y las imágenes).
9. **Envía** la carpeta comprimida al buzón de entrega.

Nota:

Para mayor información de cómo y para qué comprimir una carpeta con varios archivos, consulta este enlace.

<https://www.youtube.com/watch?v=AtdPpBSmh6I>



Evaluación

Fondo

- Escribe correctamente las etiquetas HTML e incorpora los estilos CSS, sin que le genere errores.
- Estructura el contenido completo de su página.
- Incluye correctamente las imágenes.

Forma:

- Entrega en tiempo y forma.



Recursos de apoyo

- <https://www.youtube.com/watch?v=QrJyvzjjDT8>
- [CSS Introducción para principiantes](#)
- [CSS desde cero principiantes - Aplicar estilos](#)
- [Semántica o estructura HTML5](#)
- <https://www.eniun.com/elementos-estilos-codigo-composicion-web/>
- <https://www.eniun.com/formatos-fuentes-css-repositorios/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=GBH5YGI8urA>



Para finalizar.

Publicando mi página web

Toda página web requiere de un alojamiento o *hosting* para mostrar los contenidos de tu web, ser visitado en cualquier momento y por cualquier dispositivo electrónico.

Los *hosting* cuentan con dos tipos de membresía como en *Youtube* o *Spotify*, la gratuita que no tiene costo pero incluye publicidad y la premium que está libre de propaganda pero debes pagar por ella.

Pero, ¡no te asustes! En esta actividad alojarás tu sitio web en un hosting gratuito.

¿Listo para mostrar tu página al mundo de la web?



Proyecto integrador: Publicando mi página

Propósito

Publicar una página web.

Modalidad

Virtual

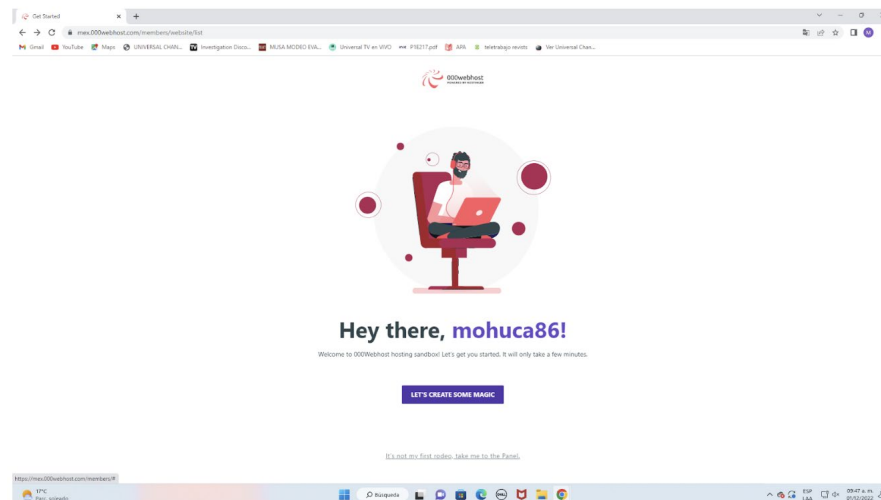
Producto

Enlace a la página web.

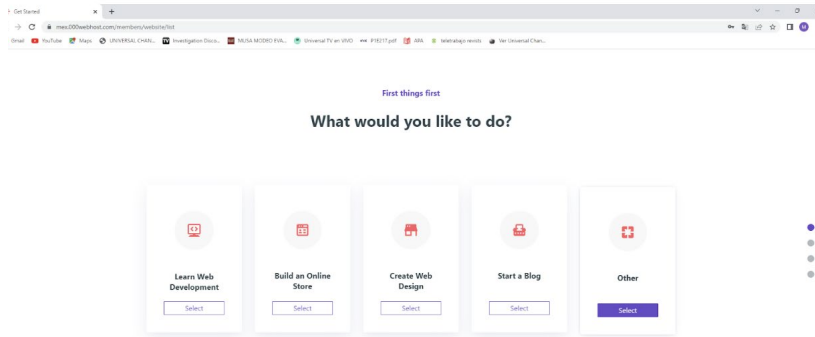


Instrucciones

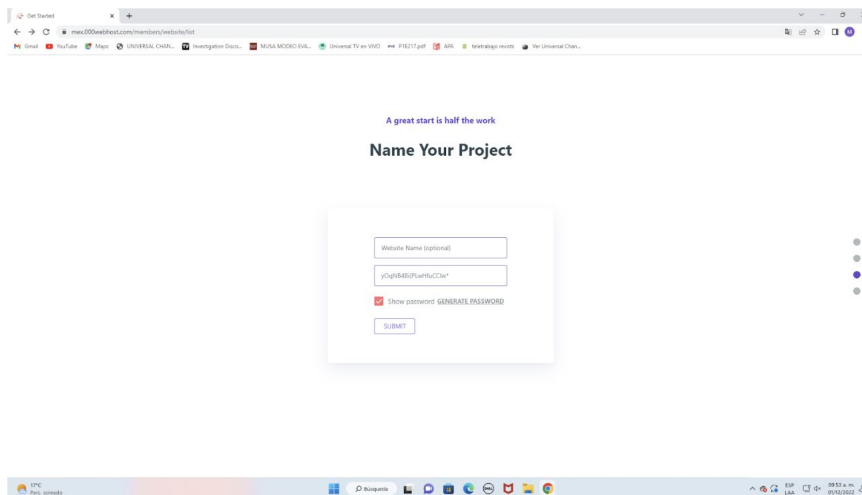
1. **Ingresas** a la página de 000Webhost en la dirección <https://mex.000webhost.com/>
2. **Crea** una cuenta con tu correo personal de *Gmail*.
3. **Da clic** en el botón morado para iniciar.



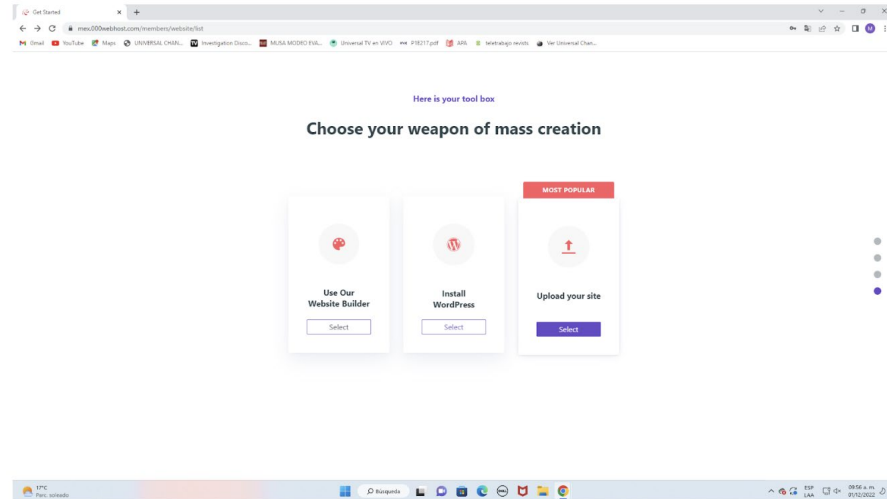
4. De las opciones que aparecen, **selecciona *Other*** con la finalidad de que tu creación parta de cero.



5. Inicia con el **nombre de tu proyecto** y **genera una contraseña**.



6. Selecciona la opción *Upload your site*.



Se abrirá un apartado en el cual tendrás que subir todos tus archivos dentro de una misma carpeta.

7. **Ingresa** al siguiente enlace e identifica la forma en la que deberás subir todos tus archivos: Terán Leopoldo, (17 de febrero de 2020) *Subir archivos al hosting 000webhost* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=97eKuFhDSj8>

En la parte final del enlace anterior te indica dónde puedes visualizar la dirección donde está alojada tu página.

8. Una vez que has creado por completo tu página, **comparte** el enlace dentro del foro Proyecto Integrador Final y revisa las de tus compañeros.



Evaluación

Fondo:

- El enlace visualiza el total de imágenes seleccionadas para la página.
- Los hipervínculos creados funcionan correctamente.

Forma:

- Entrega en tiempo y forma.

Autoevaluación

Has llegado al final de la UAI. Es importante que descubras cuál ha sido, hasta ahora, el logro que has tenido de las competencias específicas del curso. Responde al siguiente instrumento y espera la retroalimentación de tu asesor. Marca con una (X) el nivel que consideras has logrado en cada una de las competencias del curso ahora que ha concluido. Escribe, en el espacio de observaciones, la razón por la cual consideras que te encuentras en ese nivel.

COMPETENCIA	LOGRADO(3)	EN PROCESO(2)	NO LOGRADO(1)	OBSERVACIONES
Esbozo un sitio web a partir de elementos gráficos para su empleo en el entorno virtual.				
Edito información en el lenguaje de marcado HTML mediante el uso de una plantilla para la construcción de un sitio web.				
Publico un sitio web mediante el uso de un espacio de hospedaje gratuito para la difusión de productos y servicios.				
Utilizo las tecnologías de la información y comunicación para investigar, resolver problemas, producir materiales y transmitir información.				



Coevaluación

En el **Foro Coevaluación**, que tu asesor abrirá, comparte el vínculo de tu página. Retroalimenta el trabajo de uno de tus compañeros. Apóyate en el siguiente cuestionario para que tu aporte sea de calidad:

1. ¿La información en el sitio está ordenada, que aportarías a la estructura de su sitio?
2. ¿Cuáles elementos gráficos utilizó, consideras adecuados los colores y tipo de letra de acuerdo a los temas vistos?
3. ¿Identificas que tipo de etiquetas utilizó, puedes visualizar el código, hay algo que hubieras hecho diferente?
4. ¿Consideras el sitio fácil de navegar, muestra la información de manera amigable y sencilla?
5. ¿Sería una página web a la que regresarías?

Así mismo recibe la retroalimentación de tus compañeros, este proceso te ayudará mucho a evaluar tu progreso.

Bibliografía

- Acerca de HTML. (s. f.). Etiquetas HTML - Acerca de HTML. Acercadehtml.com. Retrieved December 14, 2022, from <https://acercadehtml.com/etiquetas-html.html>
- barzana@um.es. (11 de febrero de 2011). Desarrollo de Aplicaciones WEB. Introducción a HTML y CSS. Página Rafael Barzanallana. Universidad de Murcia. Www.um.es. <https://www.um.es/docencia/barzana/DAWEB/2017-18/daweb-tema-1-introduccion-html-css.html>
- BeFunky Inc. (2022). Editor de Fotos | BeFunky: Editar Fotos Gratis Online. BeFunky. <https://www.befunky.com/es/opciones/editor-de-fotos/>
- Bluuweb. (4 de junio de 2018). #4 Fundamentos de HTML 2018 - Encabezados o títulos - Curso html 5 y CSS3. [Archivo de vídeo] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QrjyvzjDT8>
- Bluuweb. (2018) #3 CSS Introducción para principiantes - Curso 2018 desde cero. [Archivo de vídeo] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PIKPglimtYk&t=18s>
- Bluuweb. (2018). #10 CSS desde cero principiantes - Aplicar estilos. [Archivo de vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=X0RNkXYS6Pg&list=PLPI81lqbj-4LKO66cEts5yC_AjOvqKptm&index=11
- Bluuweb. (2018). #8 Semántica o estructura HTML5 - Curso 2018. [Archivo de vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=zpRIWZrLztc&list=PLPI81lqbj-4LKO66cEts5yC_AjOvqKptm&index=9
- CodeBeautify. (2022). Best HTML Viewer, HTML Beautifier, HTML Formatter and to Test HTML Output. Codebeautify.org. <https://codebeautify.org/htmlviewer>
- Crazy about Eggs. (s.f.). Crazy about Eggs. <https://crazyabouteggs.com>
- Eniun. (s.f). Estilos, elementos y código para la composición de tu web. <https://www.eniun.com/elementos-estilos-codigo-composicion-web/>
- Eniun. (s.f). Formatos de las fuentes en CSS y utilización de repositorios. <https://www.eniun.com/formatos-fuentes-css-repositorios/>
- Estructura de una página web. (s.f.). Servicio Central de Informática. CCUMA. http://webpersonal.uma.es/~RGARCIAF/paginas/estructura_de_una_pagina_web.htm
- Fotor. (s. f.). Fotor-Herramienta gratuita de edición de fotos y diseño gráfico en línea. Www.fotor.com. <https://www.fotor.com/es/>
- GCFAprendeLibre (2019) Qué tipos de tipografía existen y cómo usarlas | Conceptos básicos de diseño gráfico. [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=EbV3-AJQEIQ&t=23s>



- Google. (2019). Google Fonts. Google Fonts. <https://fonts.google.com/>
- Group, T. V. (s. f.). Mama Joyce Peppasauce - Fiery Blasian Hot Sauce. Wwww. [peppasauce.love](https://www.peppasauce.love). <https://www.peppasauce.love>
- iLovePDF. (s. f.). Editor de fotos Online gratis. Editar fotos, rápido y fácil. ILoveIMG | Herramientas Online Para Editar Imágenes. Retrieved December 14, 2022, from <https://www.iloveimg.com/es/editor-de-fotos>
- IONOS Digital Guide. (30 de octubre de 2019). Optimiza tu navegación web para aumentar la accesibilidad. IONOS Digital Guide. <https://www.ionos.mx/digitalguide/paginas-web/disenio-web/navegacion-web/>
- Klawter. (s. f.). Qué elementos debe tener una página web. Klawter. <https://klawter.com/blog/que-elementos-debe-tener-una-pagina-web/>
- makigas: tutoriales de programación. (2012) HTML Básico - 6. Cómo insertar imágenes. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=GBH5YGI8urA>
- Microsoft. (2016, April 14). Visual Studio Code. Visualstudio.com. <https://code.visualstudio.com/Download>
- OLA 2029 VISION. (s.f.). POLA Official Website – Anti-Aging Care and Whitening Cosmetics. <https://www.pola.com/wecaremore>
- One moment, please... (s.f.). One moment, please... <https://www.mexicoinmykitchen.com>
- Prado, J. (19 de enero de 2020). La Arquitectura de Información Web y sus tipos. UXABLES | Blog. <http://www.uxables.com/disenio-ux-ui/la-arquitectura-de-informacion-web-y-sus-tipos/>
- Presenciaweb.net. (2017). Circulo Cromatico para generar tu paleta de colores. Presenciaweb.net. <https://www.presenciaweb.net/tools/circulo-cromatico/>
- Prometheus Fuels - Technology. (s.f.). Prometheus Fuels. <https://www.prometheusfuels.com/technology>
- Ruiz, L. (s. f.). Tipos de estructura para una página web. Diseño Web Y Cositas Chulas. <https://maraju.blogs.uv.es/tipos-de-estructura-para-una-pagina-web/>
- Servicio Central de Informática. (s. f.). Estructura de una página web. Webpersonal.uma.es. http://webpersonal.uma.es/~RGARCIAF/paginas/estructura_de_una_pagina_web.htm
- Sistema de Educación Media Superior. (s. f.). <https://www.sems.udg.mx/>
- Teran, L. (2020). Subir archivos al hosting 000webhost. [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=97eKuFhDSj8>

- Universidad de Guadalajara. (s. f.). <https://www.udg.mx/>
- Veronica Del Pilar Noriega Esquives. (2017). Colors in Motion. [Archivo de vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wawSoGYVHnA>
- 000webhost (s.f) <https://mex.000webhost.com/>
- Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2020.
- Estadísticas a propósito del Día Mundial del Internet (17 de mayo): datos nacionales. INEGI. comunicado de prensa núm. 258/22 16 de mayo de 2022. Disponible en https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2022/EAP_Internet22.pdf.
- Morningstar, Chip y F. Randall Farmer. Las lecciones del hábitat de Lucasfilm. *El lector de nuevos medios*. Ed. Wardrip-Fruin y Nick Montfort: The MIT Press, 2003. 664-667. Impresión ^ a b “La (re) invención del ciberespacio
- Slater, Don 2002, ‘Relaciones sociales e identidad en línea y fuera de línea’, en L. Lievrouw y S. Livingston (eds), *The Handbook of New Media*, Sage, Londres, págs. 533–46.
- Cacheiro, M. (2015) Educación y tecnología: Estrategias didácticas para la integración de las TIC. España: UNED.
- Castells, P. (2015) La web semántica. 195-212. *Sistemas interactivos y colaborativos en la web*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Ganzábal, X. (2014) Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas. España: Ediciones Paraninfo.
- Gauchat, J. (2012) El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript. España: Marcombo.
- Guerrero, E. (2014) Redes e internet. España: Marpadal Interactive Media S.L.
- Ladrón, M. (2014) Sistema operativo, búsqueda de información internet, Intranet y correo electrónico. España: Tutor Formación.
- “Lista de Elementos HTML” en Mozilla Developer Network (2014) https://developer.mozilla.org/es/docs/HTML/HTML5/HTML5_lista_elementos
- Luján, S. (2002) Programación de aplicaciones web: historia; principios básicos y clientes web. Alicante, España: Club Universitario.
- Talledo, S. (2015) Implantación de aplicaciones web en entornos internet y extranet. España: Paraninfo.
- Van Lancker, L. HTML4 Dominar el código fuente. España: Ediciones ENI.
- W3Schools (s.f) Disponible en <http://www.w3schools.com/html/default.asp>.

Universidad de Guadalajara

Sistema de Educación Media Superior

Secretaría Académica

Dirección de Educación Continua, Abierta y a Distancia

Guadalajara, Jalisco. México

Esta obra se terminó de editar en diciembre de 2022