



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Maquetación Web

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en integración de contenidos digitales.
- **Código del Programa de Formación:** 2504883.
- **Nombre del Proyecto Formativo:** Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para mipymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Fase planeación.
- **Actividad de Proyecto Formativo:** Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto.
- **Competencia:** Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual.
- **Resultados de Aprendizaje:** Integral el blocking con base en los lineamientos de la secuencia de la estrategia digital.
- **Duración de la Guía de Aprendizajes:** 40 Horas en total.
 - ✓ 80% Trabajo presencial: 32 horas presenciales.
 - ✓ 20% Trabajo autónomo: 8 horas desescolarizadas.



2. PRESENTACIÓN

“Bienvenido(a) a esta guía sobre diseño, 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.



El diseño web es el proceso de crear, planificar y diseñar sitios web, incluyendo su estructura, estética y funcionalidad. Combina elementos de diseño gráfico, desarrollo web, experiencia del usuario (UX) y usabilidad para producir una interfaz digital atractiva y funcional.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es)

3.1. Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:



3.1. 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.*

Una página web es un documento digital accesible a través de internet mediante un navegador (como Chrome, Firefox o Safari). Está compuesto por texto, imágenes, vídeos, enlaces y otros elementos interactivos, diseñados para transmitir información, prestar servicios o permitir la interacción con los usuarios. Las páginas web forman parte de un sitio



web, que es un conjunto de páginas relacionadas entre sí, bajo un dominio único (como www.ejemplo.com).

Independientemente del propósito para la que sea construida una página web, 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?

Una página web es una herramienta fundamental en el mundo digital, utilizada para diversos fines como informar, educar, vender, entretener o interactuar. Su propósito depende del contenido y la audiencia objetivo del sitio web al que pertenece. Tiene las siguientes funcionalidades:

- ☐ Comunicación de información.
- ☐ Promoción de negocios o productos.
- ☐ Venta en línea (comercio electrónico).
- ☐ Educación y formación.
- ☐ Entretenimiento.
- ☐ Interacción social.
- ☐ Prestación de servicios.
- ☐ Construcción de marca personal o profesional.
- ☐ Gestión de comunidades.



Es importante, que, como evidencia en esta primera parte, para poder comprender mejor el enfoque de esta guía, deberás socializar en clase junto a tus compañeros e instructor(a) los siguientes interrogantes:

- 1) ¿Cuáles son los usos esenciales de una página web?
- 2) ¿Cuál es la importancia que estos sitios web tienen dentro del mercado del marketing?
- 3) ¿Por qué sería viable que tu empresa de proyecto productivo tenga un website?
- 4) ¿A qué público objetivo iría destinada esta página web de tu empresa?



- 5) ¿Cuál sería el fin comercial que tendría tu sitio web?
- 6) Teniendo un sitio web elaborado para tu empresa, indica ¿Cuáles ventajas tendría tu empresa elegida dentro de la competencia del sector productivo?

Posteriormente, luego de realizar la creación de la evidencia expuesta, por favor guárdala en el portafolio del aprendiz con el nombre **4_INTRODUCCIÓN_WEBSITE_3.1**. Lo anterior, dentro de la carpeta 3.1 en la Fase de Evaluación.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos y trabajos de investigación.

Materiales de formación: Estudio del proceso de elaboración mediante un medio visual.

Material de apoyo: Estudios, videos y recursos complementarios.

Evidencia de aprendizaje: INTRODUCCIÓN_WEBSITE nóbralo **4_INTRODUCCIÓN_WEBSITE_3.1**, y súbelo a tu portafolio.

Duración de la actividad: 5 horas.

3.2 Contextualización e identificación de conocimientos:

Descripción de la actividad:

3.2 Reconociendo la interfaz de un sitio web

Reconocer la interfaz de un sitio web implica identificar y entender los elementos visuales e interactivos que el usuario utiliza para navegar e interactuar con el sitio. La interfaz de usuario (UI) está diseñada para ser intuitiva y facilitar la experiencia del usuario (UX).

A continuación, por favor observa el siguiente link: [Cómo crear una página web: paso a paso y consejos](#) de material de apoyo del aprendiz, ya que deberá realizar un paso a paso de la creación de su sitio web explicando los siguientes conceptos y aterrizándolos en base a su empresa de proyecto productivo.

1. Definir una idea.
2. **Registrar un dominio.** ¿Qué es un dominio y cual elegirías para tu empresa?
3. **Hospedar tu sitio web (hosting).** “¿Qué es un hosting y cuál elegirías para tu empresa?”



4. **Elegir una plataforma.** ¿Qué es una plataforma web y cuál es la diferente entre Plataforma y hosting?
5. **Establecer una estructura.** En este aspecto deberá definir el menú de navegación del sitio web.
6. Definir el diseño.
7. Crear el contenido.
8. Agregar herramientas.
9. Revisar y publicar el sitio.
10. Monitorear, analizar y mejorar.

Subir evidencia en el portafolio del aprendiz con el siguiente nombre **4_INTERFAZ_WEBSITE_3.2**. Lo anterior, dentro de la carpeta 3.2 en la Fase de Evaluación.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.

Material de apoyo: Estudios de caso, explicaciones adicionales y ejemplos.

Evidencia de aprendizaje: **INTERFAZ DE WEBSITE**. nómbralo **4_INTERFAZ_WEBSITE_3.2**, y súbelo a tu portafolio.

Duración de la actividad: 10 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

3.3.1 Edición página web HTML y CSS

Dado que el diseño UX se basa en el usuario y la usabilidad, tiene diferentes etapas de desarrollo: Investigación, recopilar datos de cómo se comportan los usuarios y cómo manejan otras aplicaciones.

Análisis: Clasificar esta información, agruparla y definir unos objetivos a nivel de usuario.

Diseño: Crear prototipos y flujos de usuario.

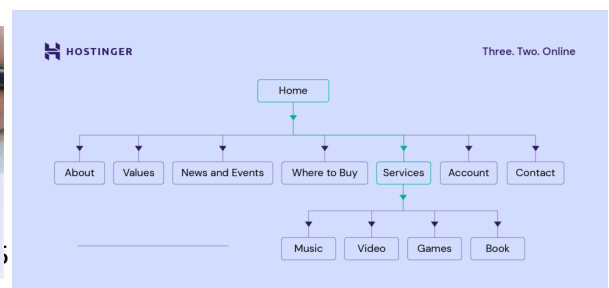


Pruebas de usuario Éstas pruebas se hacen con papel y otros recursos.

- ✓ **Proceso de diseño UI:** Para empezar el diseño de la interfaz de usuario será necesario seguir los siguientes pasos.
- ✓ **Proceso de Negocio** Entender a qué se dedica el negocio, cómo lo hace, qué propósito tiene.
- ✓ **Screenflow:** Entender las pantallas que el usuario verá en su flujo de uso, se puede hacer un mapa de navegación del sitio con todas las rutas posibles Aquí se denotan las secciones principales, las secciones secundarias y las páginas externas.
- ✓ **Wireframes** plano de nuestra aplicación, se empiezan a hacer bocetos y bosquejos de todas las pantallas y componentes que tendría nuestro sitio web, es bueno hacer los bocetos a mano con el fin de darle rienda suelta a la imaginación, posteriormente se construye un wireframe de alta fidelidad donde se disponen los elementos lo más fiel, cercano posible a cómo quedará el producto final, es el que se entrega al equipo de desarrollo para la codificación.
- ✓ **Feedback** este diseño pasa a revisión y aprobación; cuando está aprobado pasa a la fase de codificación, donde se materializa el diseño fase que se conoce como maquetación web.

Sigue los siguientes pasos y realice la evidencia de esta guía:

1. Realiza la investigación de sitios web o landing pages similares a los de tu empresa, que te permitan tomar referencias de la información que pueden incluir en tu próximo SITIO WEB.
2. Analiza qué información de la empresa resulta relevante para mostrar en el sitio web y consolida los recursos necesarios, como texto, imágenes y multimedia que desees incluir.
3. Estructura 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 banners animados o gif, enlaces a revista digital y manual de imagen corporativa, puede iniciar con un borrador a mano, que posteriormente puedes digitalizar.





Posteriormente, sube la evidencia a la carpeta del portafolio del aprendiz, estará con el nombre **4_MAPA_DEL_SITIO_EMPRESA_3.3.1** Lo anterior, dentro de la carpeta 3.3 en la Fase de Evaluación.

3.3.2 Construir wireframe del sitio

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 tu empresa, consolida las siguientes evidencias.

A partir de las orientaciones del instructor sobre diseño de Wireframes y tomando como referencia el recurso

https://www.youtube.com/watch?v=K79icjeOcn8&t=14s&ab_channel=EnvatoTuts%2B que también puedes consultar haciendo. Construya el wireframe del website de tu proyecto.

Posteriormente, sube la evidencia a la carpeta del portafolio del aprendiz, estará con el nombre **4_WIREFRAME_EMPRESA_3.3.2**. Lo anterior, dentro de la carpeta 3.3 en la Fase de Evaluación.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Manuales, guías de estudio, libros y medios visuales.

Material de apoyo: Estudios de caso, explicaciones adicionales, apoyar la comprensión práctica y medio de preparación de la actividad.

Evidencias de aprendizaje:

- MAPA DEL SITIO. nómbralo **4_MAPA_DEL_SITIO_EMPRESA_3.3.1** y súbelo a tu portafolio
- WIREFRAME DE EMPRESA. nómbralo **4_WIREFRAME_EMPRESA_3.3.2**, y súbelo a tu portafolio.

Duración de la actividad: 15 horas.



3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

3.4. Construir las piezas animadas para publicitar un producto o servicio.

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

1. Realiza la instalación de WordPress apoyándote del video `Instalar_WordPress_localmente_con_LocalWP`
2. Configura tu Instalación de acuerdo a tu proyecto EP apoyándote del video `CONFIGURACIÓN_INICIAL_después_de_instalar_WORDPRESS`
3. Instala el theme `Phlox-pro-theme.zip` y configúralo de acuerdo a tu proyecto EP apoyándote en el video `Tutorial_de_Phlox_Pro`
4. Cambia el contenido de tu sitio web de acuerdo a su proyecto EP apoyándose en el video `Tutorial_Elementor_Wordpress`

Posteriormente, sube las evidencias en el portafolio del aprendiz con el nombre **4_PAGINA_WEB_EMPRESA_3.4** Lo anterior, dentro de la carpeta 3.4 en la Fase de planeación.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Manuales, guías de estudio, videos, libros y medios visuales.

Material de apoyo: Estudios de caso, investigaciones, explicaciones adicionales, apoyar la comprensión práctica y medio de preparación de la actividad.

Evidencias de aprendizaje: SITIO WEB DE EMPRESA. nómbralo **4_PAGINA_WEB_EMPRESA_3.4** y súbelo a tu portafolio

Duración de la actividad: 10 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.



Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
PLANEACIÓN	Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia	Maquetación del sitio web de la empresa	Mapa del sitio empresa	<p>Diseña el wireframe del proyecto aplicando técnicas de composición gráfica.</p> <p>Construye el mockup estableciendo la línea gráfica del producto.</p> <p>Estructura el mapa de navegación según las especificaciones del guión.</p> <p>Elabora la interfaz de acuerdo con la interpretación del mapa de navegación y el mockup.</p>	Lista de Chequeo
			Wireframe empresa	<p>Emplea herramientas de maquetación para crear la estructura de la estrategia digital.</p>	Lista de Chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

CSS (Cascading Style Sheets): Lenguaje de estilo utilizado para describir la presentación de un documento escrito en HTML o XML. Permite definir el diseño, colores, fuentes y otros aspectos visuales.

Dominio: Nombre único que identifica una dirección en Internet. Es la forma en que los usuarios acceden a un sitio web (por ejemplo, www.ejemplo.com).



Feedback: Comentarios o respuestas de los usuarios sobre un producto o servicio, que son utilizados para mejorar la experiencia del usuario y el diseño.

Hosting: Servicio que permite almacenar y hacer accesible un sitio web en Internet. Proporciona espacio en un servidor para que los archivos del sitio estén disponibles para los usuarios.

HTML (HyperText Markup Language): Lenguaje de marcado estándar para crear páginas web. Define la estructura del contenido en la web.

Interfaz: Conjunto de elementos que permiten la interacción entre el usuario y un sistema. Incluye menús, botones, y otros componentes visuales.

Landing Pages: Páginas diseñadas específicamente para recibir tráfico de campañas de marketing. Su objetivo es convertir visitantes en leads o clientes.

Mapa de navegación: Representación visual de la estructura de un sitio web. Muestra cómo se organizan las páginas y cómo los usuarios pueden navegar entre ellas.

Plataforma: Entorno o sistema que permite el desarrollo y la ejecución de aplicaciones. Puede referirse a sistemas de gestión de contenido (CMS) o plataformas de comercio electrónico.

Screenflow: Diagrama que muestra la secuencia de pantallas y acciones que un usuario realiza en una aplicación o sitio web. Ayuda a visualizar la experiencia del usuario.

Diseño UI (Interfaz de Usuario): Proceso de diseñar la interfaz de un producto digital, enfocándose en la apariencia y la usabilidad para mejorar la experiencia del usuario.

Web: Conjunto de páginas interconectadas accesibles a través de Internet. Se refiere al contenido y la tecnología que permiten la navegación en la red.

Website: Conjunto de páginas web relacionadas bajo un mismo dominio. Puede incluir texto, imágenes, videos y otros recursos.

Wireframe: Representación visual de un diseño de página web o aplicación, que muestra la estructura básica y la disposición de los elementos sin detalles visuales finales



6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**).

- Zettl, Herbert. Television production handbook. Wadsworth Publishing Company, Boston, 1999.
- Hunt, Robert Edgar. Dirección. Bases del cine. Parramón Ediciones. Barcelona, 2010.
- Chion, Michel. Cómo se escribe un guión. Signo e imagen. Ediciones Cátedra. Madrid, 2006.
- **SITIOS WEB:**
 - ✓ <http://www.bbc.co.uk/worldservice/arts/features/howtowrite/screenplay.shtml>
<http://www.screenwriting.info/>
 - ✓ <http://www.creative-writing-now.com/write-a-movie-script.html>
 - ✓ <http://www.crackingyarns.com.au/2011/05/01/30-questions-to-ask-a-screenplay/>
 - ✓ <https://genial.ly/es/>
 - ✓ <https://www.goconqr.com/es>
 - ✓ <https://www.youtube.com/>
 - ✓ <https://www.adobe.com/la/products/animate.html>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Angie Paola Galindo Cálao.	INSTRUCTORES	ARTICULACIÓN CON LA MEDIA CGMLTI - SENA	21/11/2024
	Alexis Vidales Morales			
	Julián Camilo Maturana Martínez.			



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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					