



[Guía de estudio]

SEXTO
SEMESTRE

Diseño en 2D para Web



PLAN 2014
ACTUALIZADO



PLAN 2014

A C T U A L I Z A D O

CRÉDITOS

Autor:

Luis Gabriel Mondragón Torres

Actualización:

Guillermo Jorge Ramírez Juárez

Coordinador:

Luis Gabriel Mondragón Torres

Coordinador de Proyectos de Formación Laboral en Informática





PRESENTACIÓN

Con la finalidad de acompañar el trabajo con el plan y programas de estudio vigentes, además de brindar un recurso didáctico que apoye al cuerpo docente y al estudiantado en el desarrollo de los aprendizajes esperados; el Colegio de Bachilleres desarrolló, a través de la Dirección de Planeación Académica y en colaboración con el personal docente de los veinte planteles, las guías de estudio correspondientes a las tres áreas de formación: básica, específica y laboral.

Las guías pretenden ser un apoyo para que las y los estudiantes trabajen de manera autónoma con los contenidos esenciales de las asignaturas y con las actividades que les ayudarán al logro de los aprendizajes; el rol del cuerpo docente como mediador y agente activo en el aprendizaje del estudiantado no pierde fuerza, por el contrario, se vuelve fundamental para el logro de las intenciones educativas de este material.

Las guías de estudio también son un insumo para que las y los docentes lo aprovechen como material de referencia, de apoyo para el desarrollo de sus sesiones; o bien como un recurso para la evaluación; de manera que, serán ellos, quienes a partir de su experiencia definirán el mejor uso posible y lo adaptarán a las necesidades de sus grupos.

El Colegio de Bachilleres reconoce el trabajo realizado por el personal participante en la elaboración y revisión de la presente guía y agradece su compromiso, entrega y dedicación, los cuales se reflejan en el servicio educativo pertinente y de calidad que se brinda a más de 90,000 estudiantes.





Desde su creación, el lenguaje HTML es la base para desarrollar cualquier página o sitio web, sin embargo, sobre de este lenguaje de etiquetas (hipertexto) se montan otros lenguajes como HTML5, JavaScript, CSS, PHP ASP y otros más, dependiendo si se trata de una página del lado del cliente o del lado del servidor.

Es importante destacar que en este curso solo se elaborarán páginas del lado del cliente, por lo que se utilizará exclusivamente HTML, HTML5, JavaScript y CSS para su creación.

Es importante indicar que en esta asignatura **Diseño en 2D para Web**, elaborarás soluciones gráficas digitales que permitan promocionar la marca, producto y/o servicio de una empresa; empleando su creatividad, originalidad, experiencia y trabajo colaborativo, satisfaciendo las necesidades del cliente.

En este material se presenta el proceso de planeación, elaboración y montado de una página en un servidor web; a partir de maquetar el sitio, definir su navegación de forma descriptiva, definir la organización de los archivos por carpetas, construir el sitio a partir de la propuesta elaborada y transferir los archivos del sitio al servidor en donde se publicará.



PRESENTACIÓN
INTRODUCCIÓN

CORTE DE APRENDIZAJE 1. Define la interfaz y navegación de la página web publicitaria para el cliente.

| | |
|--------------------------------------|----|
| Propósito | 8 |
| Conocimientos previos | 9 |
| Evaluación diagnóstica | 10 |
| Maquetación con diseño web adaptable | 11 |
| Actividad de aprendizaje 1 | 12 |
| Prototipado | 13 |
| Actividad de aprendizaje 2 | 13 |
| Actividad de aprendizaje 3 | 13 |
| Actividad de aprendizaje 4 | 14 |
| Síntesis | 15 |
| Autoevaluación | 16 |
| Fuentes Consultadas | 17 |

CORTE DE APRENDIZAJE 2. Diseña una página web, utilizando herramientas para el tratamiento de elementos multimedia.

| | |
|--|----|
| Propósito | 21 |
| Conocimientos previos | 22 |
| Evaluación diagnóstica | 23 |
| Lenguajes para el desarrollo de páginas web | 24 |
| Programación del sitio web: Lenguaje HTML | 25 |
| Actividad de aprendizaje 1 | 25 |
| Actividad de aprendizaje 2 | 26 |
| Actividad de aprendizaje 3 | 26 |
| Programación del sitio web: Lenguajes JavaScript y hojas de estilo (CSS) | 27 |
| Actividad de aprendizaje 4 | 28 |
| Actividad de aprendizaje 5 | 29 |
| Actividad de aprendizaje 6 | 29 |
| Actividad de aprendizaje 7 | 30 |

| | |
|----------------------------|----|
| Actividad de aprendizaje 8 | 31 |
| Actividad de aprendizaje 9 | 32 |
| Síntesis | 33 |
| Autoevaluación | 34 |
| Fuentes Consultadas | 35 |

CORTE DE APRENDIZAJE 3. Publica una página web en un host gratuito o de pago.

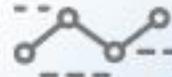
| | |
|--|----|
| Propósito | 37 |
| Conocimientos previos | 38 |
| Evaluación diagnóstica | 39 |
| Servidor para alojar página web: Dominio | 40 |
| Publicación de sitio web | 41 |
| Actividad de aprendizaje 1 | 42 |
| Actividad de aprendizaje 2 | 42 |
| Actividad de aprendizaje 3 | 43 |
| Actividad de aprendizaje 4 | 43 |
| Actividad de aprendizaje 5 | 46 |
| Síntesis | 47 |
| Autoevaluación | 48 |
| Fuentes Consultadas | 49 |

EVALUACIÓN FINAL



CORTE

1



Define la interfaz y navegación de la página web publicitaria para el cliente

Aprendizajes esperados:

Contenidos específicos

1. Maquetación con diseño web adaptable.
 - 1.1. Bocetado
 - 1.2. Clasificación de objetos
 - 1.3. Distribución de objetos
2. Prototipado.
 - 2.1. Mapa de navegación descriptivo.
 - 2.2. Organización de la información (Carpetas y archivos).

Aprendizajes esperados.

1. Elabora maquetación del sitio web, describiendo secciones, para esquematizar los elementos que contendrá la página web.
2. Crea un mapa de navegación, para mostrar todos los elementos de interacción, tránsito y movilidad del sitio web.

El estudiante será capaz de definir la interfaz y navegación de la página web publicitaria, mediante el uso de técnicas de maquetación y prototipado, para su elaboración.

RECOMENDACIÓN

Te sugerimos, revise los aprendizajes esperados antes de iniciar con el estudio del corte, realiza las anotaciones que sean necesarias.

Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 1 es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- ✓ Nomenclatura de archivos
- ✓ Proyecto
- ✓ Diagrama de Gantt

Identifica lo que debes saber para que la comprensión de los contenidos sea más fácil, si descubres que has olvidado algo ¡repásalo!



Instrucciones: Escoge la opción correcta a partir de la siguiente descripción.

Considerando que para asignar los nombres de los archivos a utilizar en una solución gráfica se considera la siguiente nomenclatura:

- Escribe una "GE" si es una solución gráfica editorial o una "GP" si es una solución gráfica publicitaria.
- Si es una imagen de mapa de bits agrega "M"
- Si es una imagen vectorial agrega "V"
- Si es una fotografía agrega "F"
- Añade un guion bajo
- Agrega un sustantivo que describa al elemento gráfico

1. Selecciona la opción que corresponde a una imagen de un conejo de forma vectorizada para una solución editorial.

- a) GPM_conejo
- b) GPV_conejo
- c) GEF_conejo
- d) GEM_conejo

Contesta brevemente las siguientes preguntas:

2. ¿Cuáles son las fases de un proyecto?

3. ¿Para qué sirve un diagrama de Gantt?

Cuando se empieza a elaborar una página web enfocada a la promoción de un bien o servicio debemos considerar previamente la planeación de ésta, considerando la información que va a contener y los recursos multimedia que va a incluir. Un recurso básico para hacerlo es la elaboración de diversos bocetos burdos y comprensivos, en donde se pueda ir identificando el estilo de los elementos que la integran, tratando de hacerla atractiva, de fácil manejo e intuitiva para el usuario final.

Como todo diseño, la elaboración de una página web requiere de un proceso creativo en donde se definan y organicen los diversos objetos que contenga, apoyándose de la composición y maquetación de éstos en la página web.

Es importante organizar y clasificar los objetos que se incluirán en la solución de diseño web, ya que se tendrá que utilizar la nomenclatura adecuada para identificarlos y guardarlos en carpetas que identifiquen que elementos contienen.

Si se trata de la elaboración de un sitio web que requiera el manejo de varias páginas web, se tendrá que definir la navegación que tienen entre ellas, utilizando un mapa de navegación en donde se identifiquen los vínculos a otros elementos o páginas, qué páginas son las que son llamadas por dicha página, qué página llamó a la página actual, etc.

Para definir la navegación de la interfaz gráfica, primero tenemos que precisar qué tipo de estructura se va a utilizar para presentar el contenido del sitio web, en este material se te presentan tres:

- 1. Lineal: Es una estructura que permite navegar hacia delante y hacia atrás entre una serie de páginas web

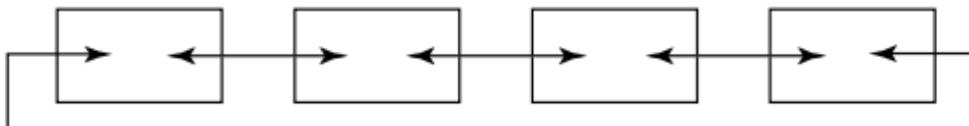


Imagen 1.

- 2. Ramificada: Es una estructura que permite navegar de forma lineal y por ramas o subniveles en donde se revisan diferentes temáticas; para ir a otra temática se necesita regresar al elemento superior para escoger otra rama.

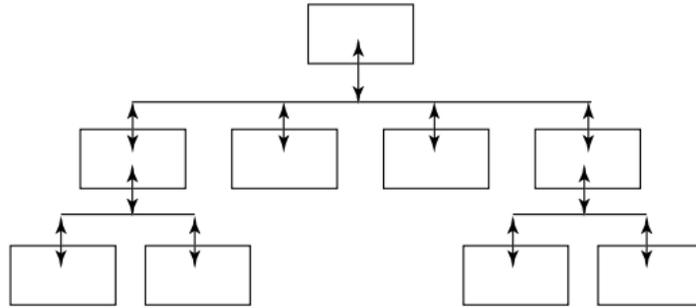


Imagen 2.

- 3. Red: Es una estructura en la que puedes ir de un lado al otro, sin tener una secuencia específica para navegar; en este tipo de estructura puedes cambiar la ruta en cualquier momento, encontrando en la navegación temas y caminos que no estabas buscando en un inicio.

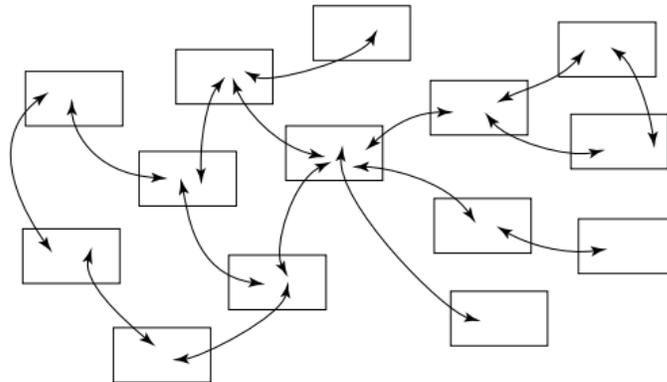


Imagen 3.

Actividad de aprendizaje 1. Maquetación con diseño web adaptable

A partir del brief elaborado en la asignatura de “Comunicación Gráfica”, en específico la solución gráfica publicitaria, elabora los bocetos burdos y comprensivos para presentar la composición de los diferentes elementos en varias páginas web. En caso de no tener el brief, realiza tu página sobre la promoción de un bien o servicio en el que tengas un buen dominio del tema. (Un sitio web debe contener al menos tres páginas: una de inicio o principal, una de detalle y una de contacto donde aparecen los datos del bien o servicio).



Si lo consideras necesario revisa tus notas antes de responder tu actividad.

Una vez definida la navegación y maquetado del diseño web, se tiene que proceder a elaborar los diferentes objetos o elementos multimedia que contendrá el sitio; para su organización te recomendamos definir una nomenclatura para los archivos y una organización por carpetas que te permita identificar a que página pertenecen ciertos objetos y de qué tipo son; a continuación te presentamos una estructura de carpetas para organizar imágenes, fotografías, audios, videos, así como la página web de cada una de ellas.

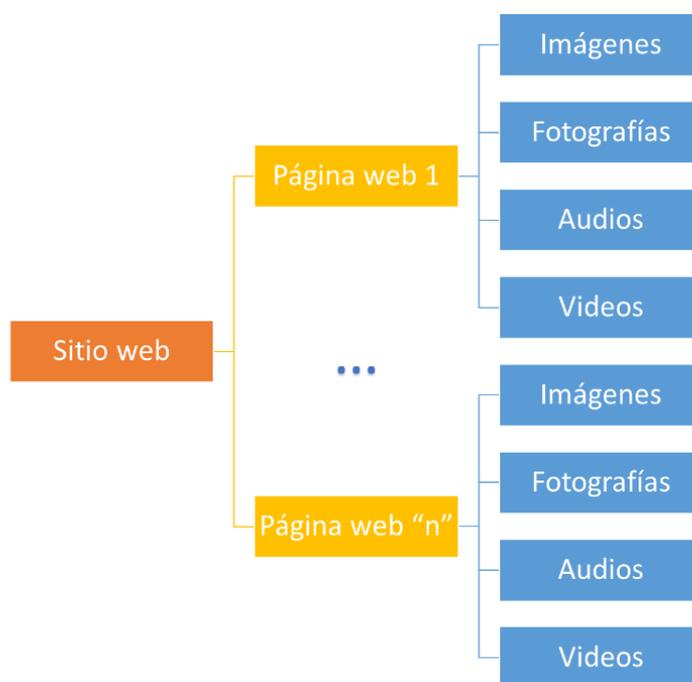


Imagen 4.

Actividad de aprendizaje 2. Organización de archivos en carpetas

Realiza la elaboración y organización de las carpetas presentadas en la imagen 4 en tu computadora, considerando un sitio que tenga por lo menos 3 páginas.

Nota. El docente te indicará en qué lugar de almacenamiento en la nube subirás la estructura de las carpetas elaboradas.

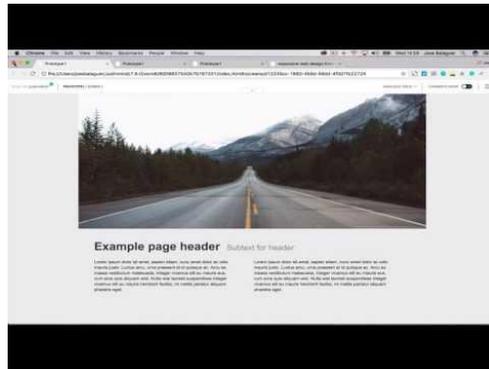
Actividad de aprendizaje 3. Recuperación de elementos multimedia para tu página web

A partir de los bocetos burdos y comprensivos, descarga de Internet imágenes, fotografías, audios y videos que tengan la resolución y el tamaño adecuado para elaborar el prototipo de tu sitio web. Es importante que asignes una **nomenclatura** adecuada a tus archivos y los guardes en las carpetas definidas en la actividad anterior.

Actividad de aprendizaje 4. Creación de un prototipo de sitio web con Justinmind

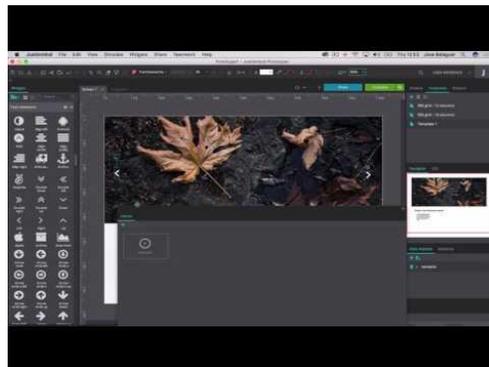
Descarga la aplicación Justinmind de la siguiente liga: <https://www.justinmind.com/> para realizar el prototipo de tu sitio web a partir de los bocetos elaborados previamente y utilizando los elementos multimedia descargados y almacenados en las actividades previas.

Para realizar esta actividad te puedes apoyar en los siguientes videos sobre la elaboración de prototipos de páginas web con Justinmind.



Video 1.

Balaguer, J. (2017). *Crear una web centrada en Justinmind*. Recuperado el 14 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=Ua-TkN4RUJw>



Video 2.

Balaguer, J. (2017). *prototipar un slider con justinmind*. Recuperado el 14 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=hxbYJP5XDOK&feature=emb_logo



¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio sobre la definición de la interfaz y navegación de tu página web publicitaria?

Marca con una "X" la columna que corresponde.

| CRITERIO | EXCELENTE | MUY BIEN | BUENO | DEBE MEJORAR |
|--|-----------|----------|-------|--------------|
| Bocetar tu sitio web | | | | |
| Organizar tus archivos por tipo y en carpetas | | | | |
| Elaborar un mapa de navegación del sitio web al prototiparlo con la herramienta Justinmind | | | | |



¿Quieres diseñar aplicaciones móviles? Así podrás hacer prototipos. <https://www.bbvaapimarket.com/es/mundo-api/quieres-disenar-aplicaciones-moviles-asi-podras-hacer-prototipos>

¿Cómo maquetar? Curso de creación de Apps en Android por la Universidad Nacional Autónoma de México.

https://www.youtube.com/watch?v=XXiHdxMc_MA

Desarrollando mi maquetación.

https://www.youtube.com/watch?v=2dVaW_fIOR4&fbclid=IwAR1PiqOVLh7r51hWD04YSapAq5Fo0t1o6ldArCBXlcvvBqo7_T_G83YtxFY

Sitio Web

BBVA API_Marker. (2015). *¿Quieres diseñar aplicaciones móviles? Así podrás hacer prototipos.* Recuperado el 14 de febrero de 2022 en <https://www.bbvaapimarket.com/es/mundo-api/quieres-disenar-aplicaciones-moviles-asi-podras-hacer-prototipos/>

Videos

Balaguer, J. (2017). *Crear una web centrada en Justinmind.* Recuperado el 14 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=Ua-TkN4RUJw>

Balaguer, J. (2017). *Prototipar un slider con justinmind.* Recuperado el 14 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=hxbYJP5XDOK&feature=emb_logo

Hackulus. (2017). *21 ¿Cómo maquetar?* Curso de creación de Apps en Android por la Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado el 14 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=28yumEIMfHM>

Hackulus. (2017). *22 desarrollando mi maquetación.* Curso de creación de Apps en Android por la Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado el 14 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=2dVaW_fIOR4&fbclid=IwAR1PiqOVLh7r51hWD04YSa_pAq5Fo0t1o6ldArCBXlcvvBgo7_T_G83YtxFY

Tabla de imágenes del corte 1

| Figura | Página | Referencia |
|--------|--------|--|
| 1 | 11 | Rodríguez, A. (2005). <i>El Diseño de Interfaz gráfica para cursos en línea</i> . UNAM. México: CDMX. Recuperado el 17 de febrero de 2022 en https://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/2005-03-29260marr-ve2005.pdf |
| 2 | 12 | Rodríguez, A. (2005). <i>El Diseño de Interfaz gráfica para cursos en línea</i> . UNAM. México: CDMX. Recuperado el 17 de febrero de 2022 en https://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/2005-03-29260marr-ve2005.pdf |
| 3 | 12 | Rodríguez, A. (2005). <i>El Diseño de Interfaz gráfica para cursos en línea</i> . UNAM. México: CDMX. Recuperado el 17 de febrero de 2022 en https://arquitectura.unam.mx/uploads/8/1/1/0/8110907/2005-03-29260marr-ve2005.pdf |
| 4 | 13 | Propia |

CORTE

2



Diseña una página web, utilizando herramientas para el tratamiento de elementos multimedia

Aprendizajes esperados:

1. Diseño de objetos para el sitio web
 - 1.1. Botones
 - 1.2. Menús
 - 1.3. Banners
 2. Herramientas de diseño del sitio web
 - 2.1. Javascript
 - 2.2. HTML y HTML5
 3. Programación del sitio web
 - 3.1. Sentencias HTML
 - 3.2. Hojas de estilo CSS
 - 3.3. Sentencias JavaScript
1. Elabora los elementos necesarios en un software específico, para cumplir con los requerimientos mostrados y aceptados por el cliente en la maquetación.
 2. Selecciona el lenguaje de desarrollo de sitios web, para crear una página solicitada por el cliente.
 3. Desarrolla su página web mediante el uso de un lenguaje de programación web del lado del cliente, para cumplir con las necesidades y requerimientos del cliente.

El estudiante será capaz de elaborar una página web, utilizando las herramientas para el tratamiento de elementos multimedia y lenguajes de programación; para obtener un producto de calidad de acuerdo con los requerimientos del cliente.

Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 2 es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- ✓ Programación
- ✓ Estructura básica de una página web
- ✓ URL

Contesta brevemente la siguiente pregunta:

1. ¿Qué es programación?

Instrucciones: Describe cuál es el uso de las siguientes etiquetas de la estructura básica de una página web

2. Estructura básica o necesaria de una página web en HTML.

| | |
|----------|-------|
| <HTML> | _____ |
| <HEAD> | _____ |
| <TITLE> | _____ |
| <BODY> | _____ |
| | _____ |
| <FOOTER> | _____ |

Instrucciones: Selecciona la opción correcta.

3. Una URL es:

- a) Unidad de Registro de Lenguajes
- b) Recurso Localizador de Ubicaciones
- c) Localizador Uniforme de Recursos
- d) Ubicación Real de Localizaciones

Lenguajes para el desarrollo de páginas web.

La World Wide Web (www) es un sistema constituido por una serie de páginas interconectadas mediante una serie de enlaces, escritas en hipertexto. Este espacio requiere para acceder de un navegador web, como lo son Chrome, Mozilla, Explorer y Edge entre otros.

Las páginas y sitios web presentan al usuario una diversidad de elementos multimedia o hipermedia, además de los textos y enlaces, tales como: imágenes, videos, sonidos y elementos animados, con los cuales el propietario de ésta comunica al usuario diversas ideas mediante el uso de mensajes visuales para vender productos y compartir información.

El siguiente video te contextualiza para seleccionar el lenguaje más adecuado a partir de lo que requieres hacer como desarrollador de páginas web.



Video 3

Céspedes, A. (2018). *¿Qué lenguaje de programación debes aprender primero?* Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=7TezZ2JbvZs>

Nota. Para este material utilizaremos **HTML** con la incorporación de pequeños programas de **JavaScript** y formato con hojas de estilo **CSS**, para programar páginas del lado del cliente exclusivamente.

LENGUAJE HTML.

HTML es un lenguaje de marcas cuya sintaxis se basa en una serie de etiquetas, a través de las cuales vamos construyendo o definiendo los elementos de hipermedia que formarán la página web.

La sintaxis cada etiqueta requiere de dos partes:

Una apertura `<etiqueta>` y un cierre `</etiqueta>`, de tal forma que todo lo que esté incluido dentro de ésta adaptarán los ajustes que define dicha etiqueta.

Por ejemplo, las etiquetas `` y `` ponen un texto en negritas, de tal forma que si escribimos dentro del documento HTML esta etiqueta ` ¡Hola mundo! ` Lo que obtendremos en el navegador será **¡Hola mundo!**

Para revisar las etiquetas que te permite utilizar HTML, visita la siguiente liga.

Sitios Argentina (2017). *Listado de comandos HTML*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.sitiosargentina.com.ar/notas/2011/octubre/comandos-html.htm>

Revisa el siguiente video sobre qué es HTML para comprender su utilidad.



Video 4

Bitech Studio. (2016). *¿Qué es HTML? bien explicado*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=10GHKjgQIRO>

Actividad de aprendizaje 1. Lenguajes para el desarrollo de páginas web

Realiza mapa mental en un organizador gráfico para explicar cómo se articulan HTML, JavaScript y CSS para desarrollar una página web.

Actividad de aprendizaje 2. Ejemplo introductorio para principiantes en HTML

Realiza una página web en donde se muestre el mensaje “Hola Mundo”; en el siguiente video se te explica qué es una página web y te muestra cómo elaborar dicha página.



Video 7

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 0 - Introducción Para Principiantes*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=3OjTOH-r2AA>

Nota. El docente te indicará en qué lugar de almacenamiento en la nube subirás los archivos .html que vas creando, de la misma forma guarda tus trabajos en tu computadora, para lo cual, crea una carpeta en el escritorio llamada: “Diseño Web”.

Actividad de aprendizaje 3. Instalación de la aplicación “Sublime Text 2”

En este material vas a elaborar páginas web, para esto necesitamos un programa llamado “Sublime Text 2”, el cual puedes descargar en la siguiente referencia:

Sublime Text. (2019). *A sophisticated text editor for code, markup and prose*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.sublimetext.com/>

Instala “Sublime Text” en tu computadora a partir de lo que se muestra en el siguiente video. Asimismo, revisa las etiquetas básicas de HTML.



Video 8

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capítulo 1 - Etiquetas Básicas (HTML)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=Zv4h-h2lLoc>

En la siguiente referencia se encuentran las etiquetas y atributos utilizados en el video.
Puente, A. (2002-2006). *Resumen de etiquetas y atributos*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <http://goo.gl/bml36o>

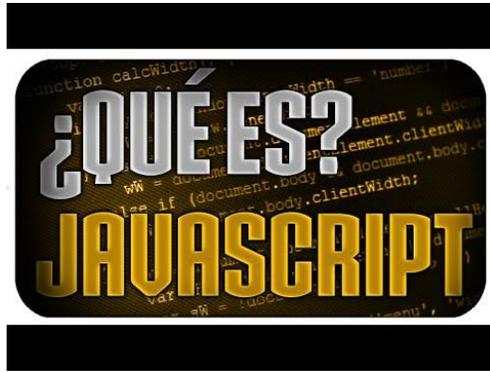
LENGUAJE JAVASCRIPT

Es un lenguaje de programación del lado del cliente más utilizado, se requiere de cualquier navegador en el mercado para interpretar las sentencias, las cuales crean efectos especiales e interacción con el usuario, haciendo que nuestras páginas sean más interactivas y dinámicas.

Una vez que empiezas a manejar HTML puedes mejorar el acabado de tus páginas y proyectos utilizando JavaScript. Es un lenguaje de programación sencillo y ligero para que diseñadores de páginas web sin experiencia lo puedan usar sin mayor problema, ya que la curva de aprendizaje de éste es muy pequeña.

JavaScript permite que el programador pueda acceder a todos los elementos de la página web, los modifique y controle dinámicamente, permitiendo que éste controle todo lo que pasa en su página web y visualiza el usuario.

Revisa el siguiente video sobre que es JavaScript para comprender su utilidad.



Video 5

Bitech Studio. (2016). *¿Qué es JavaScript? bien explicado*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=riZbwRFMFuw>

LENGUAJE CSS

CSS por sus siglas en inglés “Cascading Style Sheets”, son una serie de hojas de estilo en cascada que sirven para dar formato a una página como establecer márgenes, fondos, colores, tipos de letra, títulos, listas, tablas, formularios, etc.

Las hojas de estilo se pueden escribir dentro del código HTML de la página entre etiquetas de hipertexto a lo largo de todo el documento o en la cabecera del documento se puede referenciar una hoja de estilo externa para su uso.

Actividad de aprendizaje 4. Estilos de texto con HTML.

En el siguiente video se te explica cómo cambiar el estilo de texto de una página web mediante etiquetas HTML. Sigue el video y realiza lo que se explica en él.



Descarga aquí el

Video 9 código de esta página

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capítulo 2 - Estilos de textos*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=yJXfmgUBewa>

Nota. El código de cada programa se encuentra en la imagen HTML, cuando se tenga que descargar toda una carpeta se descompacta con WinZip o WinRar.

Actividad de aprendizaje 5. Fondos e imágenes con HTML

En el siguiente video se te explica como incorporar una imagen a tu página web mediante etiquetas HTML. Sigue el video y realiza lo que se explica en él.



Descarga aquí el código y material de apoyo de esta página

Video 10

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capítulo 3 - Insertar Fondos e Imágenes*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=o-GkKcTMKEQ>

Actividad de aprendizaje 6. Uso de tablas con HTML

En el siguiente video se te explica como incorporar tablas a tu página web mediante etiquetas HTML. Sigue el video y realiza lo que se explica en él.



Descarga aquí el código y material de apoyo de esta página

Video 11

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capítulo 4 - Crear Tablas*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=Caz2ZELHF8o>

Actividad de aprendizaje 7. Creación de botones en HTML

En el siguiente video se te explica como incorporar botones y enlaces en tu página web mediante etiquetas HTML. Realiza lo que se explica en el video.



Video 12 Descarga aquí el código y material de apoyo de esta página

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 5 - Crear Botones y Enlaces*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=4qUphi-AUKY>

Nota. Los botones que en el video se elaboran en Photoshop ya se incluyen en el material de apoyo de esta página.

Revisa el siguiente video sobre que es JavaScript para comprender su utilidad.



Video 6

Bitech Studio. (2017). *¿Qué es CSS? bien explicado*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=8cSo0ijtKzU>

Actividad de aprendizaje 8. Creación de botones con Bootstrap (FrameWorks)

En el siguiente video se te explica como incorporar botones y otros componentes mediante el copiado de código de hojas de estilo ya escrito desde Bootstrap en la siguiente referencia: Bootstrap. (2020) *Build fast, responsive sites with Bootstrap*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://getbootstrap.com/>

Realiza las actividades indicadas en el video a partir del programa realizado en la actividad anterior.



Descarga aquí el código y material de apoyo de esta página
Video 13

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 6 - Iniciando Bootstrap (FrameWorks)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=pnJ_zbEYsJc

Actividad de aprendizaje 9. Creación de botones con Bootstrap (FrameWorks)

Revisa los videos 14 y 15 en donde se elabora una página web estilo carrusel y sigue el procedimiento para crear la misma página en tu equipo. Dentro de la carpeta llamada “Diseño web” del escritorio de tu equipo, crea una llamada “Final”; en ésta guardarás todos los archivos generados, es importante enfatizar que en la liga de la imagen HTML se encuentran todos los materiales de apoyo de imagen y hojas de estilo en cascada, para su elaboración.



Descarga aquí el código y material de apoyo de esta página

Video 14

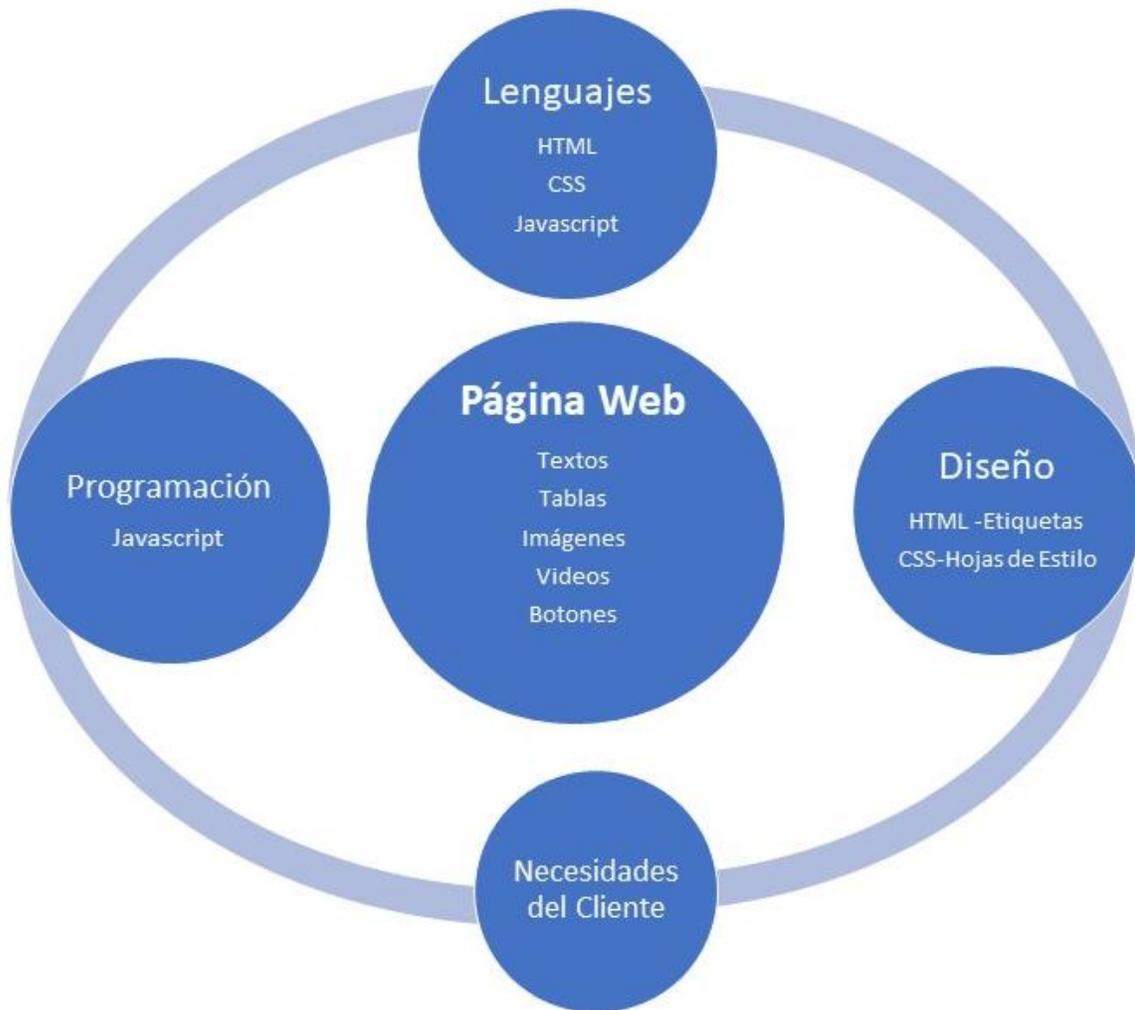
Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 7 - Creando Pagina web COMPLETA (1/2)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=PEzSk7iGKKo>



Descarga aquí la versión final de la página

Video 15

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 7 - Creando Pagina web COMPLETA (2/2)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=Y-rQA5-cYg8>



¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio sobre el diseño y elaboración de una página web?

Marca con una "X" la columna que corresponde.

| CRITERIO | EXCELENTE | MUY BIEN | BUENO | DEBE MEJORAR |
|---|-----------|----------|-------|--------------|
| Uso del lenguaje HTML y HTML 5 para elaborar una página web | | | | |
| Uso de JavaScript | | | | |
| Elaboración de hojas de estilo | | | | |
| Diseño de botones | | | | |
| Diseño de menús | | | | |
| Diseño banners | | | | |



Crear una Página web básica en Photoshop. Recuperado el 24 de febrero de 2021 en

<https://www.youtube.com/watch?v=Ov5zfo8CO2g>

WordPress o Wix: ventajas y desventajas. ¿Cuál elegir?

<https://www.youtube.com/watch?v=QnAjiOo9-jY>

Sitio Web

Sitios Argentina (2017). *Listado de comandos HTML*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.sitiosargentina.com.ar/notas/2011/octubre/comandos-html.htm>

Sublime Text. (2019). *A sophisticated text editor for code, markup and prose*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.sublimetext.com/>

Puente, A. (2002-2006). *Resumen de etiquetas y atributos*. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <http://goo.gl/bml36o>

Bootstrap. (2020) *Build fast, responsive sites with Bootstrap*. Recuperado el 19 de mayo de <https://getbootstrap.com/>

Videos

Céspedes, A. (2018). *¿Qué lenguaje de programación debes aprender primero?* Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=7TezZ2JbvZs>

Bitech Studio. (2016). *¿Qué es HTML? bien explicado*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=10GHKjgQIRO>

Bitech Studio. (2016). *¿Qué es JavaScript? bien explicado*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=riZbwRFMFuw>

Bitech Studio. (2017). *¿Qué es CSS? bien explicado*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=8cSo0iitkzU>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capítulo 0 - Introducción Para Principiantes*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=30jTOH-r2AA>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 1 - Etiquetas Básicas (HTML)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=Zv4h-h2lLoc>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 2 - Estilos de textos*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=yJXfmgUBewA>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 3 - Insertar Fondos e Imágenes*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=o-GkkcTMkEQ>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 4 - Crear Tablas*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=Caz2ZELHF8o>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 5 - Crear Botones y Enlaces*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=4qUphi-AUKY>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 6 - Iniciando Bootstrap (FrameWorks)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en https://www.youtube.com/watch?v=pnJ_zbEYsJc

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 7 - Creando Pagina web COMPLETA (1/2)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=PEzSk7iGKKo>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 7 - Creando Pagina web COMPLETA (2/2)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=Y-rQA5-cYg8>

CORTE

3

Publica una página web en un host gratuito o de pago

Aprendizajes esperados:

| Contenidos específicos | Aprendizajes esperados |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. Servidor para alojar página web.<ol style="list-style-type: none">1.1. Dominio2. Publicación de sitio web.<ol style="list-style-type: none">2.1. FTP2.2. Implementación2.3. Administración | <p>Explica las características de los hostings públicos y privados, para seleccionar el más adecuado para publicar su página web.</p> <p>Diseña aplicaciones que integren diferentes servicios del dispositivo Android, para sistematizar un proceso.</p> |

El estudiante será capaz de publicar una página web en un host gratuito o de pago, mediante el uso de herramientas administrativas; para publicitar el bien o servicio del cliente.

Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 3 es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- ✓ Elaboración de páginas web.
- ✓ Copiar y mover archivos.
- ✓ Sitio web.

Instrucciones: Selecciona la opción correcta.

1. ¿Cuál de los siguientes archivos es la página principal de tu sitio web?

- a) principal.html
- b) inicio.html
- c) index.html
- d) host.html

Contesta brevemente las siguientes preguntas:

2. Explica para que sirve un protocolo de transferencia de archivos.

3. ¿Qué es un sitio web?

Dominio de un sitio web

“Un dominio es el nombre único y exclusivo que se le da a un sitio web en Internet para que cualquiera pueda visitarlo”¹.

Cuando llamas a una página web mediante cualquier navegador de internet, al escribir por ejemplo “www.google.com”, realmente estas accediendo a un hosting a través de su dirección IP (Internet Protocol), la cual cuenta con cuatro números de una longitud de 3 dígitos cada uno y separados por un punto, como se muestra a continuación:
127.15.100.100

Existen dos organismos internacionales encargados de normar y gestionar todos los dominios que existen en el mundo: Internet Assigned Numbers Authority (IANA) e Internet Corporation for Assigned Names and Numbers (ICANN), las cuales dan autorización a los países para distribuir Dominios mediante diversos agentes registradores.

¹ Alonso, R. (2020). *Qué es un dominio*. España: Mi posicionamiento Web. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://miposicionamientoweb.es/que-es-un-dominio/#-registro-de-un-dominio>

Publicación de un sitio en un hosting o servidor web

El hosting es el espacio en donde se aloja el sitio web, en otras palabras, es un servidor con grandes capacidades para alojar diversos sitios y con salida a Internet con un ancho de banda que permita el acceso a los sitios sin saturarse.

Para subir un sitio web al hosting requerimos forzosamente de un Dominio, sin embargo, debido a que los dominios tienen costo, algunos usuarios requieren de un dominio gratis, en este caso se utiliza el dominio del hosting, que por lo general va incluido en los servicios que ofrecen.

Al igual que los dominios tienen costo, los hostings profesionales también lo tienen, pero existen hostings o servidores gratuitos que podemos utilizar. A continuación, se te presenta una lista de éstos.

[2FreeHosting](#)

[000WebHost](#)

[FreeHostia](#)

[5GbFree](#)

[FreeHosting](#)

[X10Hosting](#)

[Biz](#)

[ByetHost](#)

[FreeHostingEU](#)

[AwardSpace](#)

[Biz](#)

Para comprender mejor que es un dominio, un hosting o servidor de alojamiento web y un protocolo de transferencia de archivos (FTP: File Transfer Protocol), te presentamos el siguiente video.



Video 16.

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capítulo 8 - Servidores Web (Internet)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=ngkM8IG4E4s>

Actividad de aprendizaje 1. Describe el procedimiento para generar una cuenta en el servidor_000webhost

Elabora un organizador gráfico que explique cómo se realiza el proceso de registro al servicio del hosting 000webhost.com, te puedes apoyar en el video 15 o el servicio de host se encuentra en la siguiente referencia:

000webhost. (2020). *Free Web Hosting*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.000webhost.com/> Revisa el siguiente video para tomarlo como base para realizar las 5 actividades que se presentan a continuación.



Video 17

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 9 - Subir Pagina web a Internet*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=8FsAdMZmFNk>

Actividad de aprendizaje 2. Descarga la aplicación FileZilla para usarlo como FTP para subir el sitio al servidor web o host

A partir de la información contenida en el siguiente video, descarga la aplicación FileZilla con la intención de usarla como la herramienta FTP, para transferir los archivos de tu sitio web al hosting. Es importante que selecciones la opción que corresponde a tu sistema operativo y a la arquitectura de este.

FileZilla. (2020). *Download FileZilla Client*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en https://filezilla-project.org/download.php?show_all=1

Actividad de aprendizaje 3. Explica cómo se realiza la transferencia de archivos al hosting servidor_000webhost para publicar el sitio web

Elabora un organizador gráfico que explique cómo se realiza el proceso de transferencia de archivos mediante la herramienta FileZilla al servidor 000webhost, a partir de lo explicado en el video 15.

Actividad de aprendizaje 4. Crear cuenta en el servidor web o Hosting byethost

A partir de la actividad 1 y siguiendo la lógica de registro, realiza la suscripción a un servicio de host en la siguiente referencia.

Byet Internet Service. (2020). *Free Hosting and Premium Hosting Services*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://byet.host/>

Para realizar la actividad sigue los siguientes pasos:

1. Entra a la referencia indicada.
2. Usa el traductor de Google de tu navegador Chrome para ponerlo en español.
3. Selecciona la opción “Regístrese para alojamiento gratuito”.

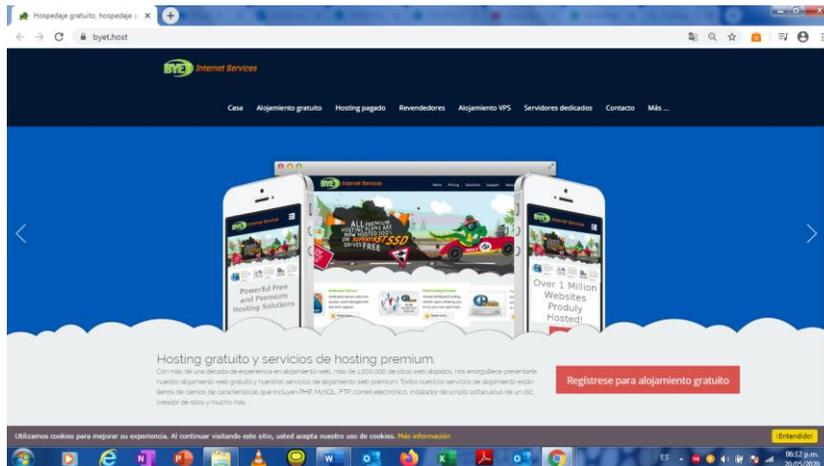


Imagen 5

4. Captura los datos solicitados, deja la página sin traducir con la herramienta de Chrome y presiona regístrate. En la opción de nombre de subdominio escribe un nombre que le dé significado a tu sitio, en caso de que el nombre del subdominio exista, escribe otros nombres.

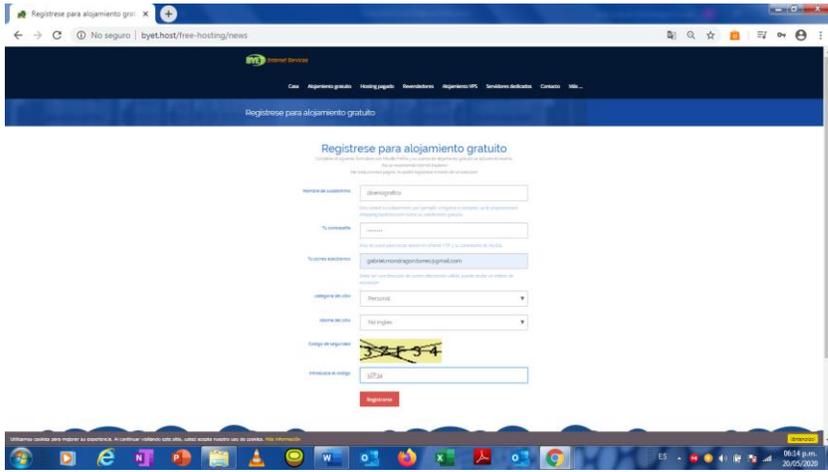


Imagen 6

5. Para activar tu cuenta te manda un correo a la cuenta registrada (revisa la carpeta de spam).

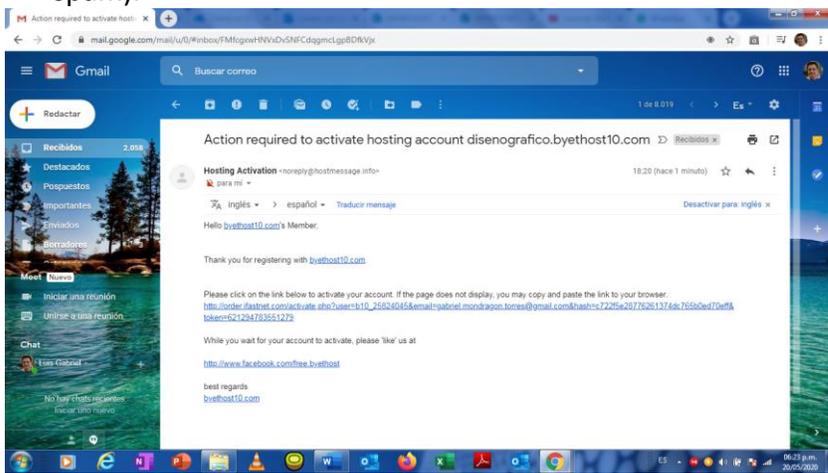


Imagen 7

6. Entra en un proceso de creación de cuenta.

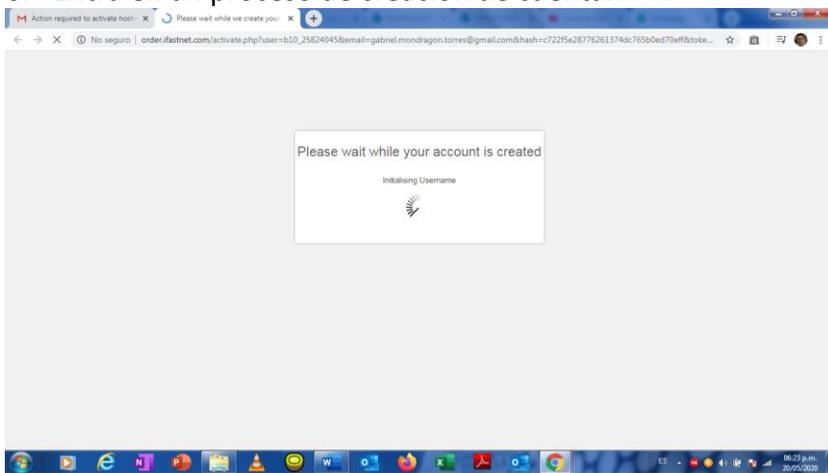


Imagen 8

7. Te muestra los detalles de la cuenta.

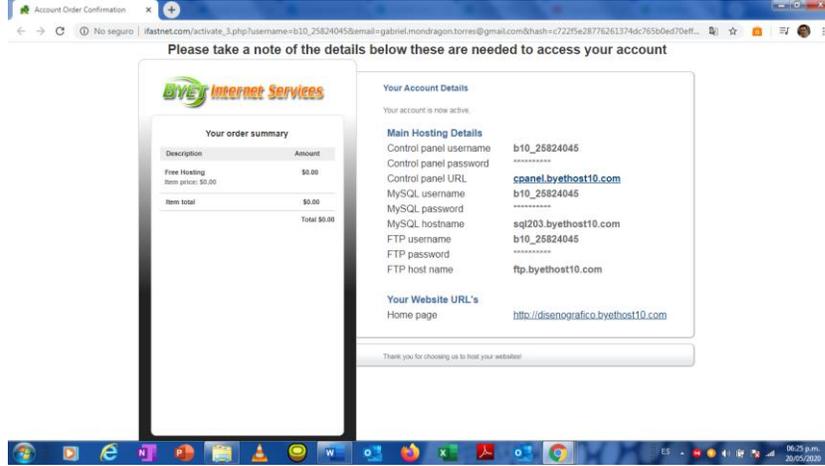


Imagen 9

8. Para entrar a la cuenta selecciona el control panel URL y escribe tu control panel Username y tu control panel Password.

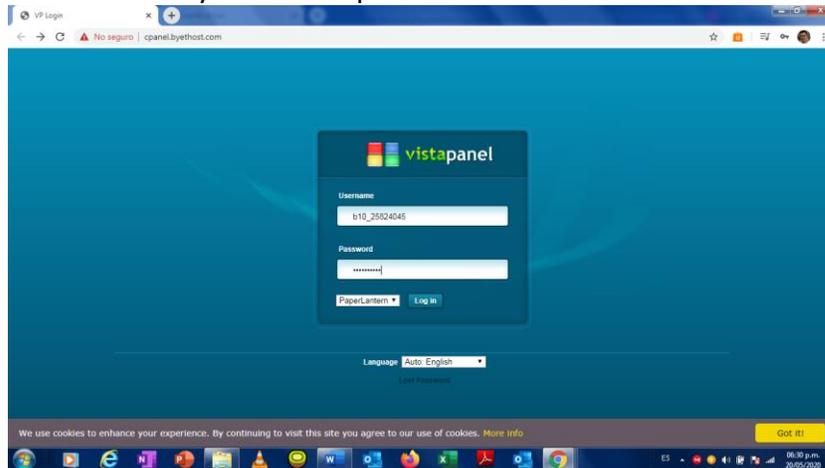


Imagen 10

9. En la siguiente pantalla solo es una notificación de los servicios, selecciona la opción "Lo apruebo"

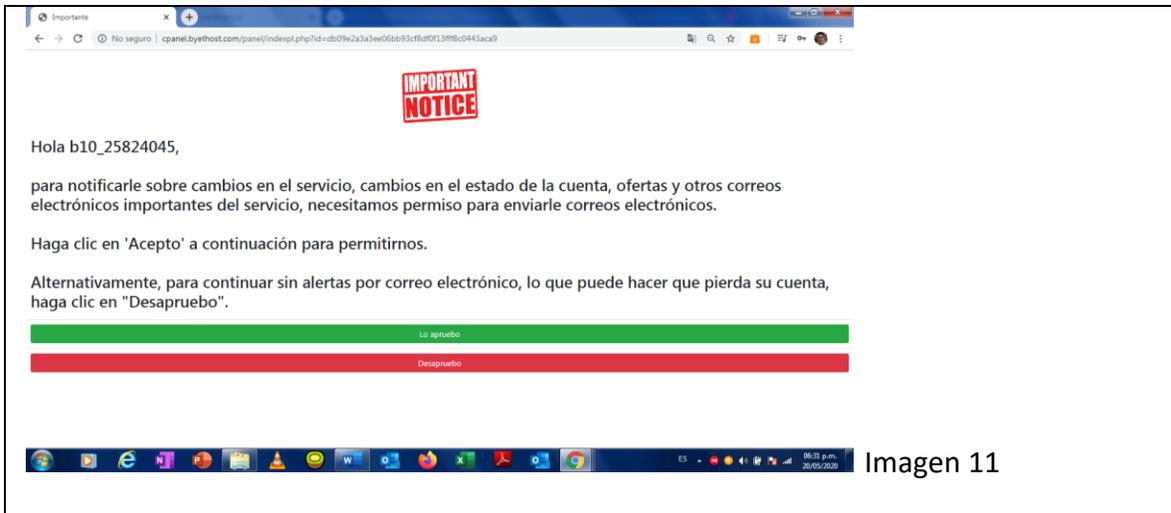


Imagen 11

10. Se presenta el panel de control y seleccionamos Online File Manager de FILES.

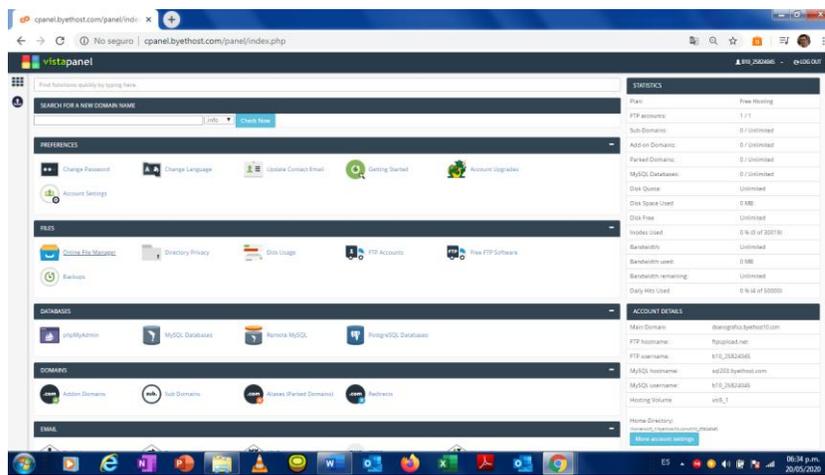
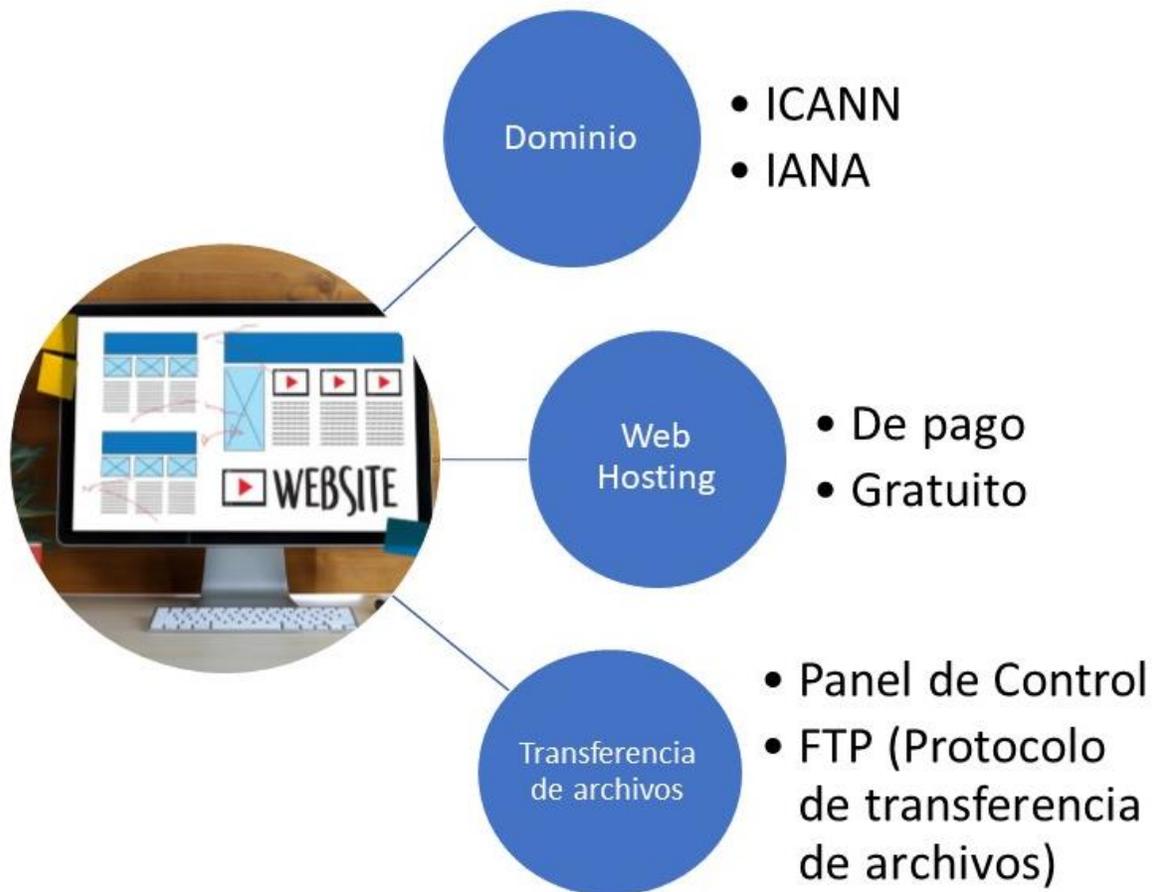


Imagen 12

Actividad de aprendizaje 5. Configura FileZilla para usarlo como FTP para subir el sitio web al servidor web o host byethost

A partir de la información contenida en el video, conecta la aplicación FileZilla al servidor byethost, para transferir los archivos del sitio web creado en la “Actividad 9 del corte 2”.

Nota. También puedes utilizar las herramientas del host para subir tus archivos.



¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio en la publicación de una página web?

Marca con una "X" la columna que corresponde.

| CRITERIO | EXCELENTE | MUY BIEN | BUENO | DEBE MEJORAR |
|---|-----------|----------|-------|--------------|
| Registro en un servidor de alojamiento | | | | |
| Importancia del uso de un dominio | | | | |
| Publicación del sitio web | | | | |
| Administración de los archivos del sitio mediante FTP | | | | |



Introducción a la Seguridad Web.

<https://www.youtube.com/watch?v=jXEj39XBooM>

El mejor Proxy VPN Gratis para conectarse en Firefox y Chrome | Navegación Anónima.

<https://www.youtube.com/watch?v=KI548HIdjM4>

Sitio Web

Alonso, R. (2020). Qué es un dominio. España: Mi posicionamiento Web. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://miposicionamientoweb.es/que-es-un-dominio/#-registro-de-un-dominio>

000webhost. (2020). *Free Web Hosting*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.000webhost.com/>

FileZilla. (2020). *Download FileZilla Client*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en https://filezilla-project.org/download.php?show_all=1

Byet Internet Service. (2020). *Free Hosting and Premium Hosting Services*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://byet.host/>

Videos

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 8 - Servidores Web (Internet)*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=ngkM8IG4E4s>

Hurtado, D. (2015). *Curso de Diseño Web, Capitulo 9 - Subir Pagina web a Internet*. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en <https://www.youtube.com/watch?v=8FsAdMZmFNk>

Tabla de imágenes del corte 3

| Figura | Página | Referencia |
|--------|--------|---|
| 5-12 | 43-46 | Byer Internet Service. (2018). <i>Servicios de alojamiento gratuito y alojamiento premium</i> . Reino Unido. Recuperado el 21 de febrero de 2022 en https://byet.host/ |

Elabora tu sitio web publicitario a partir del prototipo elaborado en el corte 1 con Justinmind, el cual recupera el brief elaborado en la asignatura de tercer semestre “Comunicación Gráfica”; en caso de no tenerlo, realiza tu sitio a partir de las definiciones del siguiente brief:

Básicos del proyecto:

Cliente Librería Juvenil Antares

Nombre del proyecto Campaña de Publicidad para librería juvenil

Descripción del proyecto Elaboración de Imagen corporativa, identificador gráfico o “logotipo” basado en el nombre que refleje su significado. Proyección a través de productos promocionales tales como sitio web, papelería, catálogo impreso, vestuario del personal

Objetivos Difusión de productos y adquisición de clientes

Antecedentes Librería de nueva creación interesada en la difusión de la lectura, la música, el cine y las actividades lúdicas

Políticas (Mandatorios del proyecto)

Público Objetivo (Tarjet) Jóvenes mayores de 18 años que les gusta la literatura, con perfil registrado dentro de la página web. Personas interesadas en la literatura juvenil

Mensaje y tono Ilustraciones dinámicas para portadas de sección donde se combinen varios productos con un ambiente alegre que invite a la lectura, así como la apreciación del cine y la música

Objetos de venta (libros, tazas, separadores, etc.) en tomas individuales para los interiores

Contenido visual Ambiente neutro, con fondo blanco; para lista de precios.

Composiciones fotográficas en donde se combinen varios productos de la librería modelados por jóvenes usuarios en solitario y en grupo, con fondos de colores llamativos empleando motivos naturales las cuales se integrarán en las portadas de cada sección

Entregables

Imagen corporativa **(tercer semestre)** Bocetos tipo modelo (dummy) de la Imagen corporativa, objetos promocionales, trípticos y papelería que promuevan los servicios, establezcan contacto con los clientes e integren el identificador gráfico en todos los productos.

Bibliotecas de imágenes **(cuarto semestre)** La biblioteca constará de 30 tomas fotográficas para los propósitos descritos las cuales deberán tener una versión en cada uno de los formatos siguientes:

Archivos en formato JPG en 72 ppp. para catálogo en línea (página Web).

Archivos en formato PNG en 300 ppp. para catálogo impreso.

Catálogo de productos **(quinto semestre)** Catálogo en publicación impresa con portada e interiores divididos por categorías; los cuales promocionan los productos de la librería empleando los conceptos de composición, retícula y maquetación

Sitio Web **(sexto semestre)** Sitio alojado en servicio web que incluya la versión digital del catálogo de productos, promociones, Identidad de la empresa

Fecha de entrega Acordar con el coordinador de proyecto (Profesor asesor)

Una vez terminado tu sitio web, súbelo mediante la herramienta de Online File en el host que te registraste (byethost), si tu hosting solo permite el alojamiento de un solo sitio, elimina el que realizaste en la actividad 5 del bloque 2 y sube el tuyo.



PLAN 2014

ACTUALIZADO



Somos Lobos Grises,
somos Bachilleres

