



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Programacion de software**
- Código del Programa de Formación: **233104 V. 2**
- Nombre del Proyecto: **Desarrollo de soluciones de software a la medida en las pymes y startup's en el departamento de boyacá**
- Fase del Proyecto: **Ejecucion**
- Actividad de Proyecto: **Desarrollar el sistema de informacion para el cliente**
- Competencia: **Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo**
- Resultados de Aprendizaje: **Crear componentes front-end del software de acuerdo con las necesidades del cliente.**
- Duración de la Guía de Aprendizaje: **160 horas**

2. PRESENTACIÓN

El desarrollo web se ha convertido en algo muy importante para el mundo digital y en áreas como la informática y a avanzado en gran medida en diferentes áreas de ocupación. Por lo que esto se ha convertido en un factor importante a la hora de gestionar la información de forma segura y en tiempo real utilizando metodologías de análisis y estándares.

Los desarrolladores tienen la responsabilidad de convertir aquel diseño en un sitio web funcional. Para ello, utilizan herramientas sofisticadas, como los famosos entornos de desarrollo integrado; teniendo en cuenta que con editores de texto básicos o específicos pueden crear un sitio web profesional de gran impacto visual, para ello se utilizan los lenguajes de marcado como: HTML5, estilos CSS3, javascript, Bootstrap. Para ello es necesario la utilización de diferentes herramientas, que faciliten el desarrollo web y generen un aprendizaje optimo.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

A continuación se presentan cada una de las actividades de aprendizaje con las cuales se lograra tener las habilidades necesarias para realizar un sitio web optimo

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

Vea el siguiente video y participe en una charla introductoria con el instructor sobre las actividades que se van a desarrollar, luego responda a los siguientes interrogantes :

- ¿Qué es internet?
- ¿Que es un sitio o una pagina web?
- ¿Qué es un navegador WEB?

Comparta su respuesta con el grupo a través del conversatorio propuesto por la Instructor

Ambiente requerido:

Ambiente de formación dotado de sillas, mesas, computadores y conexión a internet. Cumpliendo las normas de seguridad y salud en el trabajo. Ambiente propicio para el trabajo en equipo, la colaboración y la motivación.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

lluvia de ideas

Materiales de formación:

Presentación PPT

Material de apoyo:

Guías, taller

Duración de la actividad:

5 minutos horas.

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



Descripción de la actividad:

Según sus conocimientos, responda las siguientes preguntas:

- ¿Que elementos debo tener para realizar una página web?

Responda al interrogante, participando en la actividad lluvia de ideas propuesta por el instructor y este atento a la retroalimentación

Ambiente requerido:

Ambiente de formación dotado de sillas, mesas, computadores y conexión a internet. Cumpliendo las normas de seguridad y salud en el trabajo. Ambiente propicio para el trabajo en equipo, la colaboración y la motivación.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Lluvia de ideas

Materiales de formación:

Presentación PPT

Material de apoyo:

Guías

Duración de la actividad:

10 horas

3.3 Actividades de apropiación:

Actividad Cognitiva: Estudiar conceptos y etiquetas de HTML para el desarrollo de páginas web.

Diseñar y desarrollar bosquejos de páginas web.

Actividad Procedimental: Manejar las etiquetas básicas de HTML , aplicar estilos CSS , Crear aplicación WEB con base de datos

Actividad Valorativa Actitudinal: Optimizar los recursos requeridos en el desarrollo de las actividades. Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo . Desarrollar actividades haciendo uso de recursos de forma correcta. Desarrollar actividades utilizando las herramientas TIC y recursos de forma correcta y de manera puntual.

3.3.1 Subactividad 2: Estructura básica HTML

**Descripción de la actividad:**

En la siguiente actividad se identificara la estructura basica de HTML, para iniciar el diseño de páginas web.

- Con base en la explicación dada por su instructor, desarrolle el ejercicio **“Estructura básica HTML” Anexo2** que le facilito su instructor.
- Cuenado finalice muestre el taller desarrollado a su instructor y envíe por correo según las indicaciones dadas.

Ambiente requerido:

Ambiente de formación dotado de sillas, mesas, computadores y conexión a internet. Cumpliendo las normas de seguridad y salud en el trabajo. Ambiente propicio para el trabajo en equipo, la colaboración y la motivación

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Explicación participativa

Materiales de formación:

Presentación PPT

Material de apoyo:

Guía

Duración de la actividad:

10 MINUTOS.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:**Descripción de la actividad:**

Diseñar una la estructura de una pagina web, mostrando el resultado en el navegador de su preferencia

Ambiente requerido:

Ambiente de formación dotado de sillas, mesas, computadores y conexión a internet. Cumpliendo las normas de seguridad y salud en el trabajo. Ambiente propicio para el trabajo en equipo, la colaboración y la motivación.

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Demostración

Materiales de formación:



Presentación PPT

Material de apoyo:

Guías, cartillas digitales, tutoriales, material digital en PDF

Duración de la actividad:

44 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
Ejecucion	DESARROLLAR EL SISTEMA DE INFORMACION PARA EL CLIENTE	Reconoce y aplica los conceptos junto con sus principales etiquetas del lenguaje de marcado HTML y CSS aplicando los diferentes framework y librerías para el desarrollo y diseño de un sitio WEB	Evidencias de Desempeño: Utiliza las diferentes etiquetas html , estilos css y algunos framework para el desarrollo de paginas web Evidencia de Producto: Diseñar una pagina web teniendo en cuenta su maquetacion, codificacion, etiquetas, estilos css, framework y formularios	Elabora interfaces gráficas de usuario para entornos de aplicaciones de escritorio, web o móviles según los requerimientos del software.	Técnica: Valoración de producto Instrumento: Lista de chequeo



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

WEBMASTER: administrador de Web, persona que dirige la gestión y mantenimiento de un sitio web.

WORLD WIDE WEB (WWW): (del inglés, Telaraña Mundial), la Web o WWW, es un sistema de hipertexto que funciona sobre Internet. Para ver la información se utiliza una aplicación llamada navegador web para extraer elementos de información (llamados "documentos" o "páginas web") de los servidores web (o "sitios") y mostrarlos en la pantalla del usuario.

APLICACIÓN: programa informático.

CIBERESPACIO: término creado por William Gibson en su novela fantástica "Neuromancer", del año 1984 para describir el 'mundo' de los ordenadores y la sociedad creada en torno a ellos.

CIBERNAUTA: persona que navega por la red.

INTERNET ACCESS PROVIDER – IAP: Proveedor de Acceso a Internet].

LINK (ENLACE): apuntador de hipertexto que tiene como misión llevarnos de una información a otra, de una página a otra, o de un servidor a otro. Cuando navegamos por internet.

MULTIMEDIA: información digitalizada que combina, texto, gráficos, audio y video. Permitiendo en muchos caso la interacción con el usuario.

NAVEGADOR: un navegador web, hojeador o web browser es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML, desde servidores web de todo el mundo a través de Internet.

CÓDIGO FUENTE: conjunto de instrucciones que forman un programa o subprograma informático.

WUI "Web User Interface ": interface de usuario de la web

© **COPYRIGHT:** derechos de autor. Es el derecho legal de un autor se obtiene por el por medio de un trabajo original. Es un método de protección garantizada por la ley.

ASCII: (American Standard Code for Information Interchange -- Estándar Americano de Codificación para el Intercambio de Información): conjunto de normas de codificación de caracteres mediante caracteres numéricos, de amplia utilización en informática y telecomunicaciones.

ASP(Active Server page):es un lenguaje de programación del cual es Microsoft propietario. ASP suele ser usado para combinar HTML con bases de datos y generar páginas web dinámicas.

BANNER (anuncio): son llamados banners a unas pequeñas imágenes o textos publicitarios, que aparecen en las páginas web.



CACHÉ: referente a internet, es la copia creada por el navegador de las páginas web visitadas. Puesto que, si el usuario vuelve a solicitarlas, son cargadas desde el disco duro, cargando mucho más rápidamente.

CONTADOR: en el contexto de las páginas web, un contador es una pequeña aplicación o programa que tiene como misión contar el número de visitas o de impactos que ha recibido un sitio web.

COOKIE: se denominan cookies a pequeños datos que se almacena en el disco duro o en la memoria temporal del ordenador cuando un usuario accede a las páginas web. Estas cookies pueden llegar a ser un peligro para la intimidad de los usuarios.

CSS"Cascade Style Sheet " Hojas de Estilos en Cascada: son empleadas hoy en día en la maquetación y diseño de sitios web, reemplazando muchas de las etiquetas HTML.

ETIQUETA (tag): instrucción mediante la cual podemos realizar páginas HTML. Un ejemplo es que no permite poner en negrita las letras que están englobadas por medio de esta etiqueta. Estas etiquetas son interpretadas por los navegadores a la hora de reproducir las páginas HTML

File Transfer (transferencia de ficheros): copia o envió de un fichero de un ordenador a otro por medio de una red de ordenadores.

FILE TRANSFER PROTOCOL -- FTP (Protocolo de Transferencia de Ficheros): este protocolo permite al usuario acceder y transferir desde un ordenador o red a otro.

FRAME (Marco): instrucción del lenguaje HTML que permite de dividir una página web en varias zonas o marcos. Cada una de los frames o marcos puede tener un contenido independiente de las demás.

GUI (Interfaz Gráfico de Usuario): componente de una aplicación informática que el usuario visualiza y a través de la cual opera con ella. Está formada por ventanas, botones, menús e iconos, entre otros elementos.

HIPERENLACE: puntero o enlace existente en un documento hipertexto que apunta a (enlaza con) otro documento que puede ser o no otro documento hipertexto.

HIPERTEXTO: este concepto fue creado por el físico norteamericano Vannevar Bush en 1945. En Internet el término se aplica a los enlaces existentes en las páginas escritas en HTML. Estos enlaces conducen a otras páginas que pueden ser a su vez páginas de hipertexto. Las páginas de hipertexto son mostradas a través de navegadores.

HTML: el HTML, acrónimo inglés de Hypertext Markup Language (lenguaje de formato de documentos de hipertexto), es un lenguaje de marcas diseñado para estructurar textos y presentarlos en forma de hipertexto, que es el formato estándar de las páginas web

HTML DINÁMICO: extensiones del lenguaje HTML.



HTTP: abreviación de "Hypertext Transfer Protocol" o, en español, "Protocolo de Transferencia de Hipertexto". Es el tipo de comunicación utilizado entre un servidor y un navegador. Por este motivo, las direcciones de las páginas web comienzan por "http://...". **URL:** Es el Localizador Uniforme de Recursos, o dicho más claramente, es la dirección que localiza una información dentro de Internet.

PÁGINA INICIAL: la Primera página que se carga al entrar en un sitio web.

PORTAL: sitio web cuya misión es ofrecer al usuario, el acceso a unos recursos y servicios. Fácilmente e integrado en el mismo dominio.

SCRIPT (GUION): una rápida definición de script puede ser unas líneas de código de algún programa, entre ellos podemos destacar java script.

SERVIDOR: (HOST): ordenador conectado a Internet capaz de prestar uno o más servicios a otros ordenadores llamados "clientes". Ejemplos de servicios: conexión, cuenta de correo, sitio web, ftp, news, etc.

SERVIDOR WEB: ordenador conectado a la red en cual proporciona una serie de servicios que pueden ser portales o páginas web.

URL (Localizador Uniforme de Recursos): sistema unificado de identificación de recursos en la red. Ejemplos de URL son :http://www.pcweb.es, ref.="imágenes/dibujo.jpg"

W3 : World Wide Web

W3C :(Consorcio W3) organización cuyo objetivo es el establecimiento de los estándares de relacionados con Internet.

WAN- Wide Área Network (Red de Área Amplia): red compuesta por ordenadores en una área relativamente extensa.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Equipo Vértice. (2009). *Diseño básico de páginas web en HTML*. Editorial Vértice.

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 119 de 1994. Diario Oficial No. 41.356.

Fossati, M. (2018). *Introducción a PHP y HTML*. Matias Fossati

Congreso de la República de Colombia. (1992). Ley 30 de 1992. Diario Oficial No. 40.700.

Prescott, P. (2015). *HTML 5*. Babelcube Inc..

Herrador, S. G. (2010). *HTML & CSS Fácil y sencillo*. Lulu. com.



Luján-Mora, S. (2013). *iDESWEB: CSS: cómo se usa en HTML. iDESWEB*.

Luján-Mora, S. (2014). Análisis de la accesibilidad del sitio web del Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Alicante.

Gómez, M. R. (2013). *HTML, CSS Y JAVASCRIPT*.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Oscar Chaparro Alarcon	Instructor	CEGAFE	2/07/2024
	Nelson Manuel Hernandez	Instructor	CEGAFE	

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Manuel Hernandez				