PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: Técnico en programación de software
• Código del Programa de Formación: 233104
• Nombre del Proyecto : Desarrollo de Software para el apoyo en la gestión de los procesos administrativos, productivos y comerciales en las PYMES de la región.
• Fase del Proyecto : Planeación

Actividad de Proyecto: Desarrollar el plan de construcción del software
•Competencia: Desarrollar la solución software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo
•Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- Interpretar la información técnica de diseño para la codificación del software.
- Codificar el software utilizando el lenguaje de programación y la plataforma seleccionada.
- Duración de la Guía: 160 horas

2. PRESENTACIÓN

Articulación con la media – Centro de comercio y servicio de la ciudad de Popayán cuenta con diferentes programas. entre los cuales se encuentra el programa Técnico en programación de software, este Técnico se implementa en el año 2020 debido a la demanda del mismo, tanto a nivel regional como a nivel nacional donde la industria supera la oferta local de mano de obra calificada. existe una escases importante de ingenieros de software y especialistas de áreas afines a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) a un ritmo que puede estancar su crecimiento, especialmente hacia los mercados externos. Lo anterior, demuestra claramente la necesidad existente y futura de formación de personal en tecnologías relacionadas con el sector de las TIC, las cuales han sido identificadas hacia desarrollos a la medida. estos campos requeridos de formación están siendo demandados por el sector productivo y generan oportunidades potenciales de desempeño para las personas, lo cual es uno de los factores tenidos en cuenta para la generación de diseños curriculares relacionados con las tecnologías del sector TIC y la red de conocimiento en Informática, Diseño y Desarrollo de Software, como apoyo al desarrollo de este.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Actividades de Reflexión Inicial

Estimado aprendiz, te invito a que veas los siguientes videos:

https://www.youtube.com/watch?v=QC9_8nRNNHA&list=PLU8oAlHdN5BnX63lyAeV0LzLnpGudgRrK

https://www.youtube.com/watch?v=1LTzUf327cQ&list=PLU8oAlHdN5BnX63lyAeV0LzLnpGudgRrK&index=6

https://www.youtube.com/watch?v=XxiFkKr685g&list=PLU8oAlHdN5BnX63lyAeV0LzLnpGudgRrK&index=12

Trabajando estilos en CSS

```
<!doctype html>
<html>
    <head>

        <meta charset="utf-8">
<title>Documento Dos</title>

<style>

    #principal{
        width: 800px; /*Controla el ancho y el largo*/
        background-color:#9A0DEC;/*Color de fONDO*/
        text-align:center; /*Permite centrar el texto que esta dentro de la etiqueta*/
        margin: 30px auto; /*Permite Centar el comentario en la pantalla*/
        padding: 50px; /*Permite Crear un espacio en el titulo ppl*/
        border: 5px solid #08E859; /*Permite la Creacion de un Borde en el contenedor ppl*/
        border-radius:2px; /*Permite redondear los bordes de un contenedor*/
        border-radius:20px 20px 20px 20px; /*Permite redondear con diferentes tamaño de pixeles*/
        box-shadow:#995 20px 20px 20px /*Permite agregar sobra solida o difuninada*/

        }

        #titulo{
        font:bold 80px "almendra-sc"; /*Tamaño de la fuente y tipo de letra*/
            text-shadow:#DBF008 3px 3px 5px /*Creacion de sombra al texto del contenedor y difuminacion*/
    }

```

```
28
29  </style>
30
31
32
33  </head>
34
35 ▶ <body>
36
37 ▼ <header id="principal" >
38
39      <span id="titulo">Estilos CSS3</span>
40
41  </header>
42
43
44
45  </body>
46  </html>
```

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

Estimado Aprendiz de acuerdo a lo observado, intercambie experiencia con sus compañeros de Técnico y responda las siguientes preguntas:

¿Qué es HTML5?

¿Qué es JavaScript?

¿Qué es JavaScript?

¿Cuáles son las etiquetas mas usadas en HTML5?

¿Qué es una etiqueta Block y una Etiqueta inline?

¿Cuáles son las etiquetas principales en la creación de una pagina Web?

3.3. Actividades de apropiación del conocimiento

Con base al siguiente estructura HTML5 , recorra cada una de las líneas y explique que hace cada una de ellas.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es"
<head>
        <meta charset="iso-8559-1"/>
        <meta name="description" content="pagina de enseñanza html 5"/>
        <meta name="keywords" content="html5,css3,javascript,diseño web"/>
        <title>Primero Aprendiendo HTML5</title>
        <link rel="stylesheet" href="3.mihojadeestilos.css"/>

 </head>

<body>

  <header >

  <h1>Tecnico en desarrollo de software</h1>
  <h2>Centro de comercio y servicio SENA</h2>

  </header>


<!Creacion de la barra de nevegacion>

  <nav>

  <ul>

        <li> <b>Quienes somos</b></li>
        <li> <b>Nuestros Productos</b></li>
        <li> <b>Contactanos</b></li>
        <li> <b>Precios</b></li>

  </ul>

  </nav>
```



```
<Creacion de la barra Lateral>
<aside>
```

```
        <blockquote> Primer  elemento </blockquote>
        <blockquote> Segundo elemento </blockquote>
        <blockquote> Tercer elemento </blockquote>
        <blockquote> Cuarto elemento </blockquote>
        <blockquote> Quinto elemento </blockquote>
        </aside>

<Creacion de la barra Section>
<section >

    <article>

  <header>

    <hgroup>
        <h1>Titulo de la Noticia 1</h1>
        <h2>Subtitulo de la Noticia 1.</h2>
          </hgroup>

  <header/>

        <figure>
  <img src = "imagenes/jocker.jpg"/>
        <figure/>
            <figcaption>
                <strong>El jocker Free Fire</strong>
            <figcaption/>

        <p> <mark>Noticia 1.</mark></p>
        <p> Seguimos hablando de <em>noticia 1.</em></p>
        <p> Terminamos de hablar de noticia 1.</p>

  <footer>

    <p>Comentarios de usuarios</p>

     <footer/>

    <article/>

    <article>

  <header>
    <hgroup>
        <h1>Noticia 1.<h2/>
        <h2>Subtitulo de la Noticia 2.</h2>
    <hgroup>
  </header>
```

```
<p><cite>Free fire </cite></p>
<p> Unos de los juegos mas descargados de la play store <cite>free fire</cite></p>
<p> Terminamos de hablar de noticia 2.</p>

<footer>
        <p>Comentarios</p>
</footer>

   <article/>

   <article>

<header>
<hgroup>
  <h1>Titulo de la noticia 3.</h1>
          <h2>Subitulo de la noticia 3.</h2>
</hgroup>

<time datatime="2020/10/12" pubdata>Actualizacion Presentada el dia 12/10/2020</time>

</header>

<p> Noticia 3.</p>
<p> Seguimos hablando de noticia 3.</p>
<p> Terminamos de hablar de noticia 3.</p>

  <article/>

</section>

<Creacion del pie de la pagina >

<footer>

<small>Derechos reservados</small> <address>Inf al 3155874565</address>

</footer>

  </body>
</html>
```

Y ES HORA DE ANALIZAR

Leo detenida y comprenensivamente el codigo anterior y respondo.

¿Cuáles son las etiquetas mas importantes que identifico?

¿Para que es usada la etiqueta figcaption?

¿para que son usadas las etiquetas hgroup?

3.4. **Actividades de transferencia del conocimiento**

• Socialice en la sesión respectiva los algoritmos diseñados y muestre la simulación de sus resultados ; prepare una presentación tipo power point, cartelera, audio o video (Whatsapp) para ser socializada en la sesión sincrónica respectiva; aporte constructivamente para la retroalimentación de los conceptos y resultados de aprendizaje involucrados.
•Ambiente Requerido
Espacio en casa destinado a la formación SENA, cumpliendo con las recomendaciones frente a la prevención del COVID – 19.
• Materiales
Computadores de mesa o portátiles, Teléfono móvil Celular

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento: Taller No 1	Responde las preguntas utilizando la presentación y	**Técnica:**

	audios entregados por el instructor	Cuestionario con preguntas
Evidencia de desempeño: Respuestas al taller Solicitado	Socializa sus respuestas con el grupo y con el instructor	**Instrumento:** Observación directa
Evidencias del producto: Presentación en Word, en papel, audio o video	Identifica de manera correcta y clara los conceptos y términos vistos en el ambiente	**Instrumento:** Observación Directa

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

<!–…–>	Define un comentario
<!DOCTYPE>	Define el tipo de docuemento
<a>	Define un hipervínculo
<abbr>	Define una abreviación
<address>	Define la información de contacto del autor / propietario del documento
<area>	Define un área dentro de un mapa de imagen
<article>	Define un artículo
<aside>	Define el contenido lateral del contenedor de una página
<audio>	Define contenido de sonido
<b>	Define texto en negrita

<base>	Especifica la base donde se abrirán todas las URL del documento
<bdi>	Aísla una parte del texto que puede tener un formato diferente del texto externo
<bdo>	Sobreescribe la dirección del texto
<blockquote>	Define una sección que tiene otra fuente
<body>	Define el cuerpo del documento
 	Define un salto de línea
<button>	Define un botón clickeable
<canvas>	Se usa para dibujar gráficos en pantalla
<caption>	Define el título de una tabla
<cite>	Define el título de un trabajo
<code>	Define un trozo de código de programación
<col>	Especifica las propiedades de la columna para cada columna del elemento <colgroup>
<colgroup>	Especifica un grupo de una o más columnas de una tabla
<command>	Define un botón command al que un usuario puede invocar
<datalist>	Especifica en un input una lista pre-definida de opciones
<dd>	Define la descripción de un ítem en una lista de definición
<del>	Define un texto que ha sido definido en un Mdocument
<details>	Define detalles adicionales que el usuario puede ver o esconder
<dfn>	Define el término de una definición
<dialog>	Define una caja o ventana de dialogo
	Define una sección en un documento
<dl>	Define una lista de definición
<dt>	Define un término (un ítem) en una lista de definición
	Define énfasis en un texto
<embed>	Define el contenedor de una aplicación externa (no html)
<fieldset>	Grupo de elementos relacionados en un formulario
<figcaption>	Define el título para una figura <figure>

<figure>	Especifica auto-contenido
<footer>	Define el pie de página de un documento
<form>	Define un formulario html
<h1> a <h6>	Define encabezados o títulos
<head>	Define información hacerca del documento
<header>	Define la sección de encabezado del docuemnto
<hgroup>	Grupo de encabezado (<h1> a <6>)
<hr>	Define un cámbio de temática a partir de una línea dibujada
<html>	Define la raíz del documento
<i>	Define una parte del texto de modo alternativo
<iframe>	Define un frame en línea
<img>	Define una imagen
<input>	Define un control de entrada de texto
<ins>	Define texto que ha sido insertado en un documento
<kbd>	Define entrada del teclado
<keygen>	Define un campo generador de claves para formularios
<label>	Define el rótulo para un elemento <input>
<legend>	Define un título para los elementos <fieldset>, <figure>, <details>
	Define un ítem de una lista
<link>	Define la relación entre un documento y un recurso externo (generalmente con hojas de estilo)
<map>	Define un mapa de imagen del cliente
<mark>	Define texto resaltado o marcado
<menu>	Define la lista de un menú
<meta>	Define un metadato de un documento
<meter>	Define una medida escalar en un rango conocido
<nav>	Define un link de navegación
<noscript>	Define un contenido alternativo para los usuarios que no soportan scripts del cliente
<objet>	Define un objeto embebido
	Define una lista ordenada

<optgroup>	Define un grupo de opciones relacionadas en una lista desplegable
<option>	Define una opción en una lista desplegable
<output>	Define el resultado de un cálculo
<p>	Define un párrafo
<param>	Define un parámetro para un objeto
<pre>	Define texto pre-formateado
<progress>	Representa el progreso de una tarea en una barra
<q>	Define una cita corta
<rp>	Define que debe mostrar en navegadores que no soportan scripts de ruby
<rt>	Define una pronunciación de caracteres
<ruby>	Define una notación de ruby
<s>	Define texto que no es correcto
<samp>	Define un ejemplo de salida de un programa
<script>	Define un script del lado cliente
<section>	Define una sección de un documento
<select>	Define un drop-down list
<small>	Define texto pequeño
<source>	Define los recursos para elementos multimedia
	Define una pequeña sección de un documento
	Define un texto en negrita
<style>	Define un estilo para la información de un documento
<sub>	Define un texto que es subíndice
<summary>	Define un encabezado visible para el elemento <details>
<sup>	Define un texto que es superíndice
<table>	Define una tabla
<tbody>	Define el cuerpo de una tabla
<td>	Define una celda en una tabla
<textarea>	Define un control de entrada de múltiples líneas
<tfoot>	Agrupa los footer contenidos en una tabla
<th>	Define una celda de encabezado en una tabla
<thead>	Agrupa los encabezados de una tabla
<time>	Define fecha / hora
<title>	Define un título para el documento

<tr>	Define una fila en una tabla
<track>	Define texto de la pista para elementos multimedia (vídeo y audio)
	Define una lista desordenada
<var>	Define una variable
<video>	Define un vídeo o película
<wbr>	Define un posible salto de linea

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

https://brandominus.com/blog/creatividad/todas-etiquetas-html5/

https://openwebinars.net/blog/que-es-html5/

https://www.pildorasinformaticas.es/

https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/JavaScript/First_steps/Qu%C3%A9_es_JavaScript

https://www.hostinger.co/tutoriales/que-es-css/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Jorge Enrique Sanchez Pino	Instructor	SENA - Regional Cauca Articulación con la Media, CCYS.	**Noviembre 2020**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					