PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en integración de contenidos digitales
- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto:** Construcción De La Imagen Corporativa Para Las Empresas Mipymes De Bogotá Mediante El Uso De Herramientas Gráficas Y Multimediales
- **Fase del Proyecto**: Fase de evaluación
- **Actividad de Proyecto:** Exponer el proyecto final y sustentarlo según las pautas establecidas para presentación al cliente.
  Plantear la posible solución multimedial a partir de bocetos que generen una idea preliminar del producto a desarrollar.
- **Competencias:** animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar: 584311 -** integral el blocking con base en los lineamientos de la secuencia de la estrategia digital.
- Duración de la Guía: 120 horas (96 Horas presenciales, 24 Horas desescolarizadas)



Figura 1. Diseño web: Todo lo que debes saber obtenido de: https://arrobasystem.com/blogs/blog/diseno-web-todo-lo-que-debes-sabe

2. PRESENTACIÓN

GUÍA 11 DIAGRAMACIÓN Y CREACIÓN WEB HTML5 CSS3

Bienvenido(a) a esta guía de diseño y diagramación de interfaz web y maquetación mediante HTML5 Y CSS3 en la cual se identifican los aspectos más relevantes del proceso de diseño web, que busca proporcionar la mejor experiencia al usuario final.

Así mismo se exploran las partes que componen un sitio web, su funcionalidad, jerarquías, tipografías para web, resolución de imágenes, iconografía, etc. Cuyo objetivo final es construir un sitio web para la empresa.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial.

Actividad de aprendizaje 11_01. Reconocer elementos para la maquetación de páginas y diferentes componentes del diseño web.

Para esta primera actividad, los aprendices utilizarán un ovillo de lana, este ovillo trabajará como el hilo invisible que conectará de manera física cada uno de los elementos que hacen parte de una página web

o de un micrositio, ayudando a los aprendices a entender la conexión de todos los componentes para la correcta elaboración y maquetación de una página web.



Para esta actividad un aprendiz comenzará la actividad nombrando un elemento o concepto que haga parte de la maquetación o diseño de la página web y como acto seguido lanzará el ovillo a algún compañero que deberá repetir el primer elemento o concepto nombrado y adicionar otro elemento que irá complementando una larga lista o glosario que será parte fundamental en esta guía y ayudará a organizar información y conceptos que serán explicados por el instructor, este ovillo seguirá saltando por cada uno de los aprendices en orden aleatorio, creando una gran malla o red que asemejará el diseño de una página y su complejidad al momento de maquetar un sitio web.

Se realizará la explicación de todas las palabras y conceptos para dar claridad a los aprendices y ellos crearán una infografía de los conceptos que a su parecer sean los más esenciales e importantes y de los cuales una página web no debe olvidar.

Se dejará un link de un video a manera de información que ayudará a comprender más fácilmente la dinámica del juego de la Telaraña o que también se encuentra en la carpeta de material de Apoyo del aprendiz 3.1.

Video 01. Anexo.Telaraña: https://www.youtube.com/watch?v=xfVcN3lL7mI

Materiales: Ovillo de lana, lápices, computador, mouse, celular o tableta digital.
Duración. 1 hora.

3.1.2 **Actividad de aprendizaje 11_01.1. Reconocer la importancia de un sitio Web.**

La tecnología se ha convertido en una herramienta fundamental en la vida de muchas personas. Navegar por internet para hacer consultas de todo tipo, comprar productos y utilizar redes sociales es algo común, pero ¿te has preguntado para qué sirve una página web *y cómo te puede ayudar? Si es así, debes saber que te funcionará para informar, vender, ganar presencia en internet, interactuar, brindar atención a tus clientes, ayudarlos a resolver dudas o potenciar una marca personal.*

Seguramente la última vez que buscaste algo en internet te aparecieron muchas páginas y diste clic en aquellas que más te llamaron la atención, hasta que encontraste una con la información que necesitabas ¿cierto? Pues bien, todas las que visitaste y las demás que se ubican en la red, hoy se consideran instrumentos indispensables para comunicar, y para que lo comprendas mejor, te diremos lo que es una página web y para qué sirve.

Independientemente del propósito para el que sea construida, abre la puerta a grandes oportunidades dentro del mundo digital, por eso vale la pena que conozcas sus bondades y la manera en que tu proyecto puede resultar beneficiado.

¿Para qué sirve una página web y qué es?

Es un documento electrónico al que se puede acceder desde cualquier navegador (Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, etc.), que contiene todo tipo de contenido —generalmente ordenado— y que transmite mensajes claros e incita ciertas acciones. Lo que significa que es una herramienta muy fácil de adaptar a cualquier objetivo.

Por esto mismo, es bastante útil para:

- Informar
- Vender
- Ganar presencia en internet
- Interactuar
- Brindar atención
- Ayudar
- Potenciar una marca personal.

Ver video: Qué es y para qué sirve una Página Web.Mp4
Duración. 1 hora.

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

Actividad de aprendizaje 11_02 Identificar los aspectos de la disciplina del diseño web

Hoy en día ya no es posible imaginarse una vida sin internet, muchas actividades cotidianas requieren de su uso, más exactamente los websites, ¿Pero sabemos cómo funciona esta tecnología?, ¿Quién decide qué información vemos?, ¿Cómo acceder a los contenidos e información?

- ✓ El instructor de formación realizará la introducción al tema de diseño web, preste atención a las explicaciones.
- ✓ El instructor creará una pizarra en jamboard y los aprendices redactarán con sus propias palabras el concepto de los siguientes términos asociados a la web, incluya para cada uno de ellos un ejemplo:

- **Página web**
- **Sitio web**
- **Portal web**
- **Red social**
- **Landing Page**
- **Motor de búsqueda**
- **Posicionamiento SEO.**

✓ Visualice los siguientes recursos del material del aprendiz :
  - **11_02.1_RECURSO_Diseño de interfaces web.pdf**
  - **11_02.2_VIDEO_Elementos_que_componen_sitio_web.mp4** También puede verlo en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=ThE4Ov7PfH8&t=1s&ab_channel=neussoler

✓ Sintetice en una infografía que aspectos se deben considerar para lograr un buen diseño web.

✓ Consolide las evidencias anteriores en un documento PDF y guarde la evidencia con el nombre **11_02_EVIDENCIA_Aspectos_clave_diseño_web**. Cargue su evidencia en el portafolio del aprendiz carpeta Evidencias Guía 11.

Duración 2 horas

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

11_03 Actividad de aprendizaje Edición Pagina Web HTML y CSS

A partir de la información anterior realice por grupo de proyecto las siguientes actividades teniendo como referencia la empresa de su proyecto:

✓ Realice la investigación de sitios web o landing pages similares a los de su empresa, que le permitan tomar referencias de la información que puede incluirse en el propio.

✓ Analice qué información de la empresa es relevante para mostrar en el sitio web y consolide los diferentes recursos (texto, imágenes, multimedia) que desea incluir.

✓ Observe el siguiente recurso en donde encontrara el concepto, importancia y construcción de un mapa de navegación **11_03 Como Crear el MAPA de Contenidos de tu Pagina Web**

✓ Estructure el mapa de navegación de las páginas que integrarán el sitio web de la empresa, este debe contener un menú de navegación, de 3 o 4 enlaces, sus páginas internas incluyendo un formulario de contacto, botones con los enlaces a redes sociales, video embebido o recurso audiovisual, los banner animados o gif, enlaces a revista digital y manual de imagen corporativa, puede iniciar con un borrador a mano, que posteriormente puede digitalizar.

✓ Guarde esta evidencia con el nombre **11_04_EVIDENCIA_mapa_navegacion_website** y cárguelo en el portafolio del aprendiz carpeta Evidencias Guía 11.

3.3.1 Actividad de Aprendizaje 11_03.1 Construir wireframe para una Landing Page

A partir de los conocimientos adquiridos sobre diseño de interfaces y maquetación web, basado en el mapa de navegación propuesto anteriormente para el landing page de su empresa, consolide las siguientes evidencias.

- ✓ A partir de las orientaciones del instructor sobre diseño de Wireframes y tomando como referencia el recurso **11_03.1 Cómo crear Wireframes para Diseño Web.mp4** que también puede consultar haciendo **CLICK AQUÍ.** Construya el wireframe del website de su proyecto. Guarde esta evidencia con el nombre **12_04_EVIDENCIA_wireframes_website** y cárguelo en el portafolio del aprendiz carpeta Evidencias Guia 11.
- ✓ puede tomar como referencia los siguientes recursos:

  11_07_VIDEO_tips_landing_pages CLIC AQUÍ para ver el video
  11_08_VIDEO_ Landing_Page_con_HTML5_Y_CSS3_Desde_Cero CLICK AQUÍ para ver el video.
- ✓ A continuación puede revisar diferentes herramientas con la cuales puede desarrollar maquetación y prototipado junto con su instructor

  ADOBE XD, FIGMA, INVISION, MARVEL APP, SKETCH, PENPOT

En Territorium en la sección de Evidencias Guia 11, cargar de forma individual las evidencias de las actividades 3.3 y 3.4 de la presente guía.

Recursos y materiales

Sala de cómputo con conexión a internet.
Hojas de papel y esferos

Duración 8 horas

Software necesario

- Navegadores Google Chrome, Mozilla Firefox o similar.
- Editor de Texto Plano (Sublime Text, Visual Studio Code, etc)
- Adobe Illustrator
- Figma, Adobe XD

En un sitio web la integración de redes sociales es clave para favorecer la comunicación de nuestros usuarios con la empresa, dependiendo del tipo de negocio hay ciertas redes que se ajustan más que otras.

- ✓ Investigue la naturaleza de los diferentes tipos de publicaciones que se generan para las redes sociales y acorde al ámbito comercial de su empresa establezca cuáles redes sociales (Facebook, twitter, Instagram, tiktok, LinkedIn, behance, YouTube, snapchat, Pinterest, etc.) se ajustan más al target de su empresa y pueden favorecer la visibilidad de esta en internet, cree los diferentes perfiles en las redes sociales.
- ✓ Genere el contenido o piezas gráficas basándose en el trabajo desarrollado anteriormente, para ser publicado en sus redes sociales y su landing page.

Cree en su portafolio del aprendiz carpeta Evidencias Guía 11, una carpeta denominada **11_03.1_EVIDENCIA_recursos_landing_page** y en ella cargue debidamente organizada y clasificada la siguiente información:

- La información recopilada acerca de su empresa, que será incluida en el sitio web (textos, imágenes, multimedia,etc)
- Los links de las redes sociales creadas para su empresa
- Las piezas gráficas generadas para incluir en las redes sociales y el landing page

3.3.2 Actividad de aprendizaje 11_03.2 Maquetar el sitio web usando tecnologías Front-End HTML5 y CSS3

Posterior a la fase de diseño, donde se planifica la estructura visual del sitio web, se procede con la fase de codificación, también conocida como maquetación web. Para ello se hace uso de diferentes tecnologías que permiten la materialización del diseño entre ellos se destaca el lenguaje de marcas de hipertexto HTML5 utilizado para estructurar el contenido que se incluirá en el sitio web, así como hojas de estilo CSS3 que se utilizarán para incorporar el estilo visual al sitio.

✓ Revise los siguientes recursos sobre el lenguaje HTML5 y el lenguaje CSS3

- **11_04_LECTURA_Estructura_HTML**
- **11_05_LECTURA_Empezando_con_CSS**

✓ Junto con el instructor realice la exploración de los lenguajes HTML5 y CSS3 para la construcción de sitios web, que le permitan afianzar su manejo de estas tecnologías para la construcción de sitios web.

✓ Edite la plantilla Web html para editar con imágenes y contenido personalizado configurando las opciones de CSS.

✓ Desarrolle en la plataforma Territorium el cuestionario de conceptos de la guía 11

Duración 20 horas

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

Para finalizar, se debe realizar el sitio web de tu empresa utilizando la herramienta de WordPress de la marca de la EP (Etapa Productiva).

❖ Realice la instalación de WordPress apoyándose del video Instalar_WordPress_localmente_con_LocalWP
❖ Configure su Instalación de acuerdo con su proyecto EP apoyándose del video CONFIGURACIÓN_INICIAL_después_de_instalar_WORDPRESS
❖ Instale el theme Phlox-pro-theme.zip y configúrelo de acuerdo con su proyecto EP apoyándose en el video Tutorial_de_Phlox_Pro
❖ Cambie el contenido de su sitio Web de acuerdo con su proyecto EP apoyándose en el video Tutorial_Elementor_Wordpress

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Computadora, conexión a internet.
- Duración Actividad 8 horas

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Demuestra concepto de jerarquización de contenido, diagramación y composición en el boceto propuesto para el diseño del sitio web.	Realiza el boceto de la interfaz gráfica del sitio web aplicando parámetros de diseño web, interfaz de usuario y elementos del diseño gráfico.	Las evidencias de conocimiento se evalúan con un cuestionario de forma presencial. A través de Técnica formulación de preguntas.
Evidencias de Desempeño: Son certificados de desempeño que describen las funciones específicas que realizó el candidato y que deben guardar relación con la norma de competencia del programa de formación.	Realiza el boceto de la interfaz gráfica del sitio web aplicando parámetros de diseño web, interfaz de usuario y elementos del diseño gráfico.	Verifica la información del trabajo realizado en el aula por medio del auto diagnostico entregado por el instructor por medio de lista de chequeo.
Evidencias de Producto: El aprendiz demuestra que sabe ejecutar una función productiva, en condiciones del criterio de desempeño, de acuerdo con manuales y talleres propuestos.	El aprendiz edita imágenes, video, redacta textos y desarrolla los elementos necesarios para el diseño de la interfaz del sitio web.	El aprendiz realiza las entregas de las actividades en los formatos que se solicitan, estos se evalúan mediante lista chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

- **Accesibilidad:** Tiene como objetivo lograr que las páginas web sean utilizables por el máximo número de personas, independientemente de sus conocimientos o capacidades personales e independientemente de las características técnicas del equipo utilizado para acceder a la Web.
- **Arquitectura de información:** Organización coherente de las secciones y su contenido del sitio web.
- **Funcionalidad:** Significa asegurar que el producto funciona tal como estaba especificado.
- **Interfaz usuario:** Debe representar a la empresa, brindar la información necesaria y que requieren los usuarios finales, en donde las tareas a realizar deben ser simples pero eficaces.

- **Jerarquía:** es el criterio que permite establecer un orden de superioridad o de subordinación entre personas contenidos, resaltando el más importante por medio de conceptos básicos de diseño.

- **Landing page:** Las landing pages son páginas de un sitio web (es decir, urls) que tienen el objetivo de conseguir que quienes las visitan realizar una acción. Esta acción puede ser desde una compra hasta el envío de un formulario sobre cualquier tema. En otras palabras, se trata de una página estructurada y cuidada al detalle para que se cumpla la realización de una acción por parte del usuario.

- **Motores de búsqueda:** Motor de búsqueda también conocido como buscador es una herramienta basada en la web que permite a los usuarios localizar información en Internet, utilizando como entrada palabras claves llamadas "keywords" las cuales proporciona una lista de documentos (enlaces) en los que se encuentra lo solicitado. Cuando se realiza una búsqueda, el motor de búsqueda verifica dentro de bases de datos de información y retorna un listado de direcciones Web que combinan con las palabras claves que se solicitó.

- **Multimedia:** serán todos los elementos multimedia que se utilizarán como insumo para la construcción del sitio web.

- **Optimización para buscadores:** se refiere al proceso de mejorar la visibilidad y el posicionamiento de tu sitio en los resultados de búsqueda en motores como Google.

- **Portales web:** Los portales generalmente brindan una serie de servicios integrales como son: buscadores, foros, aplicaciones, servicios electrónicos, documentos, etc. y están dirigidos a las necesidades de un grupo de personas.

- **Redes sociales:** Las redes sociales son sitios de Internet formados por comunidades de individuos con intereses o actividades en común (como amistad, parentesco, trabajo) y que permiten el contacto entre estos, de manera que se puedan comunicar e intercambiar información.

- **Sitios web:** Están desarrollados con lenguajes de marcado como el HTML, que pueden ser interpretados por los navegadores. De esta forma, las páginas pueden presentar información en distintos formatos (texto, imágenes, sonidos, videos, animaciones), estar asociadas a datos de estilo o contar con aplicaciones interactivas.

- Usabilidad: Es la facilidad de uso con la que los usuarios interactúan con nuestro sitio web.

- **World Wide Web:** Es un sistema hipermedial que permite el acceso a una diversidad de contenidos a través del seguimiento de enlaces desde un elemento a otro, colocando a disposición de los usuarios referencias o vínculos a otros documentos ya sean en formato de sonidos, gráficas o vídeo.
- **Página Web:** Es una unidad de información individual a la que se accede a través de la WWW, en ella se presentan texto, imágenes, sonidos, vídeos y enlaces, y su extensión puede ser más larga que una pantalla de computador.
- **Sitio Web:** Varias páginas web pueden estar agrupadas conformando un sitio Web, se trata de productos comunicacionales cuya característica básica es que potencian una "desestructuración comunicativa", es decir, que el sitio no hace explicito todas sus posibilidades de una sola vez, sino

que para conocerlas se incita al usuario a explorar y a interactuar con los distintos elementos que aparecen en pantalla.

- **Hipervínculo:** (También llamado hiperenlace, link o liga) es un elemento de un que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento. Interfaz: Es la representación gráfica de una aplicación interactiva, es lo que media y facilita la comunicación e interacción entre el individuo y la máquina, ella es lo que el usuario ve en la pantalla y con la que interactúa finalmente.
- **Servidor:** Es el computador en el que se ejecutan los programas que realizan alguna tarea en beneficio de otras computadoras. Algunos servicios habituales son los servicios de archivos, que permiten a los usuarios almacenar y acceder a los archivos de un sitio web, así como ejecutar sus aplicaciones asociadas, en beneficio directo del usuario final.
- **Sistemas Operativos:** Constituyen un conjunto de programas básicos y utilidades, compilados y distribuidos en formato sencillo para su fácil instalación, y de los cuales depende el funcionamiento de la computadora.
- **Hosting:** El Hosting es el espacio donde se hospeda el sitio web. Este servicio lo brindan instituciones o empresas que cuentan con servidores y software que le permitan gestionar servicios IP. Código Sur cuenta con una red propia de servidores en data centers de última generación, con servidores exclusivos para procesar cada servicio de forma individual: mail, listas, web, ftp, boletines y DNS.
- **Dominio:** Un dominio de internet (por ejemplo “codigosur.org”) es un nombre de equipo que proporciona nombres más fácilmente recordados.
- **Blog:** Un blog, o en español también una bitácora, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. CMS: Son las siglas en inglés de Content Management System, se trata de un Sistema de gestión de contenidos que permite la creación y administración de contenidos en páginas web. Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido y el diseño.
- **CSS:** Las hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets, CSS) son un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML (y por extensión en XHTML). El W3C (World Wide Web Consortium) es el encargado de formular la especificación de las hojas de estilo que servirá de estándar para los agentes de usuario o navegadores. La idea que se encuentra detrás del desarrollo de CSS es separar la estructura de un documento de su presentación.
- **Web 1.0:** Se refiere al concepto original de la web que comenzó con el desarrollo de páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente. En esta etapa de desarrollo conseguir hits (visitas) y la estética visual eran considerados como unos de los factores más importantes de desarrollo de cualquier Sitio Web.
- **Web 2.0:** Se usa para referirse a una segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folksonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios. En la Web 2.0, se busca un intercambio de información en dos sentidos, y el usuario deja de tener un rol pasivo y pasa a ser parte de la generación de la información. RSS: Son las siglas de RichSiteSummary, un formato de texto estándar y público, que distribuye titulares de noticias y contenidos de forma automatizada, su función es mostrar un sumario o índice de los contenidos sin necesidad de usar un navegador o ingresar al sitio web. RSS es uno de los ejemplos más significativos del concepto Web 2.0

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

WEBGRAFIA:

Guía digital, ¿Qué es la Usabilidad? https://www.guiadigital.gob.cl/articulo/que-es-la-usabilidad.html

Defininición. De, Definición de página Web, https://definicion.de/pagina-web/

Concepto, Redes Sociales, http://concepto.de/redes-sociales/

40 de Fiebre, ¿Qué es una landing page? https://www.40defiebre.com/que-es/landing-page

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Jeikcson Gil**	**INSTRUCTOR**	**Articulación con la educación media**	**06 diciembre 2021**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**David Andrés Vesga**	**INSTRUCTOR**	**Articulación con la educación media**	**6 diciembre 2021**	**Actualización de temas y modificación guía**
	Eduardo José Velasco Acevedo	**INSTRUCTOR**	**Articulación con la educación media**	**6 julio de 2022**	**Actualización de temas y modificación guía**