

SOFTWARE DE DISEÑO

Sexto semestre

Módulo IV

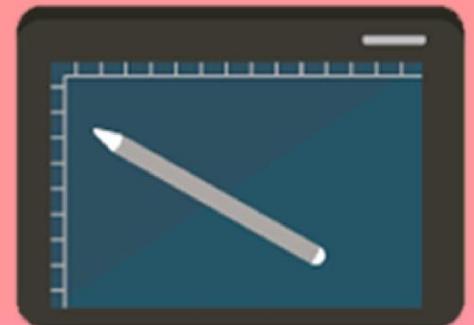
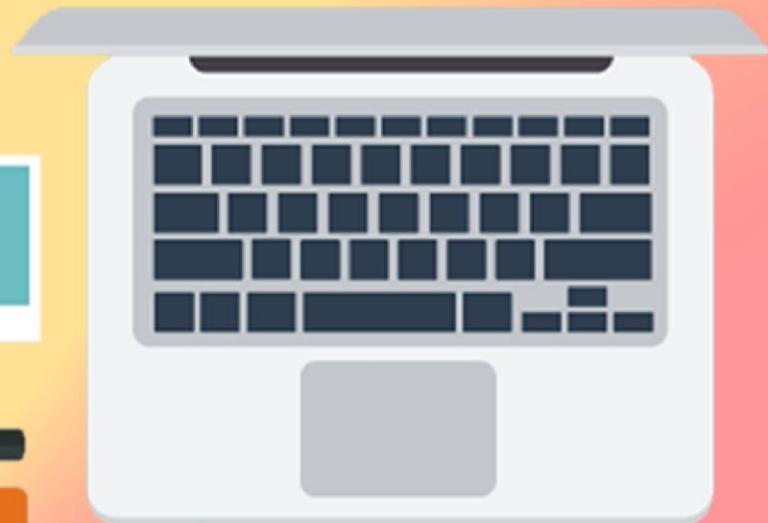
Guía del Estudiante



Submódulo 1 Páginas Web



Submódulo 2 Diseño Digital



FlipaClip



COBATAB
COLEGIO DE BACHILLERES
DE TABASCO

"Educación que genera cambio"



CAPACITACIÓN TIC

MODULO. IV SOFTWARE DE DISEÑO

Submódulo 1. Páginas Web

Submódulo 2. Diseño Digital

GUIA DEL DOCENTE



DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre _____

Plantel _____ Grupo _____ Turno _____

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

MTRO. ERASMO MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

Director General

L.C.P. SONIA LÓPEZ IZQUIERDO

Directora Académica

DRA. GISELLE OLIVARES MORALES

Subdirectora de Planeación Académica

DR. JOSÉ LUIS MADRIGAL ELISEO

Subdirector de Servicios Educativos

MTRO. GERARDO LÓPEZ GARCÍA

Subdirector de Educación Media Superior Abierta y a Distancia

MTRO. ALLAN LÓPEZ GALLEGOS

Jefe del Departamento de Capacitación para el Trabajo

CAPACITACIÓN: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Modulo IV. SOFTWARE DE DISEÑO.

SUBMÓDULO 1. "PÁGINAS WEB"

SUBMÓDULO 2. "DISEÑO DIGITAL"

En la realización del presente material participaron:

JORGE ALBERTO ALMEIDA ALEJANDRO

CARLOS ALBERTO SEGOVIA ZAPATA

INÉS FILIBERTA DÍAZ RAMÍREZ

ANDREA ESTEBAN ALOR

BEATRIZ MAZARIEGO NARVAEZ

CARMEN GÓMEZ PÉREZ

ELSY RUTH DOMÍNGUEZ IZQUIERDO

FLOR DE MARÍA SÁNCHEZ MENA

GRISelda ELIZABETH HERNÁNDEZ MAGAÑA

JUANA ANTONIA MOO SALVADOR

KARINA DEL CARMEN GÓMEZ LÓPEZ

LUIS ISMAEL HERNÁNDEZ ROJAS

MARTA ELBA HELSTON ARIAS

ROBERTO ALONSO PÉREZ LÓPEZ

Edición: 2022-2023B

REVISADO POR: Mtro. Allan López Gallegos

Este material fue elaborado bajo la coordinación y supervisión de la Dirección académica del Colegio de Bachilleres del Estado de Tabasco. www.cobatab.edu.mx



CONTENIDO



Fundamentación	VI
Enfoque de la disciplina.....	IX
Ubicación del Módulo	XI
Mapa de la Capacitación TIC	XI
Relación de los contenidos con los aprendizajes claves	XII
Competencias Genéricas.....	XIII
Competencias Profesionales básicas.....	XVI
Evaluación por competencias	XVII
Instrumentos de evaluación.....	XIX
Simbología.....	XX
Temario	XXI
Submódulo 1. Páginas Web	1
Propósito del Submódulo	2
Aprendizajes Esperados.....	2
Competencias.....	2
DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA SUBMÓDULO 1.....	3
Encuadre Submódulo 1 Páginas Web.....	5
Situación Didáctica Submódulo 1.....	6
Evaluación diagnóstica Submódulo 1.....	8
Lectura 1. “Introducción al Diseño Web”	10
Actividad 1. Conceptos básicos de Página Web	16
Lectura No. 2 Estándares de Diseño Web (W3C)	19
Actividad 2. Mapa mental de “Tendencias de Diseño Web”	21
Lectura No.3 Estructura básica de una página Web	23
Práctica 1. Estructura básica de una página web	29
Lectura No. 4 Elementos Básicos en el Desarrollo de Páginas Web	33
Práctica 2. Elementos Básicos de una Página Web	43
Ejercicio teórico 2. Elementos de la página web.....	45
LECTURA 5. “Estilos Básicos Tamaño, color y fuente”	47
PRÁCTICA 3. “Estilos Básicos”	55



LECTURA 6. “Maquetación básica de una página web”	60
Práctica 4. Estructura Básica Maquetación	74
Práctica 5. Menús	82
Ejercicio teórico 4. Tabla de Etiquetas y Atributos.....	86
Lectura 7. “Creación de Sitios Web HTML y CSS adaptable a Dispositivos Móviles”	90
Práctica 6. Elaboración de un Sitio Web Adaptable a Dispositivos Móviles”	99
Lectura No. 8 ¿Cómo Publico Mi Página Web?	103
Actividad 4. Publicando la Página Web	107
Práctica 7. Publicando Mi Página Web Situación Didáctica	108
Submódulo II. Diseño Digital.....	113
Propósito del Submódulo	114
Aprendizajes Esperados.....	114
Competencias	114
DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA SUBMÓDULO 2	115
Encuadre Submódulo 2	118
Situación Didáctica Submódulo 2.....	119
¿Cómo soluciono la situación didáctica?.....	120
Evaluación diagnostica submódulo 2	122
Lectura 1: “El Mundo del Diseño Digital.....	124
Actividad 1. Cuestionario.....	127
Lectura 2: “El modo de color y el software para el diseño.....	130
Practica 1: Crea las paletas de colores Institucionales, secundarios, completaría y de fondo.....	135
Lectura 3. “Software para edición de gráficos vectoriales	139
Actividad 2: Organizador Gráfico de Inskape y Vektor ink	141
Lectura 4. “Inskape y Vektor Ink, herramientas básicas”	143
Lectura 5. Diseñando Gráficos en Textos	155
Actividad 4. Organizador gráfico	163
propiedades de objeto	163
Practica 2. La buena Letra	164
Lectura 6. Transformaciones y efectos a objetos digitales	173
Actividad 5. Tabla de edición y combinación de objetos	177
Practica 3 Diseñando mi logotipo.....	178
Lectura 7. Paint de Windows.....	182



Actividad 6. Relación a conceptos de Paint.....	185
Lectura 8. Primeros pasos de GIMP	187
Actividad 7: “Identificando la Interfaz de Gimp” (Opción A)	195
Practica 3: Bosquejo con Herramientas Básicas (Opción B).....	196
Lectura 9 Trabajando con capas y efecto	202
Ejemplo guiado: Cartel publicitario	210
Práctica 5: “Cartel Publicitario Microempresa”	213
Lectura 10 Animaciones Multimedia.....	216
Actividad 8. Infografía de animación multimedia	224
Ejemplo guiado para diseñar un gif animado.....	227
Práctica 6: “Diseñar un Gif Animado”	231
Lectura 11: “Elementos avanzados FlipaClip”	234
Práctica 7: “Video animado mi mascota empresarial”	237
Lectura 12. Entorno y herramientas básicas de Publisher	245
Actividad 9 Mapa conceptual de Microsoft Publisher	251
Lectura 13. Lienzos y páginas, bocetaje, marcos y capas de Publisher	252
Práctica 8 Clasificación de productos en Publisher	265
Practica 9: Tarjeta de presentación en Publisher.....	274
Practica 10: Hoja membretada en Publisher.....	276
 Anexos.....	 279
Lecciones 6.1 Serpientes y escaleras.....	280
Lecciones 8.2 La frustración	283



Fundamentación



Teniendo como referencia el actual desarrollo económico, político, social, tecnológico y cultural de México, la Dirección General del Bachillerato inició la Actualización de Programas de Estudio integrando elementos tales como los aprendizajes claves, contenidos específicos y aprendizajes esperados, que atienden al Nuevo Modelo Educativo para la Educación Obligatoria. Además de conservar el enfoque basado en competencias, hacen énfasis en el desarrollo de habilidades socioemocionales y abordan temas transversales tomando en cuenta lo estipulado en las políticas educativas vigentes.

Considerando lo anterior, dicha actualización tiene como fundamento el Programa Sectorial de Educación 2013-2018, el cual señala que la Educación Media Superior debe ser fortalecida para contribuir al desarrollo de México a través de la formación de hombres y mujeres en las competencias que se requieren para el progreso democrático, social y económico del país, mismos que son esenciales para construir una nación próspera y socialmente incluyente basada en el conocimiento. Esto se retoma específicamente del objetivo 2, estrategia 2.1., en la línea de acción 2.1.4., que a la letra indica: "Revisar el modelo educativo, apoyar la revisión y renovación curricular, las prácticas pedagógicas y los materiales educativos para mejorar el aprendizaje".

Asimismo, este proceso de actualización pretende dar cumplimiento a la finalidad esencial del Bachillerato que es: "generar en el estudiantado el desarrollo de una primera síntesis personal y social que le permita su acceso a la educación superior, a la vez que le dé una comprensión de su sociedad y de su tiempo y lo prepare para su posible incorporación al trabajo productivo", así como los objetivos del Bachillerato General que expresan las siguientes intenciones formativas: ofrecer una cultura general básica; que comprenda aspectos de la ciencia; de las humanidades y de la técnica; a partir de la cual se adquieran los elementos fundamentales para la construcción de nuevos conocimientos; proporcionar los conocimientos, los métodos, las técnicas y los lenguajes necesarios para ingresar a estudios superiores y desempeñarse de manera eficiente, a la vez que se desarrollan las habilidades y actitudes esenciales sin que ello implique una formación técnica especializada, para la realización de una actividad productiva socialmente útil.

El **Componente de Formación Profesional** aporta al estudiantado elementos que le permiten iniciarse en diversos aspectos del sector productivo, fomentando una actitud positiva hacia el trabajo y en su caso, su integración al mismo. Los módulos que conforman este programa son el resultado del trabajo colegiado con personal docente que imparte esta capacitación en los diferentes subsistemas coordinados por esta Dirección General, quienes brindan su experiencia y conocimientos buscando responder a los diferentes contextos existentes en el país, así como a la formación de una ciudadanía socialmente útil, para que el estudiantado cuente con la opción de iniciar una ruta laboral que le promueva una proyección hacia las diferentes modalidades laborales.



Aunado a ello, en virtud de que la Educación Media Superior debe favorecer la convivencia, el respeto a los derechos humanos y la responsabilidad social, el cuidado de las personas, el entendimiento del entorno, la protección del medio ambiente, la puesta en práctica de habilidades productivas para el desarrollo integral de los seres humanos, la actualización del presente programa de estudios, incluye **temas transversales** que según Figueroa de Katra (2005)¹, enriquecen la labor formativa de manera tal que conectan y articulan los saberes de los distintos sectores de aprendizaje que dotan de sentido a los conocimientos disciplinares, con los temas y contextos sociales, culturales y éticos presentes en su entorno; buscan mirar toda la experiencia escolar como una oportunidad para que los aprendizajes integren sus dimensiones cognitivas y formativas, favoreciendo de esta forma una educación incluyente y con equidad.

De igual forma, con base en el fortalecimiento de la educación para la vida, se abordan dentro de este programa de estudios los **temas transversales**, mismos que se clasifican a través de ejes temáticos de los campos Social, Ambiental, Salud y Habilidad Lectora como en el componente básico, con la particularidad de que se complementan con características propias de la formación para el trabajo. Dichos temas no son únicos ni pretenden limitar el quehacer educativo en el aula, ya que es necesario tomar en consideración temas propios de cada comunidad, por lo que el personal docente podrá considerar ya sea uno o varios, en función del contexto escolar y de su pertinencia en cada submódulo:

- **Eje transversal Emprendedurismo:** se sugiere retomar temas referentes a la detección de oportunidades y puesta en práctica de acciones que contribuyen a la demostración de actitudes tales como iniciativa, liderazgo, trabajo colaborativo, visión, innovación y creatividad promoviendo la responsabilidad social.
- **Eje transversal Vinculación Laboral:** se recomienda abordar temas referentes a la realización de acciones que permiten al estudiantado identificar los sitios de inserción laboral o autoempleo.
- **Eje transversal Iniciar, Continuar y Concluir sus estudios de nivel superior:** se recomienda abordar temas referentes a los mecanismos que permiten al estudiantado reflexionar sobre la importancia de darle continuidad a sus estudios superiores.

Asimismo, otro aspecto importante que promueve el programa de estudios es la **Interdisciplinariedad** entre asignaturas del mismo semestre, en donde diferentes disciplinas se conjuntan para trabajar de forma colaborativa para la obtención de resultados en los aprendizajes esperados de manera integral, permitiendo al estudiantado confrontarse a situaciones cotidianas aplicando dichos saberes de forma vinculada.

Por otro lado, en cada submódulo se observa la relación de la competencias genéricas y profesionales

¹ Figueroa de Katra, L. (2005). Desarrollo curricular y transversalidad. Revista Internacional Educación Global, Vol. 9. Guadalajara, Jalisco, México. Asociación Mexicana para la Educación Internacional. http://paideia.synaptium.net/pub/pesegpatt2/tetra_ir/tt_ponencia.pdf



básicas, los conocimientos, las habilidades y actitudes que darán como resultado los aprendizajes esperados, permitiendo llevar de la mano al personal docente con el objetivo de generar un desarrollo progresivo no sólo de los conocimientos, sino también de aspectos ACTITUDINALES.

En ese sentido, el rol docente dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje, tiene un papel fundamental, como lo establece el acuerdo Secretarial 447, ya que el profesorado que imparte el componente de formación profesional, es quien facilita el proceso educativo al diseñar actividades significativas que promueven el desarrollo de las competencias (conocimientos, habilidades y actitudes); propicia un ambiente de aprendizaje que favorece el conocimiento social, la colaboración, la toma responsable de decisiones y la perseverancia a través del desarrollo de habilidades socioemocionales del estudiantado, tales como la confianza, seguridad, autoestima, entre otras, propone estrategias disciplinares y transversales en donde el objetivo no es la formación de técnicas en diferentes actividades productivas, sino la promoción de las diferentes competencias profesionales básicas que permitan a la población estudiantil del Bachillerato General tener alternativas para iniciar una ruta a su integración laboral, favoreciendo el uso de herramientas tecnológicas de la información y la comunicación; así como el diseño de instrumentos de evaluación que atiendan al enfoque por competencias.



Enfoque de la disciplina

La capacitación de Tecnologías de la Información y Comunicación pertenece al campo disciplinar de Comunicación, tiene la finalidad de desarrollar en el estudiantado las habilidades comunicativas, verbales y no verbales para expresarse a través de diversos códigos y herramientas del lenguaje a través de las diferentes tecnologías de la información. Por otra parte, las Tecnologías de la Información y Comunicación se vinculan de manera interdisciplinar tanto con el campo de Matemáticas como con el de Comunicación, ya que aportan los elementos para la resolución de problemas mediante los algoritmos y la programación.

El propósito general de la capacitación de Tecnologías de la Información y Comunicación es: Desarrollar la capacidad para proponer soluciones a problemas del contexto laboral y escolar, mediante la aplicación de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, de forma creativa e innovadora, con una postura ética y responsable como ciudadano digital.

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, desde esta capacitación, destaca el manejo avanzado de las aplicaciones de software y hardware para la resolución de problemas de los diferentes ámbitos de la vida cotidiana, desarrollando los aspectos metodológicos, creativos y comunicativos, sin olvidar un comportamiento propositivo en beneficio personal y dentro de la sociedad.

La capacitación de Tecnologías de la Información y Comunicación busca desarrollar en el alumnado las competencias profesionales en las áreas de aplicaciones de oficina, los elementos del hardware. las comunicaciones mediante las redes informáticas, el desarrollo de sistemas y el software de diseño, sin olvidar la promoción de las competencias genéricas, la interdisciplinariedad y los ejes transversales de vinculación laboral, emprendedurismo así como la continuación de sus estudios a nivel superior.

En el contexto curricular de la capacitación de Tecnologías de la Información y Comunicación, el contenido se divide en cuatro módulos que se imparten a partir del tercer semestre con una carga de 7 horas semanales, cada módulo se integra por dos Submódulos en los que se busca desarrollar el manejo de aplicaciones de oficina que permiten elaborar documentos electrónicos con características avanzadas utilizando el procesador de textos y la hoja de cálculo, crear y participar en comunidades virtuales para el intercambio de información incluyendo el ámbito educativo, aplicar mantenimiento al equipo de cómputo; para el desarrollo de sistemas con fundamento en las bases de datos y la programación, mediante la creación de páginas web y el software de diseño lograr comunicar ideas e información, en el entorno laboral y escolar.

Todas estas competencias posibilitan al egresado en su incorporación al mundo laboral o bien para desarrollar procesos productivos independientes de acuerdo con sus intereses profesionales o las necesidades de su entorno social como asistente en las siguientes áreas: administrativas, soporte técnico, área de sistemas, publicidad, y otras, en diferentes instituciones tanto públicas como privadas.



La enseñanza de la Capacitación de Tecnologías de la Información y Comunicación en la formación para el trabajo de los jóvenes, basada en las Normas Técnicas de Competencia Laboral (NTCL) del Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales (CONOCER) se convierte en una necesidad de primer orden para cumplir con las exigencias de los sectores productivos, de contar con personal calificado que permita desarrollar las potencialidades de sus organizaciones al promover productos y servicios tanto en el mercado nacional como en el internacional, además de proporcionar las herramientas técnicas básicas al estudiantado egresado del nivel medio superior, que les permitirán vencer las fronteras e internarse en el mundo global a través de las Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC'S), además de la utilización de las Tecnologías del Aprendizaje y del conocimiento (TAC'S).

CINF0376.01 Elaboración de documentos y comunicación mediante el empleo de las características avanzadas aplicaciones de cómputo

UINF0650.01 Preservar el equipo de cómputo, insumos, información y el lugar de trabajo UINF0947.01

Operar las Herramientas de Cómputo en ambiente de red

UINF0948.01 Elaborar documentos de texto mediante el empleo de las características avanzadas de la aplicación cómputo

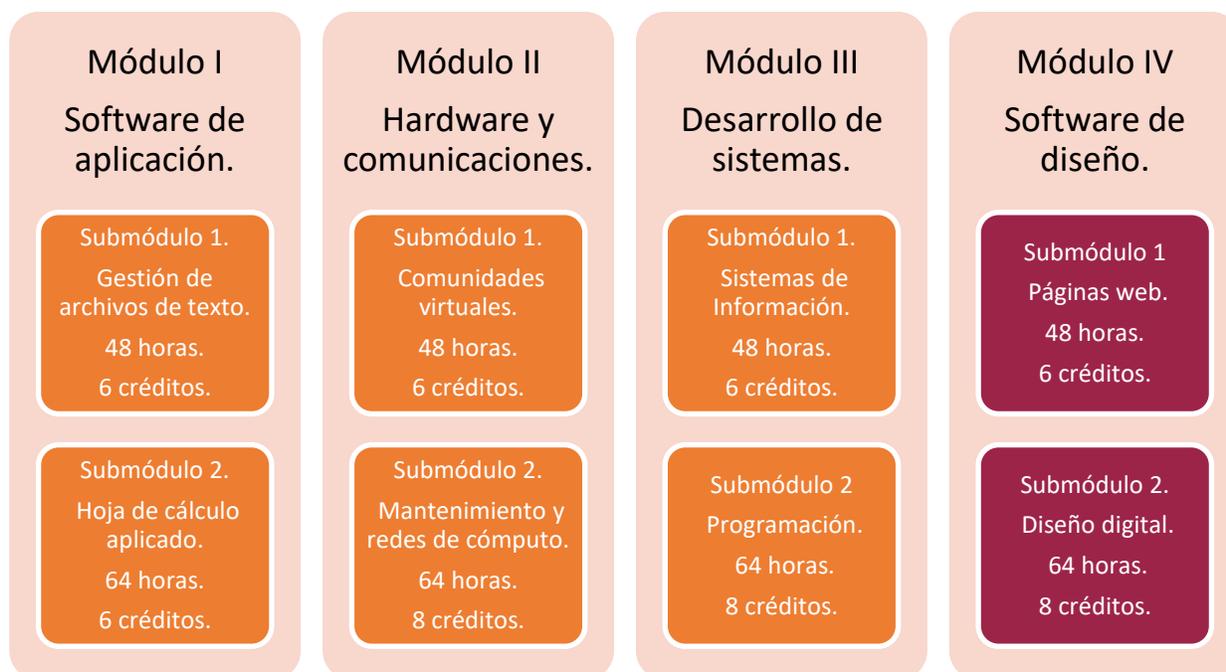
UINF0949.01 Elaborar hojas de cálculo mediante el empleo de las características avanzadas la aplicación de cómputo



Ubicación del Módulo

1er. Semestre	2do. Semestre	3er. Semestre	4to. Semestre	5to. Semestre	6to. Semestre
Informática I	Informática II	Matemáticas III	Matemáticas IV	Asignaturas de 5to. Semestre del componente de formación propedéutico	Asignaturas de 6to. Semestre del componente de formación propedéutico
Inglés I	Inglés II	Física I	Física II		
Taller de Lectura y Redacción I	Taller de Lectura y Redacción II	Inglés III	Inglés IV		
		Asignaturas de 3er. semestre	Asignaturas de 4to. semestre		
Asignaturas de 1er. semestre	Asignaturas de 2do. semestre	CAPACITACIÓN EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN			
TUTORÍAS					

Mapa de la Capacitación TIC



Relación de los contenidos con los aprendizajes claves

Campo Disciplinar: Comunicación

EJE	TEMÁTICA GENERAL	COMPONENTE	CONTENIDO CENTRAL	MÓDULO I
EMPRENDIMIENTO	Desarrollo de habilidades personales	Coordinación de Proyectos	Fomentar la habilidad para concretar los medios y esfuerzos de un equipo de trabajo para una acción común y así lograr los objetivos de un proyecto.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Responsabilidad Social	Generar el compromiso, obligación y deber de contribuir voluntariamente para generar una sociedad más justa y proteger el ambiente por medio de una conducta ética para consigo mismo/a y su entorno.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Fomento a la innovación y la creatividad	Promover la capacidad de crear e idear algo nuevo y original, además de producir, asimilar y explotar con éxito una novedad, de manera que aporte soluciones inéditas a los problemas y permita responder a las necesidades de la sociedad en general.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
	Gestión del recurso humano	Administración del capital humano	Fomentar un mejor desempeño, aprovechamiento, acrecentamiento y mejora de las capacidades, habilidades, experiencias, conocimientos y competencias de las personas como miembros de un equipo de trabajo.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Comunicación Organizacional	Establecer estrategias de desarrollo, productividad y una mejora de las relaciones tanto internas como externas a fin de obtener un mejor desempeño por parte de los miembros de un equipo de trabajo, por lo que su finalidad se relaciona con los logros, éxitos o fracasos de estos en las organizaciones.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Manejo de relaciones sociales	Fomentar un desarrollo sólido y sano de sus relaciones personales, sociales, escolares y profesionales utilizando su inteligencia social y emocional	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
VINCULACIÓN LABORAL	Identificación de las oportunidades laborales o de emprendimiento en su contexto.	Contacto empresarial y/o institucional con la localidad	Análisis de los servicios de trabajo, los distintos tipos de remuneración y promoción de habilidades laborales que sirvan para identificar las características de cada perfil con las áreas fuertes y débiles referentes al ámbito laboral.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Búsqueda de Empleo	Brindar herramientas para encontrar un empleo acorde a sus actitudes, aptitudes y que responda a las necesidades del mercado laboral.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Principios básicos de inversión	Conocer y utilizar el capital en cierta actividad económica con el objetivo de incrementarlo. Fomentar la cultura del ahorro y la ubicación del capital durante el proceso de inversión.	N/A
		Creación de hábitos de estudio efectivo	Creación de hábitos de estudio que permitan facilitar el acceso a la universidad y favorezcan sus hábitos de estudio	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
INICIAR, CONTINUAR, CONCLUIR SUS ESTUDIOS DE NIVEL SUPERIOR	Estrategias y planeación de la vida profesional	Formación de un plan de vida profesional	Planteamiento de objetivos que una persona desea lograr a lo largo de su vida, acompañado por un plan de acción para su consecución.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II
		Creación de hábitos de estudio efectivo	Creación de hábitos de estudio que permitan facilitar el acceso a la universidad y favorezcan sus hábitos de estudio.	SUBMÓDULO I SUBMÓDULO II



Competencias Genéricas

Competencias Genéricas		Clave
Se autodetermina y cuida de sí		
1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.		
1.1. Enfrenta las dificultades que se le presentan y es consciente de sus valores, fortalezas y debilidades.		CG1.1.
1.2. Identifica sus emociones, las maneja de manera constructiva y reconoce la necesidad de solicitar apoyo ante una situación que lo rebase.		CG1.2.
1.3. Elige alternativas y cursos de acción con base en criterios sustentados y en el marco de un proyecto de vida.		CG1.3.
1.4. Analiza críticamente los factores que influyen en su toma de decisiones.		CG1.4.
1.5. Asume las consecuencias de sus comportamientos y decisiones.		CG1.5.
1.6. Administra los recursos disponibles teniendo en cuenta las restricciones para el logro de sus metas.		CG1.6.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros		
2.1. Valora el arte como manifestación de la belleza y expresión de ideas, sensaciones y emociones.		CG2.1.
2.2. Experimenta el arte como un hecho histórico compartido que permite la comunicación entre individuos y culturas en el tiempo y el espacio, a la vez que desarrolla un sentido de identidad.		CG2.2.
2.3. Participa en prácticas relacionadas con el arte.		CG2.3.
3. Elige y practica estilos de vida saludables		
3.1. Reconoce la actividad física como un medio para su desarrollo físico, mental y social.		CG3.1.
3.2. Toma decisiones a partir de la valoración de las consecuencias de distintos hábitos de consumo y conductas de riesgo.		CG3.2.
3.3. Cultiva relaciones interpersonales que contribuyen a su desarrollo humano y el de quienes lo rodean.		CG3.3.
Se expresa y comunica		
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados		
4.1. Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.		CG4.1.
4.2. Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.		CG4.2.



Competencias Genericas		Clave
4.3. Identifica las ideas clave en un texto o discurso oral e interfiere conclusiones a partir de ellas.		CG4.3.
4.4. Se comunica en una segunda lengua en situaciones cotidianas		CG4.4.
4.5. Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas		CG4.5.
Piensa crítica y reflexivamente		
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos		
5.1. Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo		CG5.1.
5.2. Ordena información de acuerdo a categorías, jerarquías y relaciones		CG5.2.
5.3. Identifica los sistemas y reglas o principios medulares que subyacen a una serie de fenómenos		CG5.3.
5.4. Construye hipótesis y diseña y aplica modelos para probar su validez		CG5.4.
5.5. Sintetiza evidencias obtenidas mediante la experimentación para producir conclusiones y formular nuevas preguntas		CG5.5.
5.6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información		CG5.6.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva		
6.1. Elige las fuentes de información más relevantes para un propósito específico y discrimina entre ellas de acuerdo a su relevancia y confiabilidad		CG6.1.
6.2. Evalúa argumentos y opiniones e identifica prejuicios y falacias		CG6.2.
6.3. Reconoce los propios prejuicios, modifica sus puntos de vista al conocer nuevas evidencias, e integra nuevos conocimientos y perspectivas al acervo con el que cuenta		CG6.3.
6.4. Estructura ideas y argumentos de manera clara, coherente y sintética		CG6.4.
Aprende de forma autónoma		
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida		
7.1. Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento		CG7.1.
7.2. Identifica las actividades que le resultan de menor y mayor interés y dificultad, reconociendo y controlando sus reacciones frente a retos y obstáculos		CG7.2.
7.3. Articula saberes de diversos campos y establece relaciones entre ellos y su vida cotidiana		CG7.3.
Trabaja en forma colaborativa		
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos		



Competencias Genericas	Clave
8.1. Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos	CG8.1.
8.2. Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva	CG8.2.
8.3. Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo	CG8.3.
Participa con responsabilidad en la sociedad	
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo	
9.1. Privilegia el diálogo como mecanismo para la solución de conflictos	CG9.1.
9.2. Toma decisiones a fin de contribuir a la equidad, bienestar y desarrollo democrático de la sociedad	CG9.2.
9.3. Conoce sus derechos y obligaciones como mexicano y miembro de distintas comunidades e instituciones, y reconoce el valor de la participación como herramienta para ejercerlos	CG9.3.
9.4. Contribuye a alcanzar un equilibrio entre el interés y bienestar individual y el interés general de la sociedad	CG9.4.
9.5. Actúa de manera propositiva frente a fenómenos de la sociedad y se mantiene informado	CG9.5.
9.6. Advierte que los fenómenos que se desarrollan en los ámbitos local, nacional e internacional ocurren dentro de un contexto global interdependiente	CG9.6.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales	
10.1. Reconoce que la diversidad tiene lugar en un espacio democrático de igualdad de dignidad y derechos de todas las personas, y rechaza toda forma de discriminación	CG10.1.
10.2. Dialoga y aprende de personas con distintos puntos de vista y tradiciones culturales mediante la ubicación de sus propias circunstancias en un contexto más amplio	CG10.2.
10.3. Asume que el respeto de las diferencias es el principio de integración y convivencia en los contextos local, nacional e internacional	CG10.3.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables	
11.1. Asume una actitud que favorece la solución de problemas ambientales en los ámbitos local, nacional e internacional	CG11.1.
11.2. Reconoce y comprende las implicaciones biológicas, económicas, políticas y sociales del daño ambiental en un contexto global interdependiente	CG11.2.
11.3. Contribuye al alcance de un equilibrio entre los intereses de corto y largo plazo con relación al ambiente	CG11.3.



Competencias Profesionales básicas

CPBTIC1

- 1. Integra información digital mediante la creación de documentos electrónicos, empleando software de aplicación, como procesadores de textos y editor de imágenes de manera responsable y creativa en ámbitos laborales, escolares y de la vida cotidiana

CPBTIC2

- 2. Prepara información a través de la manipulación de datos y fórmulas elaborando gráficos en una aplicación de hoja de cálculo, resolviendo de manera creativa e innovadora, situaciones en diversos ambientes y contextos

CPBTIC3

- 3. Plantea el uso, creación ya dministración de paaltaformas electrónicas de consulta, comunicación y distribución de contenidos multimedia, proponiendo comunidades virtuales que le permita comunicarse, favoreciendo su autoprendizaje en un ambiente innovador en sus diferentes contextos

CPBTIC4

- 4. Desarrolla acciones correctivas para los problemas de operación del equipo de cómputo mediante la aplicación de mantenimiento preventivo y correctivo de acuerdo a las especificaciones del fabricante, prolongando la vida útil del equipo, mostrando responsabilidad e iniciativa en diversos ámbitos

CPBTIC5

- 5. Propone el diseño de sistemas de información, a partir del análisis de las necesidades de los usuarios, permitiendo la solución de problemas de manera responsable e innovadora en diferentes contextos

CPBTIC6

- 6. Construye sistemas de información organizacionales mediante la codificación y compilación de instrucciones algorítmicas pertinentes utilizando lenguajes de programación y bases de datos para cumplir con los requerimientos de funcionalidad y rendimiento establecidos en el diseño de sistemas de información asumiendo la frustración como parte del proceso en ambientes laborales,educativos y de la vida cotidiana

CPBTIC7

- 7. Construye sitios web creativos mediante software de diseño web, para transmitir información electrónica diversa a gran escala de manera responsable y empática en contextos laborales, educativos y de la vida cotidiana

CPBTIC8

- 8. Elabora diversos recursos gráficos publicitarios utilizando software de diseño, permitiendo su publicación en medios digitales e impresos para comunicar ideas o emociones aplicables a contextos laborales, escolares y de la vida cotidiana, en un ambiente ético e innovador, mostrando flexibilidad y apertura a diferentes puntos de vista



Evaluación por competencias

La evaluación por competencias funge como un elemento que de manera complementaria al programa de estudios se convierte en un dispositivo que fortalece la formación del estudiante, al encauzar acciones, reflexiones y proporcionar situaciones en las que se desarrollan las competencias de manera pertinente; representan un espacio para enriquecer el propósito de la capacitación y la estructura misma de los elementos que constituyen el programa, a fin de atender a las funciones



gesvinromero.com
 (https://gesvin.files.wordpress.com/2018/05/evaluac3b3ncompetencias aspectosimportantesdisec3b1o-ebook-bloggesvin.jpg)

fundamentales del planteamiento curricular para el nivel medio superior, como son: la formación de jóvenes como ciudadanos competentes y personas capaces de construir sus proyectos de vida y la preparación para ingresar al mundo de trabajo.

La demostración del desarrollo de la competencia profesional básica, así como de los aprendizajes esperados, se realiza a partir del diseño de un producto integrador y se lleva a cabo al término del desarrollo del submódulo, momento para el que es necesario definir los criterios de evaluación mediante una lista de cotejo, rúbrica etc., que permitan recuperar conocimientos, habilidades, desempeños y actitudes que evidencien que el alumno arribó a la competencia profesional y los aprendizajes esperados. El producto integrador que se realiza al término de cada submódulo de aprendizaje es la base para la concreción de las competencias profesionales y genéricas, éste se determina y se registra en el momento del cierre de la secuencia didáctica. Para la evaluación se propone recuperar evidencias de conocimiento, producto y desempeño, esto con la finalidad de que sean abordados con base en criterios e indicadores de evaluación que sean la directriz para el diseño de instrumentos pertinentes para evaluar de manera objetiva, válida y confiable el desarrollo de las competencias y la apropiación del conocimiento.

El Modelo Educativo para la Educación Obligatoria (SEP 2017) señala que la evaluación es un proceso que tiene como objetivo mejorar el desempeño del alumnado e identificar sus áreas de oportunidad. Además, es un factor que impulsa la transformación de la práctica pedagógica y el seguimiento de los aprendizajes. Para que la evaluación sea un proceso transparente y participativo donde se involucre al personal docente y al estudiantado, debe favorecerse:

- **La autoevaluación:** En ésta el bachiller valora sus capacidades con base a criterios y aspectos definidos con claridad por el personal docente, el cual debe motivarle a buscar que tome conciencia de sus propios logros, errores y aspectos a mejorar durante su aprendizaje.
- **La coevaluación:** A través de la cual las personas pertenecientes al grupo valoran, evalúan y retroalimentan a un integrante en particular respecto a la presentación y evidencias de aprendizaje, con base en criterios consensuados e indicadores previamente establecidos
- **La heteroevaluación:** A cuál consiste en un juicio emitido por el personal docente sobre las



características del aprendizaje del estudiantado, señalando las fortalezas y aspectos a mejorar, teniendo como base los aprendizajes logrados y evidencias específicas.

Para evaluar por competencias, se debe favorecer el proceso de formación a través de:

La Evaluación Diagnóstica: Se realiza antes de algún proceso educativo (curso, secuencia o segmento de enseñanza) para estimar los conocimientos previos del estudiantado, identificar sus capacidades cognitivas con relación al programa de estudios y apoya al personal docente en la toma de decisiones para el trabajo en el aula.

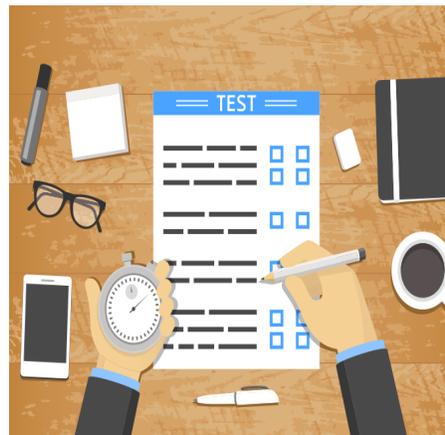
- La Evaluación Formativa: Se lleva a cabo durante el proceso educativo y permite precisar los avances logrados en el desarrollo de competencias por cada estudiante y advierte las dificultades que encuentra durante el aprendizaje. Tiene por objeto mejorar, corregir o reajustar su avance y se fundamenta, en parte, en la autoevaluación.
- La Evaluación Sumativa: Se realiza al final de un proceso o ciclo educativo considerando el conjunto de diversas evidencias que surgen de los aprendizajes logrados.



Instrumentos de evaluación

Con el fin de que el estudiantado muestre el saber hacer que subyace en una competencia, los aprendizajes esperados permiten establecer una estrategia de evaluación, por lo tanto, contienen elementos observables que deben ser considerados en la evaluación tales como:

- ✓ La participación (discurso y comunicación, compromiso, empeño e iniciativa, cooperación).
- ✓ Las actividades generativas (trabajo de campo, proyectos, solución de casos y problemas, composición de textos, arte y dramatizaciones).
- ✓ Las actividades de análisis (comprensión e integración de conceptos como interpretación, síntesis y clasificación, toma de decisiones, juicio y evaluación, creación e invención y pensamiento crítico e indagación).



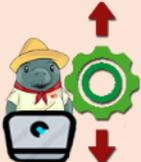
Para ello se consideran instrumentos que pueden agruparse principalmente en (Díaz Barriga, 2014):

- **Rúbricas:** Son guías que describen las características específicas de lo que se pretende evaluar (productos, tareas, proyectos, exposiciones, entre otras) precisando los niveles de rendimiento que permiten evidenciar los aprendizajes logrados de cada estudiante, valorar su ejecución y facilitar la realimentación.
- **Portafolios:** Permiten mostrar el crecimiento gradual y los aprendizajes logrados con relación al programa de estudios, centrándose en la calidad o nivel de competencia alcanzado y no en una mera colección al azar de trabajos sin relación. Estos establecen criterios y estándares para elaborar diversos instrumentos para la evaluación del aprendizaje ponderando aspectos cualitativos de lo cuantitativo.
- **Lista de cotejo.** Es considerada un instrumento de observación y verificación porque permite la revisión de ciertos indicadores durante el proceso de aprendizaje, su nivel de logro o la ausencia de este.

Los trabajos que se pueden integrar en un portafolio y que pueden ser evaluados a través de rúbricas son: ensayos, videos, series de problemas resueltos, trabajos artísticos, trabajos colectivos, comentarios a lecturas realizadas, autorreflexiones, reportes de laboratorio, hojas de trabajo, guiones, entre otros, los cuales deben responder a una lógica de planeación o proyecto. Con base en lo anterior, los programas de estudio de la Dirección General del bachillerato al incluir elementos que enriquecen la labor formativa tales como la transversalidad, las habilidades socioemocionales y la interdisciplinariedad trabajadas de manera colegiada y permanente en el aula, consideran a la evaluación formativa como eje central al promover una reflexión sobre el progreso del desarrollo de competencias del estudiantado. Para ello, es necesario que el personal docente brinde un acompañamiento continuo con el propósito de mejorar, corregir o reajustar el logro del desempeño del bachiller, sin esperar la conclusión del semestre para presentar una evaluación final.



Simbología

Icono	Descripción
	<p>Lectura: en esta sección se encuentra una lectura acorde con el plan de estudio que facilita los conocimientos necesarios para el cumplimiento de las actividades programadas</p>
	<p>Material audio visual: integrado por enlaces tanto QR como URL para facilitar el acceso a información relevante que complemente una actividad</p>
	<p>Práctica plan A: prácticas guiadas que coadyuven a la aplicación de los saberes obtenidos, se acompaña con el instrumento de evaluación correspondiente.</p>
	<p>Actividad plan B: Actividades opcionales para planteles que no les es posible llevar a cabo una práctica, retomando en ella los elementos necesarios de cada lectura.</p>
	<p>Docente explica: se sugiere que esta sección el docente profundice los conocimientos para adecuarlos a su contexto.</p>
	<p>Actividad para SIGA: actividad requerida como evidencia para subir a la plataforma SIGA.</p>



Temario

SUBMÓDULO 1 PÁGINAS WEB

Introducción al Diseño Web

- Páginas web y sitio
- Conceptos básicos (dominio, URL, hosting, applets).
- Elementos de una página web.
- Estándares de diseño web (W3C)

HTML y CSS

- Estructura básica de la web: HTML, head, body.
- Elementos básicos: Títulos, párrafos, imágenes, hipervínculos, vídeos.
- Maquetación web: Tablas, divs, clases, menús.
- Estilos básicos: Tamaño, colores, fuentes.
- Diseño y usabilidad: Márgenes y posiciones de los elementos.

Diseño de página web usando software de aplicación.

Publicar sitio web.

SUBMÓDULO 2 DISEÑO DIGITAL

Introducción al diseño digital.

- Tipos de gráficos. Mapa de bits y vectoriales.
- Formatos de gráficos.
- Modos de color.
- Tipos de software de diseño y que ofrecen.

Software para edición de gráficos vectoriales.

- Entorno.
- Herramientas básicas.
- Dibujo de objetos.
- Texto. creación y edición.
- Transformación y propiedades.
- Edición y efectos de objetos.

Software para edición de gráficos de mapa de bits.

- Entorno.



- Herramientas básicas.
- Trabajo con capas.
- Efectos de imagen.

Animaciones multimedia.

- Conceptos básicos.
- Aplicar animación al objeto.
- Botones manipulación.
- Aplicar sonido y video.

Software de diseño editorial.

- Entorno.
- Herramientas básicas.
- Ajustes de lienzos, marcos y páginas.
- Bocetaje con guías y cuadrícula.
- Capas.



Submódulo 1. Páginas Web

The image shows a digital interface for a website titled "Poniendo en Línea Mis Raíces". On the left side, there is a vertical navigation menu with four yellow buttons labeled "EMPRENDIMIENTO", "ECONOMIA", "MICROEMPRESA", and "INNOVACION". The main content area features a list of topics in blue rounded rectangles: "» INTRODUCCION", "» PAGINA WEB", "» ESTANDAR W3C", "» ESTILOS BASICOS", "» HTML", and "» CSS". To the right of this list is a "SHOP" button and a search icon. Below the list, there is an illustration of a person working on a laptop, with a large "Text" box and a magnifying glass over it. The interface also includes a browser address bar with the URL "https://www.paginasweb.capacitaciones.com" and a blue hand icon pointing to a menu icon in the top left corner.



Propósito del Submódulo

Diseña páginas web, animaciones multimedia, imágenes digitales e impresas, para generar productos de comunicación y publicidad en el ámbito laboral y comunitario, favoreciendo el desarrollo ético, creativo e intercultural del entorno.

Aprendizajes Esperados

Construye una página web, utilizando elementos del software de diseño web, favoreciendo su creatividad e innovación, para comunicar información en distintos contextos.

Competencias

Genéricas	Profesionales
<p>CG5.6. Utiliza las tecnologías de la información y de la comunicación para procesar e interpretar información.</p> <p>CG8.1. Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.</p>	<p>CPBTIC7. Construye sitios web creativos y funcionales mediante software de diseño, para transmitir información electrónica diversa a gran escala de manera responsable y empática en contextos laborales, educativos y de la vida cotidiana.</p>



DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA SUBMÓDULO 1

Asignatura: CAPACITACIÓN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Módulo IV. Software de diseño

Submódulo I: Páginas Web _B6PW_ 48h_6 Créditos

Semestre: 6to. **Periodo:** 2022 – 2023B

Bloque	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones	
Submódulo I. Páginas web B6PW	Apertura. 1. Acuerdo del problema, los productos, la colaboración y normas. 2. Análisis de saberes previos.	50	Encuadre	1	07 al 10 de febrero.		
	3. Gestión del conocimiento.	50	Evaluación diagnóstica.				
		150	Páginas web y sitio. Conceptos básicos (Dominio, URL, hostings, applets)				
			100	Elementos de una página web			
	3. Gestión del conocimiento. Desarrollo. 4.	100	Actividad Construye T Estándares de diseño web	2	13 al 17 de febrero	Actividad Construye T Lección 6.1, serpientes y escaleras	
	Contextualización del problema. 5. Abordaje del problema.	100	Estructura básica de la web: HTML, head, body.	2	13 al 17 de febrero		
	150	Elementos básicos: Títulos, párrafos.					
		200	Elementos básicos: imágenes, hipervínculos, videos	3	20 al 24 de febrero.		
	5. Abordaje del	150					



	problema.		Estilos básicos: tamaño, colores fuentes.			
		250 100	maquetación web: tablas, DIVS, clases, menús. Diseño y usabilidad: márgenes y posiciones de los elementos.	4	27 de febrero al 3 de marzo	27 de febrero. Suspensión oficial. 
		350	Diseño de página web usando software de aplicación	5	6 al 10 de marzo	
		350	Publicar sitio web	6	13 al 17 de marzo.	
	Cierre. 6. Socialización de las experiencias y los productos	350	Publicar sitio web Entrega proyecto	7	20 al 24 de marzo	20 de marzo. Suspensión oficial. Del 22 al 24 Evaluación Sumativa. 



Encuadre Submódulo 1 Páginas Web

Criterios de evaluación	
Actividades	Puntaje
Actividad 1. Infografía de Conceptos Básicos.	7.5%
Actividad 2. Mapa mental de Tendencias de Diseño Web	7.5%
Actividad 3. Tabla de etiqueta y atributos	7.5%
Actividad 4. Publicando la Página Web	7.5%
Total	30%
Prácticas	Puntaje
Practica 1. Estructura Básica de una Página web o Ejercicio teórico 1. Etiquetas Página Web	6 %
Practica 2. Elementos Básicos de una Página Web o Ejercicio teórico 2. Elementos de la Página Web.	6 %
Practica 3. Estilos Básicos.	6 %
Practica 4. Estructura Básica Maquetación. o Ejercicio Teórico 4. Tabla de etiqueta y atributos.	6 %
Practica 5. Menús.	6 %
Total	30 %
Situación didáctica. Poniendo en línea tus sueños	Puntaje
Practica 6. Elaboración de un Sitio Web adaptable a dispositivos móviles.	20 %
Practica 7. Publicando mi Página Web.	10 %
Total	30%
Construye T -Lección 6, serpientes y escaleras	10%
Total	100%





Situación Didáctica Submódulo 1	
Título:	“Poniendo en línea mis raíces”
Contexto:	<p>Rafael estudia el 6to. Semestre de bachillerato y le platicaba al docente de la capacitación de TIC que su abuelo don Pepe elabora productos artesanales, pero sus ventas son pocas en comparación de otras personas que han vendido diferentes tipos de producto mediante el uso de las redes sociales o en línea. Esta situación le llamó la atención al profesor, por lo cual junto con los alumnos de la capacitación planearon un proyecto para “apoyar a la economía local y a las personas emprendedoras como don Pepe a darse a conocer a un mayor número de personas y que puedan vender sus productos mediante una página web”.</p> <p>Los alumnos tienen el reto de buscar emprendedores que elaboren productos de la región como: artesanías (sombreros, carteras, cinturones, muebles, etc.), platillos típicos (mole, butifarras, quesos, ...), entre otros, apoyándolos a iniciar un desarrollo de una imagen de marca, diseñando y elaborando una página web atractiva que cause gran impacto en los clientes”.</p>
Conflicto cognitivo	<p>Menciona y describe cuales son los requerimientos y elementos para el diseño de una página web.</p> <p>Desde tu punto de vista ¿qué beneficios tiene el desarrollo de una página web en la economía local?</p> <p>Menciona los softwares para el diseño y publicación de páginas web.</p>
Producto esperado	<p>En equipos de 5 integrantes realiza una página web de una microempresa o de emprendedores locales que ofertan productos amigables con el medio ambiente, materiales artesanales de la región o reciclados, agregando elementos básicos que debe tener una página web (Enlaces, imágenes, videos, entre otros.) y socializarla en el grupo.</p>



PONIENDO EN LÍNEA MIS RAICES

¿CÓMO RESUELVO LA SITUACIÓN DIDÁCTICA?



1) REÚNETE EN EQUIPO DE 5 INTEGRANTES

Forma equipos de 5 integrantes dentro de tu grupo y asignen un nombre original y atractivo para el equipo.

2) RECOPILA LA INFORMACIÓN NECESARIA

Investiguen dentro de su comunidad o el lugar donde viven alguna persona emprendedora que **elabore productos de la región**, ya sea artesanías (sombreros, carteras, cinturones, muebles, etc.), platillos típicos (mole, butifarras, quesos, etc.) entre otros, seleccionen la que prefieran y recolecten toda la información necesaria.



3) ELABORA Y ORGANIZA LA INFORMACIÓN

Redacten junto con el emprendedor los siguientes elementos: **Misión, Visión, Valores, Tipografías, Paleta de colores**, etc. que serán parte de la percepción que buscan tener del público de acuerdo a los productos o servicios que se ofertan.

Tomen fotos, videos o cualquier material que les ayude a promocionar dichos productos o servicios.

4) DISEÑA EL SITIO WEB (Práctica 6)

Diseñen el sitio Web: **estructura de archivos** (carpetas para imágenes, CSS, Fuentes, etc.), **mapa de navegación, menús, páginas Web**.

Tengan en cuenta que también se debe plasmar en cada página la información de acuerdo a la sección, así como sus elementos (imágenes, videos, animaciones, etc.).



5) CODIFICA EL SITIO WEB



Crea los códigos HTML y CSS, para elaborar tus páginas web, recuerda implementar un diseño responsivo a las paginas.

Nota: Puedes utilizar los archivos de la practica 5 de esta guía didáctica o bien puedes descargar alguna **plantilla** o utilizar algún **software de maquetación web**.



6) REALIZA PRUEBAS.

Pon a prueba tu sitio web, verifica que todos los enlaces funcionen correctamente y que las imágenes, videos o algún otro elemento utilizado se visualicen de manera adecuada.



8) PUBLICA Y COMPARTE (Práctica 7)



Abre una cuenta de **Hosting gratuito** y sube todos tus archivos a la nube, es decir, coloca dentro del hosting todas las páginas HTML y CSS que codificaste. Copia la URL de tu **sitio web ya publicado en Internet** y compártelo con tu profesor.





NOMBRE _____ GRUPO: _____

INSTRUCCIONES: LEE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y SUBRAYA LA RESPUESTA CORRECTA.

- 1.- Es un conjunto de páginas web que guardan una correlación entre sí dentro de un dominio web.
 - a) Servidor web
 - b) Sitio web
 - c) Página web
 - d) Blog

- 2.- Es un conjunto de información accesible empleando un navegador web y que puede incluir audio, vídeo, texto y sus diferentes combinaciones.
 - a) Servidor web
 - b) Sitio web
 - c) Página web
 - d) Blog

- 3.- ¿Cómo se llama la página que es el primer documento que ve el usuario cuando entra en el sitio web poniendo el nombre del dominio en un navegador?
 - a) Página de inicio
 - b) Página superior
 - c) Página de control
 - d) Página final

- 4.- Conexión de una página web a otra página o una ubicación diferente en la misma página.
 - a) Imágenes.
 - b) Texto.
 - c) Números.
 - d) Hipervínculos.

- 5.- Protocolo de comunicación utilizado para transmitir las peticiones y archivos a través de Internet entre el servidor y el navegador.
 - a) SMTP (Protocolo para transferencia simple de correo).
 - b) HTTP (Protocolo de Transferencia de Hipertexto).
 - c) FTP (Protocolo de Transferencia de Archivos).
 - d) IP (Protocolo de Internet).



6.- Lenguaje de Marcas de Hipertexto que se utiliza para crear las páginas web a las que se accede mediante internet.

- a) C++
- b) Visual Basic
- c) HTML
- d) Pascal

7.- Inventor de la World Wide Web en 1989.

- a) Vint Cerf
- b) Robert Kah
- c) Lawrence Roberts
- d) Tim Berners-Lee

8.- Es el nombre único e irrepitible que recibe cada sitio web.

- a) Hosting
- b) Dominio
- c) Navegador
- d) Servidor

9.- Etiquetas que se utilizan para el inicio y el final de la página web.

- a) <html> </html>
- b) <head> </head>
- c) <title> </title>
- d) <body> </body>

10.- Etiquetas que se utilizan para definir el cuerpo de la página web.

- a) <head> </head>
- b) <html> </html>
- c) <title> </title>
- d) <body> </body>

¡Éxito!

“Cada día es una nueva oportunidad para cambiar tu vida.”

(Romero)




Lectura 1. “Introducción al Diseño Web”




Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente información, posteriormente, completa la **Actividad 1. Conceptos básicos de Página Web.**

¿Qué es una Página Web?

Es una página electrónica o documento digital de carácter multimediático (es decir, capaz de incluir audio, video, texto y sus combinaciones), adaptado a los estándares de la World Wide Web (WWW) y a la que se puede acceder a través de un navegador Web y una conexión activa a Internet. Se trata del formato básico de contenidos en la red.

Actualmente representan el principal archivo de información por lo que existen millones de ellas de diversas índole y contenido en distintos idiomas y de todas partes del mundo. Estas las podremos encontrar guardadas en muchos servidores a los que podemos acceder a través de protocolos de comunicación (HTTP).

Las páginas Web se encuentran programadas en un formato HTML o XHTML y se relacionan por medio de hipervínculos que son enlaces hacia otros contenidos que podemos hacer para poder tener una lectura compleja, simultánea y diversa. Cumplen básicamente con la tarea de brindar información de cualquier índole y en cualquier estilo o grado de formalidad.

Las funciones de una página Web son amplias ya que la mayor parte de la demanda de los usuarios y la oferta de quienes las hacen. Existen dos tipos de acuerdo con la forma en que se genera su contenido, estas pueden ser:

Estáticas. Son de carácter documental o informativo ya que no permiten la interacción del usuario. Operan mediante la descarga de un fichero programado en código HTML y en este se encuentran todas las instrucciones para que el navegador muestre la página Web, accediendo a las ubicaciones de sus elementos y siguiendo un orden preconcebido, rígido sin dar ningún tipo de acceso.

Dinámicas. Estas se generan en el momento mismo del acceso del usuario, empleando para ello algún lenguaje interpretado (como el PHP), lo cual le permite recibir solicitudes del usuario, procesarlas en bases de datos y ofrecer una respuesta acorde a sus requerimientos.

Todas las páginas Web necesitan de un navegador Web para ser visualizadas y utilizadas. Un **navegador Web** es un software de aplicación que permite abrir páginas Web ya sea en una ruta local (como el disco rígido) o desde la red de Internet. Se les conoce como “navegadores” o “exploradores” porque nos permiten “entrar” a Internet y visualizar distintos contenidos a partir del ingreso de direcciones URL o del empleo de servicios online de búsqueda de datos (conocidos como Buscadores Web).



Debemos tener en cuenta entonces que no es lo mismo hablar de página Web (Web page) y de sitio Web (Web site), ya que estos últimos son los que contienen un número diverso de las primeras.

Por lo que definimos a un **sitio web**, como un espacio virtual en Internet que contiene un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW). Este debe estar en condiciones de adaptarse a distintos formatos de pantalla.

En los sitios web podremos encontrar documentos HTML, fotografías, sonidos, vídeos, animaciones y otros tipos de contenidos que pueden compartirse en línea. Se identifican por una dirección URL única que la mayor parte de las veces pertenece a la página de inicio también conocida como Home page que es la que comúnmente nos permite el acceso a todas las páginas del sitio mediante links (hipervínculos o enlaces).

Cada **página web** que encontramos en un **sitio** está diseñada empleando un código en HTML y se encuentra guardada en una cuenta de **hosting** a través de un **dominio** el cual permitirá que un **navegador** pueda mostrarla en internet.

Clasificación de las páginas web

	Página web estática	Página web dinámica
DEFINICIÓN	Es un sitio de internet que muestra información permanente donde el usuario no puede interactuar con la página visitada excepto para leer el contenido.	Son aquellas en las que la información presentada se genera a partir de una petición del usuario de la página y permiten a los usuarios que la visitan
CARACTERÍSTICAS	<ul style="list-style-type: none"> • Incluye texto y archivos multimedia como videos, imágenes, audio, banners o GIF animados. • Se desarrollan con HTML y CSS en editores de texto simple. • Sencillas de programar y menos costosas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizan bases de datos para cargar la información y los contenidos se actualizan cada vez que el usuario accede a la aplicación. • Desarrolladas en lenguajes como JavaScript, PHP O ASP. • Más complejas en su construcción y diseño.
EJEMPLOS	Portafolios digitales, blog, página web corporativa de una empresa.	Páginas de encuestas y votaciones, noticias, compra de productos, libros, revistas y periódicos digitales.



Según el negocio o función:	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Buscadores ▪ Foros ▪ Blogs ▪ Wikis ▪ Videos 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sitios web de eCommerce ▪ Sitios web de noticias ▪ Sitio Web corporativas ▪ Sitios educativos ▪ Sitios de gobierno

HTML: (Hyper Text Markup Language) Es un lenguaje de marcado de hipertexto que se utiliza para crear las páginas web a las que accedemos en internet a través de los navegadores ya que este permite estructurar un documentos a través de etiquetas. Se caracteriza por ser adaptable y contener una estructura lógica muy fácil de entender.

El lenguaje HTML es un estándar reconocido en todo el mundo y cuyas normas define un organismo sin ánimo de lucro llamado World Wide Web Consortium, mejor conocido como W3C. Los estándares oficiales HTML son el HTML 2.0, el HTML 3.2, el HTML 4.0, el HTML 4.01 y el HTML 5. El HTML 5 es la última especificación oficial.

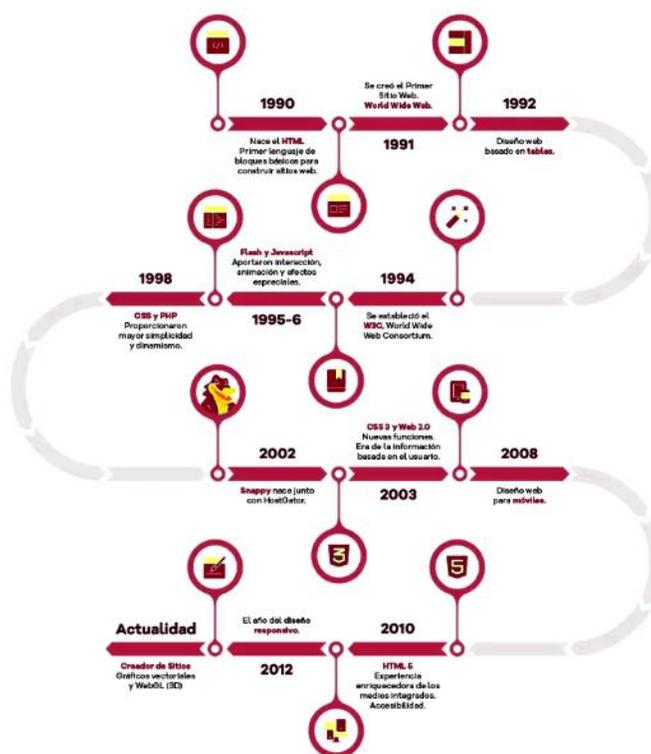


Figura 1_Gima (2019) Cronología diseño WEB

“Desde la creación del primer sitio web, hasta hoy los cambios son abismales. Y lo más interesante de todo es que esta evolución es constante” (Gima, 2019), desde la creación del código HTML hasta ahora han existido diferentes técnicas de creación de páginas web. Cada una proporciona una estructura distinta para optimizar los recursos buscando evolucionar hacia **la experiencia del usuario** para que la navegación por internet sea más fácil e intuitiva.



Diseño web: Es la actividad que se encarga de la planificación, el diseño, la implementación, el mantenimiento y la creación de páginas web utilizando lenguajes de marcado como HTML o XML, o aplicaciones como Adobe Dreamweaver y CMS que son plataformas de administración de contenido y tomando en cuenta para ello el diseño de la interfaz, todos los elementos gráficos a utilizar la experiencia que tendrá el usuario con el sitio.



Se encarga de la parte visual (estética) de la página por lo que busca que el resultado obtenido ofrezca una buena experiencia con navegación y arquitectura agradable al usuario que permite un grado de usabilidad aceptable y no haga que este abandone el sitio moviéndose a otras páginas.

Servidor web: es una computadora de gran capacidad que tiene como función almacenar los archivos de un sitio y emitirlos por Internet para poder ser visitado por los usuarios. Cuando un usuario entra en una página de Internet el servidor es el que encarga de proporcionar todos los elementos de esta a tu computadora para que sean visualizados por su navegador.



Hosting: Es el espacio en línea que proporciona un servidor para almacenar todo el contenido de un sitio web que hará que este funcione adecuadamente. Este servicio permite publicar un sitio o aplicación web en internet a través de un **dominio** mientras se navega por Internet.

Dominio: Es el nombre único en internet que identifica una página web o un sitio web y por medio del cual podrán acceder los usuarios. Este puede ser alfanuméricos, es decir, compuestos de letras y números, en una secuencia específica y puntual.

Este nombre contiene los siguientes elementos:

- **Nombre de la organización.** El nombre específico de la empresa, persona u organización de cualquier tipo que estamos buscando, como puede ser Cobatab.
- **Tipo de organización.** Define el tipo de organización al que pertenece la empresa del sitio, puede discernir entre páginas comerciales (.com), de telecomunicaciones (.net de network), organizacionales (.org), gubernamentales (.gob), educación (.edu), etc.



Un navegador web necesita un nombre de dominio (dirección física) para dirigirte a un sitio web. Internet funciona y está organizado a través de direcciones IP, cada dirección IP dirige el explorador a una ubicación donde el servicio de hosting tiene almacenados los archivos. Estas direcciones se encuentran en un formato de números separados por puntos (por ejemplo 194.153.205.26) que es muy difícil de recordar y no son atractivos, por lo que se crearon los **dominios**, en los que se pueden utilizar letras, números y algunos caracteres especiales para crear un nombre atractivo al sitio web. Un mecanismo conocido como **DNS** (Sistema de Nombres de Domino) se encarga de “traducir” el nombre del dominio en la dirección IP a la que este apunta y así permite que mediante este se pueda acceder a los archivos que contienen el sitio web y visualizarlo en el explorador.

URL: (Uniform Resource Locator, en español Identificador de Recursos Uniforme) es la dirección única y específica que se asigna a cada uno de los recursos (páginas, sitios, documentos, archivos, carpetas) disponibles de la World Wide Web para que puedan ser localizados por el navegador y visitados por los usuarios.

Partes de una URL

1. **Protocolo de red.** Http, Https, Mailto y FTP son protocolos web que encabezan una URL, indicando a la máquina qué tipo de conexión debe realizar y el lenguaje específico que se hablará con la computadora o la red de computadoras que brindarán la información al usuario.
2. **Servicio.** Se trata de los servicios de soporte de información on-line, de los cuales la World Wide Web (WWW) es la más popular.
3. **Dominio, tipo de dominio y país.** Es el “**nombre**” de la empresa que brinda la información, o del proyecto, la red o la computadora en donde se encuentran, es decir, el nombre específico de quien tiene lo que buscamos, el **tipo de servicio** que presta: comercial (.com), educativo (.edu), etc., y el **país al que pertenece:** Argentina (.ar), Brasil (.br), Italia (.it), etc.
4. **Ruta y nombre del archivo.** Las carpetas y directorios en los que se ubica el recurso específico dentro del computador servidor (que brinda la información).

Ejemplo

`https://www.cobatab.edu.mx/servalumnos/guias.html`



1. **Protocolo de red**
2. **Servicio**
3. **Dominio, tipo de dominio y país**
4. **Ruta y nombre de archivo**

Applet: es un programa que puede incrustarse en un documento HTML (página Web). Cuando un Navegador carga una página Web que contiene un Applet, éste se descarga en el navegador Web y comienza a ejecutarse, lo cual nos permite crear programas que cualquier usuario puede ejecutar. Para que el applet funcione se

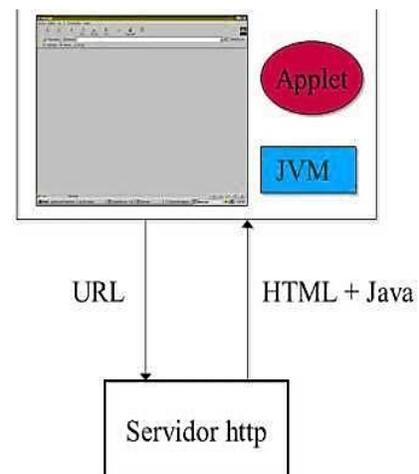


Figura 2_L. (2018, 30 abril). Applet.



debe tener instalado el Java y que esté activado a través del explorador web, además puede realizar muchas operaciones como operaciones aritméticas, mostrar gráficos, reproducir sonidos, aceptar entradas de usuario, crear animaciones y juegos interactivos.

Elementos de una página web

- | |
|--|
| <p>1. Contenido: Debe ser atractiva visualmente y con contenido interesante y actualizado que atraiga al público objetivo.</p> |
| <p>2. Tipografía: Se debe utilizar fuentes llamativas pero sencillas de leer con variaciones de tamaño para resaltar secciones interesantes del contenido y del texto.</p> |
| <p>3. Imágenes: Las imágenes utilizadas no deben estar pixeladas o desenfocadas, ya que pueden causar una mala imagen del sitio en general.</p> |
| <p>4. Animaciones y movimiento: Se pueden utilizar elementos animados para generar una sensación de dinamismo, pero no abusar de éstos.</p> |
| <p>5. Botones e iconos: Deben utilizar botones prácticos y representativos para hacer atractiva la página, así como iconos grandes y vistosos que aumenten la facilidad de navegación en la página.</p> |
| <p>6. Fondos claros y sencillos: Si se usa fondos claros o totalmente blancos facilitan la visualización y dan un aspecto despejado a la página resaltando las imágenes.</p> |
| <p>7. Enlaces a redes: Se deben incluir enlaces a redes sociales con las cuales el usuario pueda interactuar con facilidad.</p> |
| <p>8. Sobriedad: Debe permitir una fácil visualización de los contenidos (vídeos, imágenes, textos). Saturar al cibernauta con mucho contenido puede ser contraproducente.</p> |



Actividad 1. Conceptos básicos de Página Web



Instrucciones: De acuerdo con la Lectura 1 “Introducción al diseño web” elabora una infografía utilizando un software de aplicación.



“Con esfuerzo y perseverancia podrás alcanzar tus metas”



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN LISTA DE COTEJO						
Actividad 1: Infografía “Conceptos básicos de página Web”						
DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno(s)			Matricula(s)			
Producto: Infografía en formato tabloide			Fecha			
Materia: Diseño de página Web			Periodo: 2022-2023B			
Nombre del docente			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1	Contiene imágenes que representan el tema solicitado.			2		
2	Utiliza texto breve y conciso que facilita la comprensión del tema.			1		
3	Muestra orden en el trabajo.			1		
4	Contiene los conceptos revisados en la lectura			2		
5	Carece de faltas de ortografía y gramática.			1		
6	Utiliza fuentes y diversos colores acordes con el tema			1		
7	Presenta un trabajo creativo y agradable a la vista.			1		
8	Entrega en tiempo y forma.			1		
				CALIFICACIÓN		

Observaciones:



Referencias

- Delgado B. (s. f.). 5.9 Servidor Web. https://upanama.educativa.com/archivos/repositorio/6000/6126/html/59_servi.htm
- Diseño web: los 8 elementos indispensables en una página web. (2013, junio 12). Virtualianet. <https://blog.virtualianet.com/disenio-web-los-8-elementos-imprescindibles/>
- Equipo editorial GoDaddy. (2021, 11 noviembre). ¿Qué es un sitio web? Definición con ejemplos. <https://mx.godaddy.com/blog/que-es-un-sitio-web/>
- GCFGlobal (s. f.). Creación de sitios web: Tipos de sitios web. <https://edu.gcfglobal.org/es/creacion-de-sitios-web/tipos-de-sitios-web/1/>
- Gima, N. (2021, 12 febrero). La evolución del diseño web. <https://www.hostgator.mx/blog/evolucion-del-disenio-web/>
- HostingPlus Mexico. (2020, 15 julio). Cuáles son los tipos de páginas web que existen y a qué se debe su clasificación | Blog | Hosting Plus México. <https://www.hostingplus.mx/blog/cuales-son-los-tipos-de-paginas-web-que-existen-y-a-que-se-debe-su-clasificacion/>
- M. J. M. (2018, 30 abril). Applet. <https://pc-solucion.es/2018/04/30/applet/>
- Pascual, J. A. (2016, 23 agosto). Las páginas web cumplen 25 años, esta es su historia. <https://computerhoy.com/noticias/internet/paginas-web-cumplen-25-anos-49980>
- Peiró, R. (2021, 20 enero). Lenguaje HTML. <https://economipedia.com/definiciones/lenguaje-html.html>





Instrucciones: Realiza la siguiente lectura y subraya las ideas principales como apoyo para realizar la Actividad 2. Estándares de Diseño Web.

De acuerdo con la ISO (Organización Internacional de Estandarización), un estándar, son acuerdos documentados que contienen especificaciones técnicas u otros criterios precisos para ser usados consistentemente como reglas, guías o definiciones de características que aseguran los materiales, productos, procesos y servicios cumplan a un propósito específico.

Con otras palabras, son reglas que aseguran, que los materiales, productos, procesos y servicios se ejecuten correctamente y cumplan con su propósito para el cual fueron creados. Una pregunta necesaria ¿Quién define un estándar en telecomunicaciones?, básicamente existen dos tipos de organizaciones que definen estándares: Las organizaciones oficiales (ITU, ISO, ANSI, ETC, W3C) y los consorcios de fabricantes. Aunque también existen los "estándares propietarios" que son propiedad absoluta de una corporación u entidad.

Un estándar facilita el acceso, la interconexión, integración y convergencia de equipos, redes, servicios de telecomunicaciones alrededor del mundo. Así mismo facilitan el intercambio internacional de bienes y servicios y desarrollan la cooperación en la esfera intelectual, científica, tecnológica y económica.

Específicamente para diseñar los estándares de la web, surge la W3C (**World Wide Web Consortium**), es un consorcio internacional de organizaciones vinculadas a las tecnologías de información que busca promover el progreso de la red considerando las diversas pautas para su estandarización.

El **W3C** fue fundado el 1ero. de octubre de 1994 por **Tim Berners-Lee** con el propósito de garantizar una web universalmente que sea accesible independiente del idioma, sistema operativo, plataforma, etc.

El **W3C** propone a diseñadores, programadores, editores y empresas de *software* dedicadas a web browsers el uso de estándares para reducir el coste y la complejidad del desarrollo, así como para incrementar la accesibilidad y viabilidad de cualquier documento que se quiera publicar en la web.



A continuación, se enlistan los estándares más empleados en el diseño web:

ESTÁNDAR	FUNCIÓN	BENEFICIOS
Javascript, (Dinamismo y funcionalidad a la web)	lenguaje de programación que los desarrolladores utilizan para hacer páginas web interactivas	<ol style="list-style-type: none"> 1. El diseño de un sitio basado en estándares web permite mostrar una mayor consistencia visual debido a al uso de XHTML para el contenido y CSS 2. El diseño de un sitio permite mostrar una mayor consistencia visual debido a al uso de XHTML para el contenido y CSS para la apariencia 3. Los sitios que cumplen estándares son compatibles por todos los navegadores web actuales y futuros. 4. El contenido más accesible, incluso para 5. personas con capacidades diferentes. 6. Los sitios web se puede visualizar correctamente un sitio a través de otros diferentes dispositivos (computadoras, teléfonos celulares, ordenadores portátiles, sistemas de televisión interactiva, etc.). 7. Buen posicionamiento de la página en los motores de búsqueda, 8. Menor tiempo de carga de la página en cualquier dispositivo. 9. Los sitios actualizados, el código simple, eliminando la dependencia del desarrollador.
HTML "HyperText Markup Language".	Define la estructura básica de los documentos web.	
XHTML	Lenguaje marcado, es un poco similar al HTML, aunque su sintaxis es más estricta.	
CSS , "Cascading Style Sheets".	Asigna estilos para representar los documentos.	
XML , "eXtensible Markup Language".	En muchas tecnologías es la base fundamental.	

XHTML y CSS, son los estándares más utilizados en la actualidad para el diseño web.

Existen dos versiones de HTML generadas y finalizadas por el W3C, las cuales son: XHTML 1.0 es HTML5 reformulado como una aplicación XML, compatible con versiones anteriores de HTML.

La implementación efectiva de los estándares de web, permiten obtener un mejor aprovechamiento y reúso en los diseños. Un beneficio importante, es la obtención de archivos más pequeños, que pueden ser cargados más rápidamente incrementando la accesibilidad en cualquier dispositivo para su visualización en la web.





Actividad 2. Mapa mental de "Tendencias de Diseño Web"



Instrucciones: Después de analizar la lectura 2 de forma individual investiga en los enlaces proporcionados y realiza un mapa mental de "Tendencias de Diseño Web", puedes apoyarte de herramientas digitales para la creación de tu mapa como GoConqr, Canva, MindMeister, etc., o de forma manual, además de buscar información en fuentes confiables para complementarlo. (Observa el siguiente ejemplo)

1. <https://www.cyberclick.es/numerical-blog/tendencias-visuales-en-diseno-web-y-ux>
2. <https://www.publiup.com/blog/tendencias-de-diseno-web-para-el-2022/>
3. <https://www.disertel.com/principales-tendencias-de-diseno-web-para-2022/>

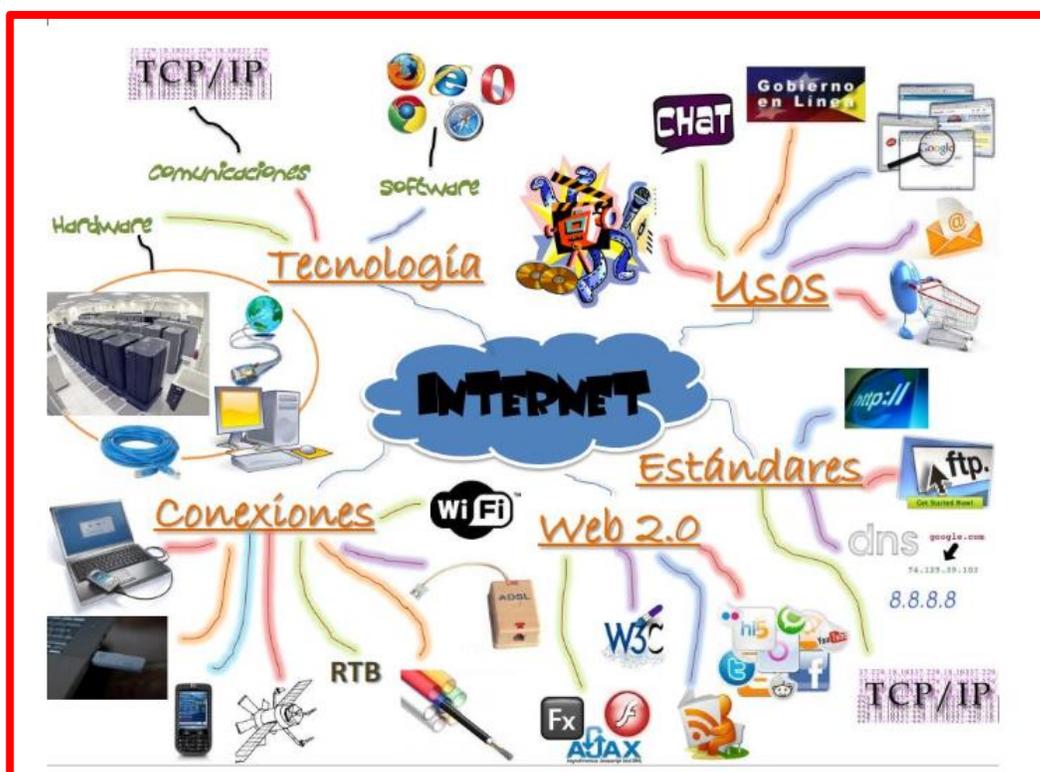


Figura 3_Mapas mentales sobre Internet y cuadros sinópticos. (2016, abril 12). Cuadro Comparativo | síntesis, cuadros sinópticos y comparativos; Cuadro Comparativo. <https://cuadrocomparativo.org/mapas-mentales-sobre-internet-y-cuadros-sinopticos/>



Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Actividad 2 "Mapa mental de "Tendencias de Diseño Web""					
DATOS GENERALES					
Nombre del estudiante:			Matricula:		
Producto: Mapa mental			Fecha:		
Materia:			Periodo:		
Nombre del docente:			Firma del docente:		
VALOR DEL REACTIVO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		CAL	OBSERVACIONES Y/OSUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
1	Muestra el título del mapa mental.				
2	Inicia desde el centro de la hoja colocando la idea central, que está desarrollada hacia afuera.				
3	Muestra la idea central representada con una imagen clara y creativa del tema general del mapa mental.				
4	Presenta temas y subtemas jerarquizando según el sentido de las manecillas del reloj.				
5	Utiliza diferentes colores para resaltar la jerarquía, temas, subtemas o algún contenido.				
6	Organiza adecuadamente la información del texto				
7	Emplea flechas, iconos o cualquier elemento visual que permita diferenciar relación entre ideas.				
8	Incluye figuras e imágenes representativas de ideas principales				
9	Muestra un mapa mental claro y comprensible.				
10	Descarga el mapa mental como imagen y lo entrega impreso y/o digital al docente.				
CALIFICACIÓN					





Instrucciones: Realiza la siguiente lectura y subraya las ideas principales como apoyo para realizar la Práctica 1. Estructura Básica de una página Web.

Para comprender la estructura de una página web debes saber que esta se compone de dos partes: el encabezado y el cuerpo de la página. Paralelamente a esto, existen tres etiquetas o **tags** fundamentales que conforman la estructura básica de una página web y estas deben ser incluidas de manera obligatoria en el archivo HTML. Estas tres etiquetas son: **html, head y body**

En la figura 4 Estructura básica de una página web se pueden observar las tres etiquetas fundamentales, además de los puntos suspensivos dentro de la etiqueta **<Body>** **</Body>** los cuales indican que es ahí donde se insertará la información que contendrá la página web.



Figura 4_ Estructura básica de una página web

Al inicio de la escritura de la página web, se utiliza la expresión DOCTYPE (**Document Type Definition**) que indica el comienzo de una página y la Definición de tipo de documento.

Una recomendación importante al momento de escribir el código de la página web, es que todas las etiquetas deben ir encerradas entre los siguientes símbolos: **<>** y para indicar el cierre de una etiqueta es importante agregar una diagonal, quedando de la siguiente forma **</>**. Cabe mencionar que al escribir una etiqueta esta no distingue entre mayúsculas y minúsculas, ya que los textos que se colocan dentro de la estructura sólo se expresan como simples caracteres.

Por ejemplo:

Etiqueta **<BODY>**

<body> Bienvenido a mi sitio Web **</Body>**

El texto en la página web aparecerá así: **Bienvenido a mi sitio Web**

Dentro de las principales etiquetas de la estructura básica de la página web encontramos las siguientes:



Etiquetas básicas	Aplicación de las etiquetas
<p><html> Etiqueta que marca el inicio del contenido de la información de la página web</p> <p></html> Fin de la página web</p> <p><head> Etiqueta que define la apertura del encabezado de una página web.</p> <p></head> Fin del encabezado de la página web.</p> <p><body> Etiqueta que define el inicio de todo el contenido que se desea mostrar en una página web.</p> <p></body> Fin del contenido de la página web.</p>	<p>Ejemplo con etiquetas básicas</p> <pre data-bbox="938 342 1276 709"> <!DOCTYPE html> <html> <head> ... </head> <body> ... </body> </html> </pre>
<p><meta> Etiqueta que sirve para aportar información sobre el documento.</p>	
<p><title> Con esta etiqueta se establece el título de la página Web, y es la etiqueta que utilizan los motores de búsqueda para localizar el contenido una página.</p> <p></title> Etiqueta de cierre del título de la página web.</p>	<p>Ejemplo con otras etiquetas</p> <pre data-bbox="857 978 1349 1339"> <!DOCTYPE html> <html> <head> <title> Bienvenido a mi sitio Web </title> </head> <body> <p></p> </body> </html> </pre>
<p><p> Etiqueta de apertura que indica el inicio de un párrafo. Al aplicarla se mantiene separado a través de pequeños espacios.</p> <p></p> Etiqueta que marca el fin del párrafo de la página web.</p>	

Hay que entender, que en la estructura básica de una página web, existen otros **atributos** según el ITSM (2003), que se incluyen para trabajar el diseño de la información que se proyectará, Los atributos son valores adicionales que configuran los elementos o ajustan su comportamiento de diversas formas para cumplir los criterios de los usuarios.

La siguiente tabla muestra algunos atributos que se pueden usar en el diseño de páginas web:

Atributos	Definición	Estructura
Bgcolor	Aplica el color del fondo de una página web.	bgcolor="white"
background	Especifica una imagen determinada para ser usada como fondo de la página.	background: green; type="text"



marginheight	Tamaño del margen superior e inferior.	HTML <iframe> marginheight Attribute
marginwidth	Tamaño del margen izquierdo y derecho.	HTML <frame> marginwidth Attribute
link	Color de las ligas o enlaces que contiene la página	<body> Red Link </body>
vlink	Color de las ligas o enlaces visitadas dentro de la página.	<body vlink="rojo">
alink	Color que aparece al darle clic sobre una liga o enlace	<body alink= "#FF0000"></body>
topmargin	Es la distancia en píxeles que existe entre la orilla superior del navegador y el contenido.	<body topmargin = "0"> »- HTML
leftmargin	Es la distancia en píxeles que existe entre la orilla izquierda del navegador y el contenido	<body lefmargin = "0"> »- HTML
Text	Color del texto	<body text= "azul"></body>
Lang	Es utilizado para indicar el idioma del contenido de un elemento: En elementos no editables indica el idioma en el que está escrito el texto	<p Lang="es">Contenido del párrafo. </p>
Charset	Indica la codificación de caracteres utilizados. En español latinoamericano se utiliza UTF-8	<meta charset = "UTF-8">

Ejemplo de aplicación

Código	Resultado
<pre> 1 <html> 2 <head> 3 <title> colegio de bachilleres de tabasco</title> 4 </head> 5 <body bgcolor="white" text="blue" leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0"> 6 7 mi pagina web 8 9 </body> 10 </html> 11 </pre>	

El código que da forma a la estructura de una página web, se puede escribir en cualquier programa que pueda trabajar con texto plano o texto sin formato, una de las opciones más útiles es el **Bloc de notas**, el cual está incluido con el sistema operativo Windows.

El **Bloc de notas**, se caracteriza porque no agrega formato a los textos como otros procesadores de textos.



Ejemplo guiado:

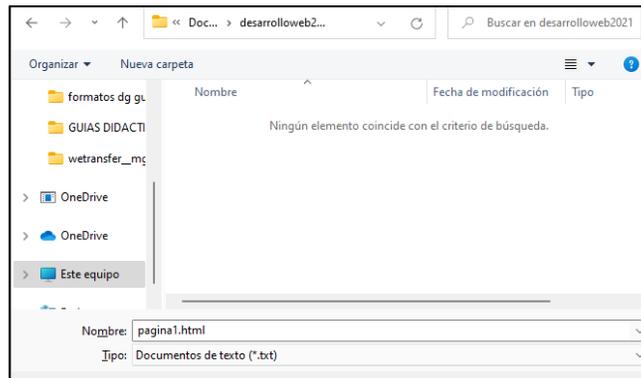
Entra al bloc de notas y escribe el siguiente código tal como aparece.

```

pagina1.html: Bloc de notas
Archivo Editar Formato Ver Ayuda
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Mi primera Página Web</title>
  </head>
  <body>
    <p>Colegio de Bachilleres de Tabasco</p>
    <p>¡Bienvenidos a mi Página Web! </p>
  </body>
</html>
Ln 11, Col 1 100% Windows (CRLF) UTF-8
  
```

Después de escribir el código fuente en el Bloc de notas, se debe guardar con la extensión **.html**. Para eso, en el cuadro de diálogo del **Menú Archivo/ Guardar como** selecciona el **Tipo** Todos los archivos y agrega al nombre del archivo **pagina1** y la extensión **.html**. Es decir **pagina1.html** y dale clic en guardar.

Así como lo marca este ejemplo:



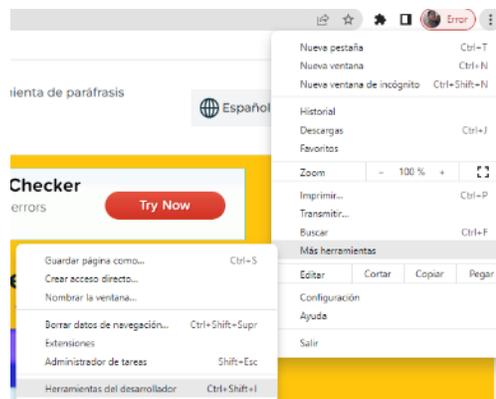
Para ver en el navegador Chrome (o navegador predeterminado) la página creada (archivo creado en el bloc de notas), basta abrirlo dando doble clic sobre el archivo.



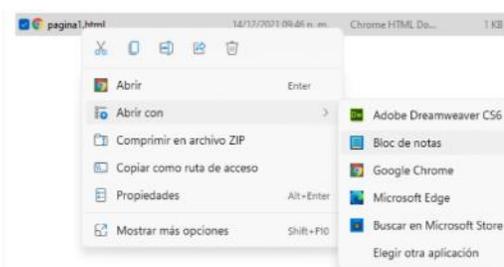
Resultado



Para visualizar el código fuente de un documento **HTML** abierto en el navegador, solo basta con dar clic sobre los tres puntos que están del lado derecho de la barra de direcciones y seleccionar la opción **más herramientas/Herramientas del desarrollador** y se habilita del lado derecho la ventana donde aparece el **código fuente de la página**.



Si requieres modificar el código de tu página creada, lo puedes realizar escribiendo los cambios en el Bloc de notas, después guardas los cambios y cierras el documento. Por último, para visualizar la página, basta con presionar la tecla **<F5>** o el ícono actualizar que se encuentra del lado izquierdo de la barra de direcciones.



Ejemplo de un código de HTML y el resultado obtenido.

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO (Esto es una línea de texto.)	
<p>Por lo tanto, su código quedará como sigue:</p> <pre> 1 <!DOCTYPE html> 2 <html> 3 <head> 4 <title> 5 Mi primer pagina Web 6 </title> 7 </head> 8 <body> 9 <p>COLEGIO DE BACHILLERES DE 10 TABASCO
 11 <p>CAPACITACIÓN DE TECNOLOGIAS 12 DE LA INFORMACIÓN
 13 <p>MODULO IV. SOFTWARE DE DISEÑO 14
 15 <p>SUBMODULO I. PAGINAS WEB
 16 </body> 17 </html> </pre>	<p>El resultado en la pantalla será como el que se muestra:</p>

Como puedes observar, el texto y las etiquetas de la estructura básica de la página web, hacen posible que cada sitio web visualice un contenido, que puede llegar a ser espectacular. ¡Te animas a crear el tuyo!



Recurso didáctico sugerido



Estructura básica de HTML



<https://youtu.be/7h9cuuGp6sU>

Aplicaciones sugeridas para el desarrollo de páginas web		
PC	Android	iPhone
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sublime Text 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Turbo Editor ✓ HTML Editor ✓ aNWriter free 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ HTML Editor ✓ Code Master – Source Code Editor.



Práctica 1. Estructura básica de una página web



Instrucciones: Escribe la estructura básica de un programa de HTML en la aplicación que sea de tu preferencia y realiza la siguiente práctica.

```
<html>
  <head>
    <title> </title>
  </head>
  <body>

  </body>
</html>
```

Ahora agreguemos unos textos (en la misma estructura), para que se vean en el navegador de tu preferencia:

- Le agregaremos la etiqueta <p>, </p> para indicar un nuevo párrafo.
- Además, agregaremos un poco de formato por medio de la etiqueta , para negritas y la etiqueta <i>, </i> para letra cursiva. Lo que está en rojo es lo que vas a agregar.

Observa lo escrito en color Rojo oscuro:

```
<html>
  <head>
    <title> COBATAB PL __ </title>
  </head>
  <body>
    <p> <b>BIENVENIDO</b></p>
    <p> Estás en la página del plantel <b>__</b>
    <p>Aquí recibirás los conocimientos esenciales para tu vida<i>laboral</i> o
    <i>universitaria</i></p>
  </body>
</html>
```

Muy bien, ahora guarda el archivo con extensión .html para que se vea en cualquier navegador y con un nombre sencillo, sin usar caracteres especiales (ñ, acentos, #, sin espacios, entre otros), solo letras o números. En este caso guarda el archivo con el nombre **miprimerapaginaweb.html**. Ahora abre el archivo con cualquier navegador de tu preferencia. Por lo regular usamos el Google Chrome.

¡¡Excelente, lo has hecho muy bien!!



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN						
LISTA DE COTEJO						
Práctica 1. Estructura básica de una página web						
DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno(s)				Matricula(s)		
Producto: Código de la Página Web				Fecha		
Materia: Submódulo I. Páginas Web				Periodo:2022 – 2023B		
Nombre del docente				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1	Muestra el nombre de la página en la pestaña del navegador.			1		
2	Contiene un letrero de BIENVENIDA al principio de la página.			1		
3	Contiene una introducción sobre la página, además de utilizar etiquetas de negrita e itálica.			2		
4	Presenta información de comercios en su localidad, los cuales se distinguen con las etiquetas de negrita e itálica			2		
5	Muestra el nombre del autor de la página y le antecede la palabra autor en negrita.			1		
6	Despliega la página en uno de los navegadores.			1		
7	Incluye la estructura básica de HTML.			1		
8	Entrega en tiempo y forma.			1		
CALIFICACIÓN						





Instrucciones: Relaciona las palabras para identificar las etiquetas que componen una estructura básica de páginas web, puedes hacerlo de manera digital desde tu celular accediendo al link de la parte inferior de la actividad.

Relaciona las 2 columnas, uniendo las etiquetas con la descripción que le corresponde	
Etiquetas	Descripción de las etiquetas
(1) <code><P></code>	1.- Etiqueta que identifica un párrafo
(3) <code><TITLE></code>	2.- Etiqueta inicial que contiene toda la información de la página web
(5) <code></BODY></code>	3.- Establece el título de la página web y es la etiqueta que se utiliza en los motores de búsquedas para localizar el contenido de la página.
(7) <code></P></code>	4.- Etiqueta que define el encabezado de una página web
(2) <code><HTML></code>	5.- Etiqueta para indicar el fin del contenido de la página web
(10) <code></TITLE></code>	6.- Etiqueta para indicar el fin de la página web
(4) <code><HEAD></code>	7.- Etiqueta que indica el fin del párrafo de la página web
(8) <code><BODY></code>	8.- Con esta etiqueta se define todo el contenido que se desea mostrar en una página web.
(6) <code><P></code>	9.- Fin del encabezado de la página web
(9) <code><TITLE></code>	10.- Fin del título de la página web



Referencias

Díaz J. (2019). Estructura básica de una página Web - html, head y body. Programación Web.
<https://jorgediazprogramacionweb.blogspot.com/>

Dixon & Moe(s.f.). HTML Color de Enlace. HTML tutorial.
<https://htmlcolorcodes.com/es/tutoriales/html-color-de-enlace/>

Haz una web (s.f.). Etiqueta Body. <https://www.hazunaweb.com/curso-de-html/etiqueta-body/>

ITSM(2003). Curso de programación HTML básico y creación de páginas web.
http://www.cca.org.mx/cca/cursos/html/tema2/t2_05.html#ejemplo

Jacklee8902(2018). HTML <iframe> marginheight Attribute. w3bain.com.
http://www.w3bai.com/es/tags/att_iframe_marginheight.html

MDN contributors. (11 nov 2021). Dar estilo a los enlaces.
https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/CSS/Styling_text/Styling_links





Instrucciones. Realiza la siguiente lectura y subraya las ideas principales como apoyo para realizar **Práctica 2. Elementos Básicos de una Página Web.**

Títulos

Existen 6 etiquetas en HTML para definir títulos o secciones: **<h1>**, **<h2>**, **<h3>**, **<h4>**, **<h5>** y **<h6>**, llevan por defecto el texto en negrita, a **<h1>** le corresponde ser la de mayor importancia y título principal del contenido de una página web y **h6** la de menor. Todas ellas tienen su etiqueta de cierre.

<h1> Texto_del_título de nivel 1 **</h1>**

<h2> Texto_del_título de nivel 2 **</h2>**

.....

<h6> Texto_del_título de nivel 6 **</h6>**

Párrafos

La etiqueta que se utiliza para definir un texto en un párrafo es **<p>** **</p>**. Los párrafos creados con HTML son elementos de bloque y tienden a ocupar toda la anchura del elemento que los contiene (por defecto la ventana del navegador). Además, crea un salto de línea de manera que el elemento siguiente se coloca siempre empezando una nueva línea.

<p> Texto_del_parrafo **</p>**

El siguiente código es el de una página en el que se muestra el uso de las etiquetas de títulos y párrafos.

```

1 <html>
2 <head>
3 <title>Títulos y párrafos</title>
4 </head>
5 <body>
6 <h1>Título de nivel 1: Etiqueta h1</h1>
7 <h2>Título de nivel 2: Etiqueta h2</h2>
8 <h3>Título de nivel 3: Etiqueta h3</h3>
9 <h4>Título de nivel 4: Etiqueta h4</h4>
10 <h5>Título de nivel 5: Etiqueta h5</h5>
11 <h6>Título de nivel 6: Etiqueta h6</h6>
12 <p>Este es un párrafo que está delimitado por la etiqueta p de párrafo.
13     y es un elemento de bloque al igual que los anteriores,
14     por eso al acabar el texto salta a la línea siguiente. </p>
15 <p>Este es otro párrafo, también creado con la etiqueta p, pero más corto. </p>
16 </html>

```



Resultado



Imágenes

Etiqueta **** se utiliza para incrustar una imagen en una página HTML. Tiene dos atributos obligatorios:

- **src:** especifica la ruta a la imagen
- **alt:** especifica un texto alternativo para la imagen, si la imagen por algún motivo no se puede mostrar

La sintaxis de una etiqueta de imagen en su forma básica será la siguiente:

```

```

Los atributos **height=" "** (alto) y **width=" "** (ancho) en la etiqueta HTML, se utilizan para definir el alto y el ancho de la imagen y sus valores deben ser números que el navegador interpreta como píxeles; o también porcentajes, que indican el tanto por ciento de espacio que ocupa la imagen dentro de su elemento contenedor.

Ejemplo 1

```

```

Por ejemplo, tenemos dentro de la carpeta raíz, otra carpeta que se llama **“paginas”** y dentro de ésta la imagen que queremos colocar con el nombre **cobachito.png** se debe escribir el nombre de la carpeta en el atributo **src**:

Ejemplo 2

```

```

Para apuntar a una imagen en otro servidor, se debe especificar una URL absoluta (completa) en el atributo **src**:

Ejemplo 3

```

```



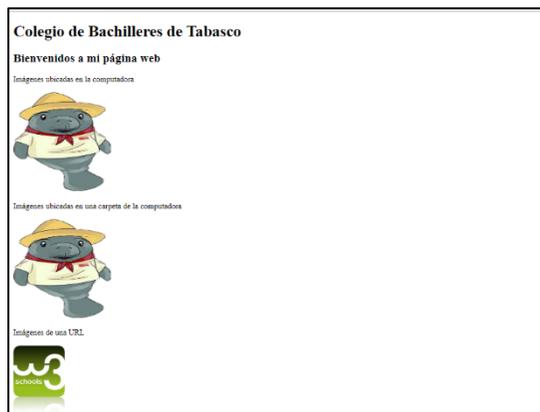
El siguiente código es el de una página en el que se muestra el uso de la etiqueta img.

```

1 <html>
2 <head>
3   <title>Imágenes</title>
4 </head>
5 <body>
6   <h1> Colegio de Bachilleres de Tabasco </h1>
7   <h2> Bienvenidos a mi página web </h2>
8   <p> Imágenes ubicadas en la computadora </p>
9   
10  <p> Imágenes ubicadas en una carpeta de la computadora </p>
11  
12  <p> Imágenes de una URL</p>
13  
14 </body>
15 </html>
16

```

Resultado



Alineación de imágenes: se consigue con el atributo **align="left"** (imagen a la izquierda), o **align="right"** (imagen a la derecha) y debe insertarse dentro de la etiqueta de imagen.

Ejemplo:

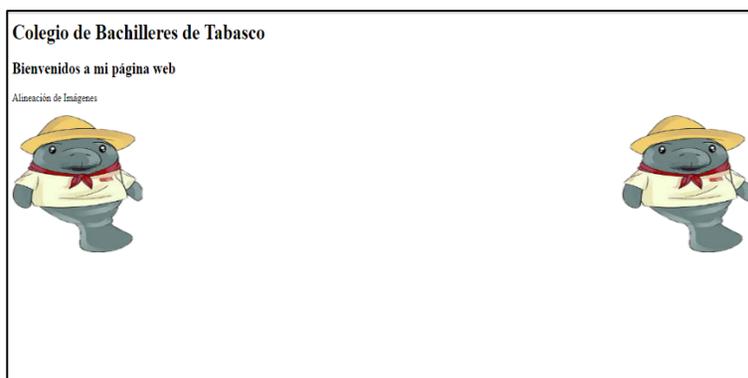
```

1 <html>
2 <head>
3 <title>Imágenes</title>
4 </head>
5 <body>
6   <h1>Colegio de Bachilleres de Tabasco</h1>
7   <h2>Bienvenidos a mi página web</h2>
8   <p>Alineación de Imágenes</p>
9   
11  
13 </body>
14 </html>

```



Resultado



Hipervínculos / Enlaces

La etiqueta `<a> ...`, permite crear un enlace de una página a otra y debe de llevar el atributo href que indica el destino del enlace.

La sintaxis de una etiqueta general de un enlace es:

```
<a href="destino">texto_del_enlace</a>
```

Donde:

- **"destino" o "ruta"**: es el sitio a donde apunta el enlace y puede ser una página, un correo, o un archivo.
- El **"texto_del_enlace"** es el texto, imagen u otro elemento en el que debemos hacer clic para que el enlace funcione.
- **Ejemplo:**

```
<a href="https://www.cobatab.edu.mx"> Cobatab</a>
```

De acuerdo con Anyelguti (s.f.), existen diversos tipos de enlaces que puedes colocar dentro de una página web, entre los cuales están:

1. **Enlaces externos** son aquellos que nos llevan a páginas fuera de nuestro sitio web, se llaman enlaces remotos, al usarlo debemos escribir siempre en la "ruta" el protocolo **"http://"** (o **https://** para páginas seguras) con el que empiezan todas las direcciones en la web.

Sintaxis:

```
<a href="ruta"> Texto del enlace</a>
```

Ejemplo:

```
<a href="https://www.mercadolibre.com.mx/"> Venta de Productos</a>
```

2. **Enlaces internos:** Son los que se dirigen a otras partes dentro de una misma página y que constan de dos partes: el origen y el destino.

Sintaxis:

Origen: `Ir al apartado 3`

Destino: `Apartado 3`

La etiqueta `<a>` no debe llevar el atributo href ya que no es de origen, sin embargo, debe llevar el



atributo **name** que es el que indica dónde está el destino. El valor del atributo name debe ser el mismo que el valor del atributo href en la etiqueta de origen, pero sin la almohadilla (#).

- Enlaces con direcciones de correo:** permiten crear un mensaje de correo dirigido a una dirección, mediante esta forma:

Sintaxis:

```
<a href="mailto:mi_correo@servidor.com"> Texto del enlace</a>
```

El valor del atributo **href** debe empezar con la palabra **mailto** luego el signo de dos puntos (:) y después la dirección de correo completa a la que queremos que envíen el correo.

En **Texto_del_enlace** se debe escribir el texto que queremos que aparezca en el enlace, normalmente suele ser: **"manda un correo"** o **"correo electrónico"** o a veces la propia dirección de correo.

- Enlaces a archivos:** se utilizan para que los usuarios puedan hacer descargas de archivos. En este caso el destino indicado por el atributo href debe de ser el archivo que queremos descargar y debe de estar comprimido.

```
<a href="fichero.zip"> Descargar el fichero</a>
```

El navegador siempre va a intentar abrir el archivo enlazado en el atributo href para poder mostrarlo visualmente. En el caso de que no encuentre ningún programa para abrirlo mostrará un menú emergente en el que dará la posibilidad de guardarlo.

- Destino del enlace:** cuando se abre un enlace, normalmente se hace en la misma pestaña del navegador en la que estamos por lo que se nos borra la página para sustituirla por la nueva. Esto lo podemos cambiar y hacer que el enlace se abra en una nueva pestaña o en una ventana aparte, de manera que al pulsar el enlace se abra otra pestaña u otra ventana, conservándose la página original. Para ello basta con poner en el enlace el atributo **target="_blank"**. Este atributo funciona en todo tipo de enlaces, externos, locales e internos.

Ejemplo:

```
<a href="http://www.yahoo.es" target="_blank">Enlace a Yahoo</a>
```

Recurso didáctico sugerido




CAPÍTULO 8 - ENLACES II

<https://www.youtube.com/watch?v=VSh6FoMPZT8>



Video

A partir de HTML5 se utiliza la etiqueta `<video>` `</video>` que contiene una o más etiquetas `<source>` con diferentes fuentes de video. El navegador elegirá la primera fuente que admita.

El elemento `<video>` dispone de varios atributos que permiten establecer sus diferentes valores de comportamiento.

Atributo	Valor	Descripción
src	Dirección URL	Contiene el video para reproducir. Obligatoria si actúa como etiqueta contenedora.
poster	Dirección URL	Despliega una imagen a modo de presentación.
preload	auto metadata none	Indica como realizar la precarga del video.
mediagroup	nombre	Establece un nombre para un grupo de contenidos multimedia.
autoplay	Boolean	Comienza a reproducir el video automáticamente.
loop	Boolean	Vuelve a iniciar el video cuando finaliza su reproducción (bucle).
muted	Boolean	Establece el video sin sonido (silenciado).
controls	Boolean	Muestra los controles de reproducción. Por defecto no se muestran.
width	tamaño	Indica el tamaño de ancho del video.
height	tamaño	Indica el tamaño de alto del video.

Ejemplo:

```
<video src="Internet.mp4" controls</video></a>
```

<pre> 1 <html> 2 <head> 3 <title> VIDEO</title> 4 </head> 5 <body> 6 <center> 7 <h1>Inserción de Videos</h1> 8 <video src="Internet.mp4" controls</video> 9 </center> 10 </body> 11 </html></pre>	
--	--

Ejemplo:

Utilizando el atributo de ancho y alto del vídeo.

```

<h2>Insertando video</h2>
<video width="320" height="240" controls>
  <source src="Internet.mp4" type="video/mp4">
  Your browser does not support the video tag.
</video>
```



Audio

La etiqueta **<audio>** se utiliza para reproducir un archivo de audio en una página web y tiene los siguientes atributos:

Atributo	Valor	Descripción
src	Dirección URL	Es el audio para reproducir. Obligatoria si actúa como etiqueta contenedora.
preload	auto metadata none	Indica como realizar la precarga del audio.
mediagroup	nombre	Establece un nombre para un grupo de contenidos multimedia.
autoplay	Boolean	Comienza a reproducir el audio automáticamente.
loop	Boolean	Vuelve a iniciar el audio cuando finaliza su reproducción (bucle).
muted	Boolean	Establece el audio sin sonido (silenciado).
controls	Boolean	Muestra los controles de reproducción. Por defecto no se muestran.

Ejemplo:

<pre> 1 <html> 2 <head> 3 <title> AUDIOS</title> 4 </head> 5 <body> 6 <center> 7 <h1>Inserción de Audio</h1> 8 <audio controls> 9 <source src="cancion.mp3" /> 10 </audio> 11 12 </center> 13 </body> 14 </html> </pre>	
--	--

Si se utiliza la etiqueta **<audio>** como etiqueta contenedora, se puede incluir varias etiquetas **<source>** en su interior para proporcionar formatos alternativos y mayor compatibilidad con otros navegadores y navegadores antiguos que no soporten HTML5.



Ejemplo:

```

1 <html>
2 <head>
3 <title> AUDIOS</title>
4 </head>
5 <body>
6 <center>
7 <h1>Inserción de Audio</h1>
8 <audio controls>
9 <source src="cancion.ogg" type="audio/ogg">
10 <source src="cancion.mp3" type="audio/mpeg">
11 <source src="cancion.wav" type="audio/wav">
12 </audio>
13 </center>
14 </body>
15 </html>

```

Ejemplo guiado: Elementos Básicos en el Desarrollo de las Páginas Web

1. Crea una nueva carpeta raíz a la que llamas **sitio**, dentro de esta alojaras los archivos que formaran parte de la página web de la empresa que elegiste para dar solución a la situación didáctica.
2. Dentro de la carpeta de sitio debes crear una carpeta con el nombre de **imagenes** y otra con el nombre de **videos**.
3. Descarga la imagen que prefieras en formato JPG y guárdala dentro de la carpeta imágenes.
4. Descarga el video que prefieras en formato MP4 y guárdalo dentro de la carpeta **videos**, con el nombre **pelicula.mp4**
5. Inicia el Bloc de notas de tu pc o cualquier otra aplicación para editar páginas web y teclea el siguiente código:

```

1 <html>
2 <head>
3 <title> Mi Web</title>
4 </head>
5 <body>
6 <center>
7 <h1> Imagenes, Hipervinculos y Videos</h1>
8 <h2>Insertando Imagen</h2>
9 
10 <br>
11 <h2>Insertando video</h2>
12 <video src="videos/pelicula.mp4" width="500" height="350" controls>
13 Tu navegador no implementa el elemento <code>video</code>.
14 </video>
15 <h2>Insertando enlace a Google</h2>
16 <video src="¿Qué es Internet-.mp4" autoplay poster="imagen2.jpg">
17 Tu navegador no admite el elemento <code>video</code>
18 </video>
19 <a href="http://google.com">Enlace a Google </a>
20 </center>
21 </body>
22 </html>

```



Si el docente lo prefiere puede seguir proporcionando líneas de código para explicar un poco más la inserción de Imágenes, Hipervínculos y Videos.

6. Guarda tu archivo en la carpeta **sitio** con el nombre **index.html**
7. Ahora ya puedes verlo en la Web, dirígete al explorador de archivos en la carpeta ejemplo y haz doble clic en el archivo **index.html**.

Nota: Es importante que lo coloques el directorio raíz, para que tu página web, pueda mostrar la imagen y el video.

Resultado

Carpeta sitio directorío Raíz	<p>Este explorador de archivos muestra el contenido de la carpeta 'sitio' dentro de 'Este equipo > Documentos'. Se ven tres elementos:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre</th> <th>Fecha de modificación</th> <th>Tipo</th> <th>Tamaño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>imagenes</td> <td>29/11/2022 10:50 p. m.</td> <td>Carpeta de archivos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>videos</td> <td>29/11/2022 10:50 p. m.</td> <td>Carpeta de archivos</td> <td></td> </tr> <tr> <td>index</td> <td>30/11/2022 12:12 a. m.</td> <td>Microsoft Edge H...</td> <td>1 KB</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	imagenes	29/11/2022 10:50 p. m.	Carpeta de archivos		videos	29/11/2022 10:50 p. m.	Carpeta de archivos		index	30/11/2022 12:12 a. m.	Microsoft Edge H...	1 KB
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño														
imagenes	29/11/2022 10:50 p. m.	Carpeta de archivos															
videos	29/11/2022 10:50 p. m.	Carpeta de archivos															
index	30/11/2022 12:12 a. m.	Microsoft Edge H...	1 KB														
Página web	<p>La página web muestra el título 'Imágenes, Hipervínculos y Videos' y tres secciones de demostración:</p> <ul style="list-style-type: none"> Insertando Imagen: Muestra una imagen de un delfín con un sombrero. Insertando video: Muestra un video embebido con el título '¿Cuánto sabes de internet?'. Insertando enlace a Google: (El texto está presente pero no se ve el enlace visualmente en esta captura). 																



Recurso didáctico sugerido

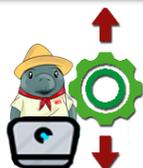


https://www.youtube.com/watch?v=PVXCfNR_vAg





Práctica 2. Elementos Básicos de una Página Web



Instrucciones: *Elabora una Página Web de acuerdo con temática de la empresa que seleccionaste para tu situación didáctica haciendo uso de los elementos básicos para el desarrollo web.*

Propósito: Generar una página web con los elementos básicos en código HTML.

Conocimientos:

- Títulos
- Párrafos
- Imágenes
- Hipervínculo
- Videos

1. Crea la carpeta raíz (sitio), donde almacenaras todos los elementos de la página Web que realizaras.
2. Es importante que los archivos que guardes dentro de la carpeta raíz estén bien organizados y estandarizados al nombrarlos (Texto en minúsculas, no poner acentos, no empezar por un número y separar las palabras con guion bajo).
3. Inicia el Bloc de notas de tu pc o cualquier otra aplicación para editar páginas web y crea un archivo y guárdalo con el nombre de index.html
4. Inserta títulos y párrafos con el nombre de la empresa seleccionada y la información que quieras que se visualice de la misma en la página web.
5. Inserta mínimo 3 imágenes y 1 video que permite promocionar la empresa.
6. El documento debe contener hipervínculos que se dirijan hacia otras páginas de la web o de la misma web.
7. Guarda de nuevo el archivo para actualizar los cambios.
8. Ahora ya puedes verlo en la Web, dirígete al explorador de archivos donde creaste tu carpeta raíz y haz doble clic en el archivo index.html.



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN						
LISTA DE COTEJO						
Práctica 2. Elementos Básicos de una Página Web						
DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno(s)				Matrículas		
Producto: Pagina web				Fecha		
Materia: Páginas Web				Periodo:		
Nombre del docente				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1	Crea una carpeta raíz, con las subcarpetas imágenes y videos.			1		
2	Crea el archivo index.html de forma correcta.			2		
3	Muestra los títulos y párrafos en su página web, acorde a su temática			2		
	Muestra 3 Imágenes como mínimo.			1		
4	Muestra 1 video relativo a la empresa.			1		
5	Incluye hipervínculos dentro del mismo sitio u otras páginas externas.			1		
6	Muestra creatividad en el diseño de la página.			1		
7	Entrega en tiempo y forma.			1		
				CALIFICACIÓN		



 **Ejercicio teórico 2. Elementos de la página web** 



Instrucciones: Completa el texto con las palabras sugeridas

Elementos de la Pagina Web

_____, contiene diversas _____ para diferenciar el contenido de texto en secciones, así como otras etiquetas para delimitar secciones y párrafos a los que se le llama elementos de _____.

Las etiquetas _____ organiza el texto en párrafos y _____ proporciona saltos de línea.

La etiqueta _____ es la que se utiliza para delimitar las secciones menos importantes de la página. Etiqueta _____, permite agregar imágenes al cuerpo de la página web, se combina con el atributo _____ para especificar la ubicación donde se encuentra la imagen.

Los valores de los atributos _____ y _____ pueden ser números, que el navegador interpreta como píxeles; o también porcentajes.

El atributo más importante del elemento a es el atributo _____ que indica el destino del enlace.

Existe otra _____ muy conocida en _____, que también sirve para reproducir archivos multimedia e incrustar una página o archivo dentro de otra: _____.

Posibles Resultados

Elementos de la Pagina Web

Autor : Flor Sanchez Mena

Palabras para completar los espacios

- object
- bloque
- width
- src
- HTML
- h6
- img
- HTML5
- href
- br
- height
- etiquetas
- etiqueta
- p

Esta Actividad la puedes realizar de forma digital en el siguiente link o accediendo a través del código QR.



<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10899464-elementos de la pagina web.html>



Referencias

Anyelguti, A. (s. f.). *Aprende Web*. <https://aprende-web.net/index.php>

Delgado, H. (2022, 22 agosto) DOCTYPE HTML5 Definición de Tipo de Documento ¿Qué es?
<https://disenowebakus.net/doctype-html5-definicion-de-tipo-de-documento.php>

GeeksforGeeks. (s. f.). *HTML*. <https://www.geeksforgeeks.org/html/>

Manz.dev. (s. f.). *Etiquetas HTML de audio - HTML en español*. Lenguaje HTML.
<https://lenguajehtml.com/html/multimedia/etiquetas-html-de-audio/>

Manz.dev. (s. f.). *Etiquetas HTML de video - HTML en español*. Lenguaje HTML.
<https://lenguajehtml.com/html/multimedia/etiquetas-html-de-video/>





Instrucciones: Realiza la siguiente lectura, toma nota de los estilos y sus propiedades, al finalizar realiza la practica o Actividad correspondiente según lo indique tu docente.

¿Qué es CSS?

CSS significa Cascade Style Sheets, que se traduce al español como “Hojas de Estilo en Cascada” es un lenguaje de hojas de estilos creado para controlar el aspecto o presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML y XHTML. CSS es la mejor forma de separar los contenidos y su presentación y es imprescindible para crear páginas web complejas.

La estructura completa es llamada regla predeterminada. Selector: es el elemento HTML en el que comienza la regla. Esta regla selecciona el o los elementos a dar estilo (elemento `<p>`).

- Declaración: una sola regla como `color: red;` especifica a cuál de las propiedades del elemento quieres dar estilo.
- Propiedades: son las maneras en las cuales se puede dar estilo a un elemento HTML. (En este caso, `color` es una propiedad del elemento `<p>`).
- Valor de la propiedad: a la derecha de la propiedad, después de los dos puntos (:), tienes el valor de la propiedad, para elegir una de las muchas posibles apariencias para una propiedad determinada.

Ejemplo: Aquí todos los elementos `<p>` estarán alineados al centro, con un color de texto rojo:

```

1  p{
2      color: red;
3      text-align:center;
4  }
```

Donde:

- `p` es un selector en CSS (apunta al elemento HTML que desea diseñar: `<p>`).
- `color` es una propiedad
- `red` es el valor de la propiedad.
- `text-align` es una propiedad y `center` es el valor de la propiedad.

Consideraciones importantes de la sintaxis:

- Cada una de las reglas (aparte del selector) deben estar encapsuladas entre llaves (`{}`).
- Dentro de cada declaración, debes usar los dos puntos (:) para separar la propiedad de su valor.
- Dentro de cada regla, debes usar el punto y coma (;) para separar una declaración de la siguiente.



<p>Cuando se desea modificar varios valores de propiedad a la vez, solo se necesita escribirlos separados por punto y coma (;). Por ejemplo:</p>	<pre> 1 p{ 2 color: red; 3 width: 500px; 4 border: 1px solid black; 5 }</pre>
<p>También se puede seleccionar varios elementos y aplicar una sola regla a todos ellos. Incluye varios selectores separados por comas (.). Por ejemplo:</p>	<pre> 1 p, li, h1{ 2 color: red; 3 }</pre>

Tipos de selectores para estilos

Selector universal	
¿Qué selecciona?	Ejemplo
<p>Se utiliza para seleccionar todos los elementos de la página. El selector universal se indica mediante un asterisco (*). No se utiliza habitualmente, ya que es difícil que un mismo estilo se pueda aplicar a todos los elementos de una página.</p>	<pre> 1 *{ 2 margin: 0; 3 color: red; 4 }</pre>
Selector de tipo o etiqueta	
¿Qué selecciona?	Ejemplo
<p>Selecciona todos los elementos de la página cuya etiqueta HTML coincide con el valor del selector. Para utilizar este selector, solamente es necesario indicar el nombre de una etiqueta HTML (sin los caracteres < y >) correspondiente a los elementos que se quieren seleccionar.</p>	<pre> 1 h1{ 2 color: red; 3 } 4 h2{ 5 color: blue; 6 }</pre>
<p>Si se quiere aplicar los mismos estilos a dos etiquetas diferentes, se pueden encadenar los selectores. En el siguiente ejemplo, los títulos de sección h1, h2 y h3 comparten los mismos estilos.</p>	<pre> 1 h1, h2, h3{ 2 color: #8A8E27; 3 font-weight: normal; 4 font-family: Arial; 5 }</pre>



Selector de clase	
¿Que selecciona?	Ejemplo
<p>Se utiliza el atributo class de HTML sobre un elemento para indicar directamente la regla CSS que se le debe aplicar:</p> <p>Para que el navegador no confunda este selector con los otros tipos de selectores en CSS, se prefija el valor del atributo class con un punto (.)</p>	<p style="text-align: center;"><u>Código HTML</u></p> <pre>1 <body> 2 <p class="destacado">Lorem ipsum dolor sit amet...</p> 3 <p>Nunc sed lacus et est adipiscing accumsan...</p> 4 <p>Class aptent taciti sociosqu ad litora...</p> 5 </body></pre> <p style="text-align: center;"><u>Código CSS</u></p> <pre>1 .destacado{ 2 color:red 3 }</pre>
Selectores de ID	
¿Que selecciona?	Ejemplo
<p>Existe otro selector más eficiente para aplicar estilo a un solo elemento en CSS.</p> <p>El selector de ID permite seleccionar un elemento de la página a través del valor de su atributo id. Este tipo de selectores sólo seleccionan un elemento de la página porque el valor del atributo id no se puede repetir en dos elementos diferentes de una misma página.</p>	<pre>1 <body> 2 <p>Primer párrafo</p> 3 <p id="destacado">Segundo párrafo</p> 4 <p>Tercer párrafo</p> 5 </body></pre> <p style="text-align: center;"><u>Código HTML</u></p> <p style="text-align: center;"><u>Código CSS</u></p> <pre>1 #destacado { 2 color:red; 3 }</pre>

Fuente: Eguiluz, J. (2021) Selectores básicos. Introducción a CSS.

Existen 3 formas para vincular los estilos CSS a páginas HTML

1. CSS en línea: Los estilos en línea son declaraciones CSS que se integran en las etiquetas HTML



mediante el atributo style. Este método tan solo afecta al elemento en el que se integra el código.

Ejemplo:

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>CSS integrado en las etiquetas </title>
5   </head>
6   <body>
7     <h1 style="font-family:verdana;color:red;">Título de nivel 1</h1>
8     <p style="color:green;">Párrafo de color verde</p>
9   </body>
10 </html>

```

Resultado del código anterior:



Título de nivel 1

Párrafo de color verde

2. Incluir el CSS en el mismo documento HTML: los estilos se definen en una zona específica del propio documento HTML. Se emplea la etiqueta <style> de HTML y solamente se pueden incluir en la cabecera del documento (sólo dentro de la sección <head>). Tiene como desventaja que las reglas sólo son visibles para esa página concreta en las que se han declarado y no se pueden usar para otras páginas.

Ejemplo:

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>CSS incrustado en la cabecera </title>
5     <style>p{color:green;}</style>
6   </head>
7   <body>
8     <p>Párrafo de color verde</p>
9   </body>
10 </html>

```



Resultado del código anterior:



3. Definir CSS en un archivo externo: consiste en crear uno o varios ficheros con extensión “.css” en los cuales se declaran las reglas CSS. Se incluye dentro del elemento <head> </head> y se enlaza mediante la etiqueta <link>.

Un archivo de tipo CSS es un archivo simple de texto cuya extensión es .css, se pueden crear todos los archivos CSS que sean necesarios y cada página HTML puede enlazar tantos archivos CSS como necesite.

Pasos para incluir estilos en un archivo CSS externo

1) Se crea un archivo de texto y se le añade solamente el siguiente contenido:

```

1 p{
2   color:black; font-family: Verdana;
3 }
4

```

2) Se guarda el archivo de texto con el nombre **estilos.css** Se debe poner especial atención a que el archivo tenga extensión **.css** y no **.txt**

3) En la página HTML se enlaza el archivo CSS externo mediante la etiqueta **<link>**:

```

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css">

```

Normalmente, la etiqueta **<link>** incluye cuatro atributos cuando enlaza un archivo CSS:

- **rel:** indica el tipo de relación que existe entre el recurso enlazado (el archivo CSS) y la página HTML. Para los archivos CSS, siempre se utiliza el valor stylesheet
- **type:** indica el tipo de recurso enlazado. Sus valores están estandarizados y para los archivos CSS su valor siempre es text/css
- **href:** indica la URL del archivo CSS que contiene los estilos. La URL indicada puede ser relativa o absoluta y puede apuntar a un recurso interno o externo al sitio web.
- **media:** indica el medio en el que se van a aplicar los estilos del archivo CSS.



Ejemplo:

Código HTML

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title>CSS en hojas de estilo externas </title>
5     <link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css">
6   </head>
7   <body>
8     <p>Párrafo de color azul</p>
9   </body>
10 </html>

```

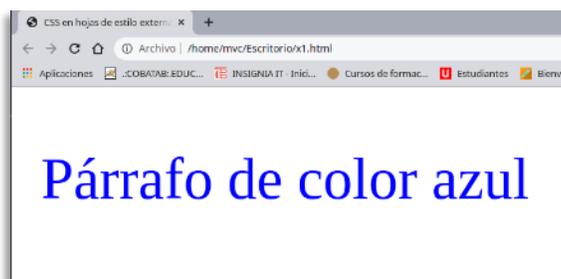
Hoja de estilo .CSS

```

1 p{
2   color:blue; font-family: Verdana;
3 }

```

Resultado del código:



Tamaño de la letra en CSS

La propiedad **font-size** permite establecer el tamaño de letra del texto. Además de todas las unidades de medida absolutas y relativas conocidas (em, ex, px, %, in, cm, mm, pt, pc) también se pueden utilizar palabras clave que hacen referencia a tamaños de letra absolutos y relativos.

Los tamaños de letra absolutos se establecen mediante las palabras clave **xx-small, x-small, small, medium, large, x-large, xx-large**. Aunque depende de cada navegador decidir el tamaño de las palabras clave, normalmente coinciden con los tamaños de los títulos de sección <h1> a <h6>.

Ejemplos.

<p>Ajusta el texto del párrafo a un cuerpo de letra muy grande.</p> <pre> 1 h1{ 2 font-size:250%; 3 } </pre>	<pre> 1 p{ 2 font-size:xx-large; 3 } </pre>
<p>Ajusta la cabecera de nivel 1 (h1) a 2,5 veces del tamaño del texto.</p>	



Color de letra CSS

Para agregar color a un texto en CSS solo se debe apuntar al elemento mediante un selector y establecer la propiedad color, dentro del valor podemos colocar el color que deseamos y existe más de una forma de hacerlo.

1. Podemos establecer el valor del color utilizando palabras clave en inglés como: red (rojo), blue (azul), green (verde).
2. Otra forma de colocar el color es mediante valores hexadecimales, se trata de un # seguido de 6 o 3 valores alfanuméricos, por ejemplo, el amarillo es: #FFFF00
3. La tercera forma es empleando valores RGB (Rojo, Verde, Azul), por ejemplo, RGB (255, 0, 0).

CSS define 17 palabras clave para referirse a los colores básicos. Las palabras se corresponden con el nombre en inglés de cada color y así mismo con el código hexadecimal de cada color: **aqua, black, blue, fuchsia, gray, green, lime, maroon, navy, olive, orange, purple, red, silver, teal, white, yellow.**

maroon #800000	red #ff0000	orange #ffa500	yellow #ffff00	olive #808000
purple #800080	fuchsia #ff00ff	white #ffffff	lime #00ff00	green #008000
navy #000080	blue #0000ff	aqua #00ffff	teal #008080	
black #000000	silver #c0c0c0	gray #808080		

Fuente: Eguiluz, J. (S.f) *Introducción a CSS. Colores.* Uniwebsidad.
<https://uniwebsidad.com/libros/css>

Aunque el color por defecto del texto depende del navegador, todos los navegadores principales utilizan el color negro.

Ejemplos:

```

1 h1{
2   color: black; /*color haciendo uso de una palabra*/
3   color: #369; /*color haciendo uso de valor hexadecimal*/
4   color: #B1251E; /*color haciendo uso de valor hexadecimal*/
5   color: rgb(71,98,176); /*color haciendo uso de codigo RGB*/
6 }
```

Fuente en CSS

La propiedad font-family nos permite definir el tipo de letra o familia tipográfica para cualquier elemento de texto, por ejemplo: un párrafo, títulos, subtítulo, enlaces, etc.

Sintaxis: **font-family**:/*familia o nombre genérico*/; /*inherit*/

Valores

Puede ser un <nombre de familia> o un <nombre genérico>

- nombre de familia: el nombre de la familia de la fuente. Por ejemplo, 'Times' y 'Helvética' son nombres de familia. Los nombres de familia que contengan espacios deben escribirse entre comillas (por ejemplo: "Times New Roman").



- nombre genérico: se han definido los siguientes nombres genéricos: **serif**, **sans-serif**, **cursive**, **fantasy**, **monospace**. Los nombres genéricos son palabras claves y no deben ponerse entre comillas.

Ejemplo:

```

1 body{
2   font-family: arial, helvetica, vernada, sans-serif;
3   background-color: aqua;
4   text-align: center;
5 }
6
7 p{
8   font-family: "Courier New", Courier, monospace;
9 }
```

Las listas de tipos de letra más utilizadas son las siguientes:

- font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
- font-family: "Times New Roman", Times, serif;
- font-family: "Courier New", Courier, monospace;
- font-family: Georgia, "Times New Roman", Times, serif;
- font-family: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif;
- font-family: Geneva, Arial, Helvetica, sans-serif;

Recurso didáctico sugerido

```

h1, h2, h3, h4, h5, h6 {
  color: red;
}
h1 {
  font-size: 50px;
}
h2 {
  font-size: 40px;
}
```

<https://youtu.be/uqkj7HQ7ids>



PRÁCTICA 3. “Estilos Básicos”



Instrucciones: Sigue las instrucciones de forma ordenada y con tu editor de texto realiza la práctica.

Propósito: Elaborar una página web con los estilos básicos y fuentes de CSS, de manera individual.

Conocimientos: Estilos Básicos,
tamaños,
colores y fuentes html/CSS

1. Entra a tu editor de texto y genera un archivo de tipo html, crea una carpeta en tu dispositivo con el nombre de práctica3 y guárdalo ahí con el nombre de misraices.html.
2. Descarga una imagen de artesanías y guárdala en la misma carpeta con el nombre de papas tarros.jpg, conchas.jpg y cartón.jpg
3. Escribe el código de un programa de HTML tal como se muestra a continuación.

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3      <head>
4          <meta charset="utf-8">
5          <title> Ejemplo de estilos básicos </title>
6          <link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css">
7      </head>
8      <body>
9          <h1> PONIENDO EN LINEA MIS RAICES </h1>
10         <h2>Artesanias con material reciclado</h2>
11         
12         <p>Tarro decorrados con vela</p>
13         <p>*****</p>
14         
15
16         <p>Artesania con conchas</p>
17         
18         <p>Piñatas con carton reciclado</p>
19         <h3> LAS BELLEZAS DE NUESTRA TIERRA</h3>
20     </body>
21 </html>
    
```

4. Genera un nuevo archivo de tipo css y guárdalo con el nombre de **estilos.css**.
5. Escribe el código del archivo de estilos teniendo en cuenta las siguientes indicaciones:



- El cuerpo de la página web etiqueta <body></body> debe ser color aqua;
- El texto del cuerpo de la página web debe estar centrado.

En la siguiente tabla se indican el color, tamaño y fuente de los diferentes elementos que aparecen en la página web:

Etiqueta	Fuente	Color	tamaño
h1	Arial, Helvetica, sans-serif	red	40px
h2	"Times New Roman", Times, serif	blue	30px
h3	Georgia, "Times New Roman", Times, serif	green	25px
p	Cursive	black	20px

```

1  body{
2    background-color:aquamarine; text-align: center;
3  }
4  p{
5    font-family:cursive;color:black; font-size:20px;
6  }
7  h1{
8    font-family:Arial,Helvetica,sans-serif;color:red;font-size:40px;
9  }
10 h2{
11  font-family:"Times New Roman",Times,serif;color:blue;font-size:30px;
12 }
13 h3{
14  font-family:Georgia, "Times New Roman", Times,serif;color:green;font-size:25px;
15 }

```

6. En la página HTML se enlaza el archivo CSS externo mediante la etiqueta <link> dentro de la etiqueta <head></head> y guárdalo de nuevo.

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css">
```

7. Abre y visualiza en el navegador el archivo misraices.html para verificar los estilos que se aplicaron, se deberá visualizar de acuerdo con la imagen siguiente.



PONIENDO EN LINEA MIS RAICES

Artesanías con material reciclado



Tarro decorados con vela



Artesanía con conchas



Piñatas con carton reciclado

LAS BELLEZAS DE NUESTRA TIERRA



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN						
LISTA DE COTEJO						
PRÁCTICA 3. "Estilos Básicos"						
DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno(s)				Matricula(s)		
Producto: Código y Página Web				Fecha		
Materia: Submódulo I. Páginas Web				Periodo:		
Nombre del docente				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1	Genera un archivo HTML con la estructura de la página web sin estilos.			1		
2	Genera un archivo CSS para los estilos.			1		
3	Incluye la imagen solicitada en el centro.			1		
4	Emplea diferentes tipos de fuentes en los estilos.			2		
5	Utiliza diferentes tamaños de texto por medio de estilos.			2		
6	Contiene diferentes colores de texto por medio de estilos.			2		
7	Entrega en tiempo y forma.			1		
CALIFICACIÓN						



Referencias

- López, B. (2020b, febrero 3). La guía rápida para aprender CSS básico desde cero.
<https://www.ciudadano2cero.com/aprender-css-basico-desde-cero/>
- Desarrolladoresweb.org. (2020, 15 septiembre). Estilos CSS para textos. Desarrolladores web.
<https://desarrolladoresweb.org/css/estilos-css-para-textos/>
- CSS básico. (2020, 25 junio). Recuperado de
https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/Getting_started_with_the_web/CSS_basics
- Eguiluz, J. (S.f) Introducción a CSS. Colores. Uniwebsidad. <https://uniwebsidad.com/libros/css>
- Eguiluz, J. (2021) Selectores básicos. Introducción a CSS. Uniwebsidad.
<https://uniwebsidad.com/libros/css/capitulo-2/selectores-basicos>
- Eguiluz. (2021). *Selectores basicos*.
- Pastorini, A. (s.f.). *HTML5 Y CSS Resumen esquemático de HTML5 y CSS3*. Uruguay: TRIA – Tecnólogo Informático. Retrieved 12 de octubre de 2020, from
<https://www.fing.edu.uy/tecnoinf/mvd/cursos/ria/material/teorico/ria-03-HTML5-CSS3.pdf>
- Rodriguez, K. C. (2022). *SCRIBD*. Anatomía de una regla CSS:
<http://es.scribd.com/document/482472026/Anatomia-de-una-regla-CSS-pdf>
- Sanchez Blanes, A. (2013). <https://www.cssmatic.com/>. Retrieved 14 de octubre de 2020, from
<https://www.cssmatic.com/>: <https://www.cssmatic.com/>



LECTURA 6. "Maquetación básica de una página web"



Instrucciones: Realiza la siguiente lectura y subraya los puntos más relevantes sobre las diversas etiquetas y atributos.

Maquetación web

Es momento de iniciar con la siguiente etapa en el desarrollo de una página web, en este apartado aprenderemos la estructuración de una página web, la parte estética para que el usuario interactúe con nuestro sitio. Maquetación en HTML según lo define Huilca (2019), "se trata de proveer de estilo a los elementos de nuestra página web para que estos se vean lo más atractivo posible según sean los objetivos" para esto requiere un proceso de planificación, conceptualización y organización de contenido de manera creatividad, en el cual se definen colores, tamaños, márgenes, rellenos, bordes, hasta efectos especiales y más opciones que las bondades de la codificación HTML junto a las hojas de estilo CSS ofrecen, de manera que los navegadores web puedan interpretar y reproducir los diseño web correctamente en diferentes dispositivos digitales.

Ahora veremos cómo pasar de una página plana a una con una estructura atractiva y definida.

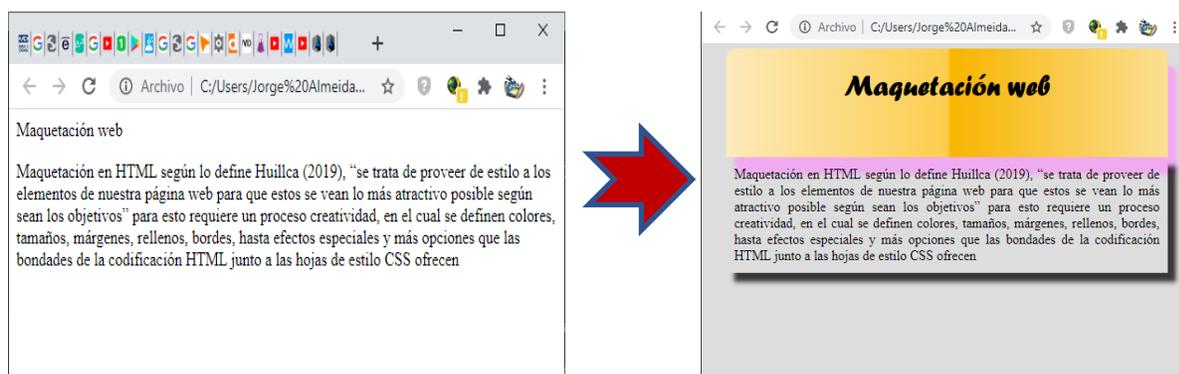


Figura. Comparativo entre HTML y HTML con CSS

Para poder lograr el aspecto deseado de nuestra página web, es necesario identificar las etiquetas que estructurarán el código HTML y con las hojas de estilos, se harán los cambios adecuados, donde tu creatividad será la clave. Es recomendable hacer un boceto de la página que deseas para tener una idea clara, pero recuerda que en el proceso sufrirá adecuaciones hasta lograr el resultado final.



Estructura del sitio con HTML 5

Con nuevas etiquetas como “**section**”, “**footer**”, “**header**”, “**nav**”, “**article**”, “**aside**” y “**figure**”, HTML5 establece nuevos niveles de estructuración. Estas etiquetas definen perfectamente las diversas secciones además de tener definida su posición en la página, reduciendo el uso `div` y `class`, para definir estilos más específicos de cada contenedor.

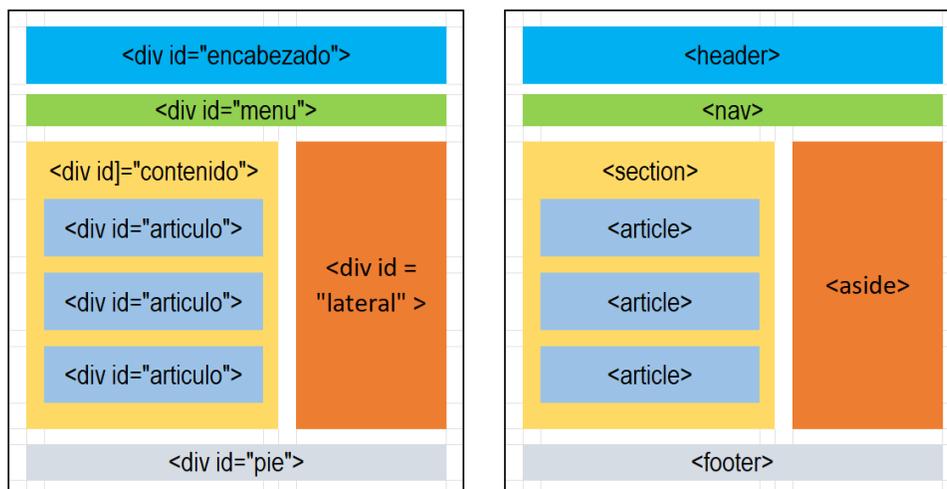


Figura 5_Comparativo semánticos de etiquetas para el diseño web.

Tablas

Para hacer una comparativa entre el diseño de tablas y el diseño empleado en la actualidad primero es necesario entender la construcción y diseño de tablas dentro de HTML. Al igual que en los procesadores de texto recordaras que las tablas son arreglos empleados para organizar la información, de forma que se guarde una homogeneidad en la captura o visualización de los datos. “En particular, una tabla básica puede ser declarada usando tres elementos, a saber `<table>` (el **contenedor principal**), `<tr>` (representando a las **filas contendedoras de las celdas**) y `<td>` (representando a las **celdas**)” (Ponce de León, s.f.). el manejo de tablas requería mucho trabajo y estaba limitada, ya que eran pocos los atributos que se podían modificar o eran hijos.

Entre los atributos usados esta **border** el cual dibuja un borde alrededor de cada celda y un borde alrededor de la tabla, en HTML se incluye dentro de la etiqueta `<table border =“2px”>` indicando el valor, si se omite no se dibujará ningún borde alrededor de las celdas ni la tabla, y si solo indicas “” (comillas) interpretará como valor por default. También tenemos los atributos **colspan** y **rowspan** que permiten unir celdas contiguas, tanto horizontal como verticalmente respectivamente. Es decir, el **valor de colspan indica la cantidad de celdas unidas en horizontal**. Y el **valor de rowspan indica la cantidad de celdas unidas en vertical**. A continuación, está un ejemplo básico de maquetación con tablas y hoja de estilos (CSS).



Tablas.HTML	Tablas.CSS
<pre> 1 <!DOCTYPE html> 2 <html lang="es"> 3 <head> 4 <meta charset="utf-8"> 5 <!--*especifica la codificación de caracteres para el documento 6 HTML. UTF-8, que cubre casi todos los caracteres y símbolos del 7 mundo--> 8 <meta http-equiv="refresh" content="3" /> 9 <!--permite refrescar la pagina cada 3 segundos--> 10 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1 11 "> 12 <!--/*Instrucciones sobre cómo controlar las dimensiones y la 13 escala de la página. que varían según el dispositivo--> 14 <link rel="stylesheet" href="tablas.css"> 15 <title>Tablas</title> 16 </head> 17 <body> 18 <table> 19 <tr id="header" height=100px> 20 <td colspan="2" > 21 <h1>ENCABEZADO</h1> 22 </td> 23 </tr> 24 <tr id="nav" height=50px> 25 <td colspan="2" bgcolor="aqua" > 26 <h2>BARRA DE NAVEGACIÓN</h2> 27 </td> 28 </tr> 29 <tr height=200px> 30 <td id="article1" width="75%" > 31 <h2>ARTICULO 1</h2> 32 </td> 33 <td id="aside" rowspan="2"> 34 <h2>BARRA IZQUIERDA</h2> 35 </td> 36 </tr> 37 <tr height=200px> 38 <td > 39 <h2>ARTICULO 2</h2> 40 </td> 41 </tr> 42 <tr id="footer" height=50px> 43 <td colspan="2"> 44 <h2>PIE DE PAGINA</h2> 45 </td> 46 </tr> 47 </table> 48 </body> 49 </html> </pre>	<pre> 1 body { 2 font-family: Arial; 3 padding:10px 15px; 4 margin-top:0px; 5 background: gray; 6 text-align:center; 7 } 8 9 h1{ 10 color: red; 11 } 12 13 h2{ 14 padding: 0px; 15 margin: 0px; 16 } 17 18 table{ 19 border: red 5px solid; 20 width: 100%; 21 height: 100%; 22 background-color: white; 23 } 24 25 td, th 26 { 27 position: valor; 28 border: green 5px solid; 29 } </pre>

Resultado



Con atributos CSS

“El código CSS permite modificar todos los atributos de una tabla, en tanto a su tamaño, color, relleno, sombra, bordes internos y externos, márgenes y posicionamiento dentro del cuerpo de la página web”. Con la etiqueta `<link>` relacionamos el código de CSS con el documento HTML5 de la manera siguiente.

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="hojadeestilos.css">
```

Donde `<link>` es la etiqueta, `rel = "stylesheet"` especifica que el enlace externo es una hoja de estilo que se aplicará a la página actual, `type="text/css"` que el enlace es de tipo texto `css` y `href="hojadeestilos.css"` la referencia y la ruta del archivo a enlazar.

También se recomienda agregar dentro del `<head>` (encabezado de la página), la etiqueta `<meta http-equiv="refresh" content="3" />` esta línea de código html permitirá a nuestra página se pueda refrescar (actualizar), de manera que en el atributo `content` se asigna el valor numérico que indica cada cuanto quiero que se actualice en segundos, en este ejemplo es cada 3 segundos.

Etiqueta div y clases

“La etiqueta `<div>` viene de división, prácticamente funciona y sirve de contenedor de bloque, es decir puede contener uno o varios elementos HTML dentro de ella, es bastante utilizada para agrupar varios elementos que luego serán apuntados con CSS con la finalidad de dar un estilo adecuado a dicho grupo, o también puede servir para organizar mejor nuestra página web” (Huillca, 2019).

La forma de utilizar para organizar las secciones de una página web se definen como la cabecera, la navegación o menú, el cuerpo de página, los pies de página, barras laterales, etc., para luego darle estilo con CSS.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta http-equiv="refresh" content="3" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="Estilos.css">
    <title>Etiquetas DIV</title>
  </head>
  <body>
    <div class="contenedor">      <!--define el contenedor principal de la pagina para tener un mejor control-->
      <div id="cabecera"></div>    <!--define el bloque de la parte superior de la pagina-->
      <div id="menus"></div>      <!--define el area de menú-->
      <div id="cuerpo"></div>     <!--define el area del cuerpo de la pagina-->
      <p>éste parrao está dentro de un DIV con identificador cuerpo.</p>
    </div>
    <div id="pie"></div>         <!--define la parte inferior de la pagina -->
  </div>
</body>
</html>
```



Estas etiquetas en la nueva estructura **HTML5** ha sido reemplazada por las etiquetas `<header>`, `<nav>`, `<article>`, `<footer>`, etc. para organizar la estructura de una página; aún está en uso y es completamente compatible con todos los navegadores web. Tanto las **ID** como las **CLASS** son identificadores, el valor del atributo **"id"** de un elemento es único; es decir, no debería haber otro elemento con el mismo nombre de identificador (**id**) dentro de tu documento HTML. Por otra parte, el valor del atributo **"class"**, a diferencia del valor del atributo **"id"**, puede ser utilizado en más de un elemento de tu documento HTML. La forma en que se asignan los atributos a las **class** o a los **id** en un archivo **CSS** es de la siguiente manera. Para las **CLASS** basta colocar un **punto** antes de la palabra identificador mientras que para las **ID** se usa el signo **#** antes de la palabra, para el ejemplo anterior se tendría:

para atributo tipo class à **.contenedor** {atributos}
 Para atributo tipo id à **#cabecera** {atributos}

Si se desea referenciar una etiqueta específica dentro de cada clase o identificador bastará con colocar un espacio después del valor usado y seguido la etiqueta a modificar. En el siguiente ejemplo se tiene una etiqueta `<p>` dentro del DIV con ID="cabecera" si deseamos darle atributos quedaría:

#cabecera p {atributos}

html	CSS
<pre> <!DOCTYPE html> <html lang="en"> <head> <meta charset="utf-8"> <meta http-equiv="refresh" content="3" /> <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1"> <link rel="stylesheet" type="text/css" href="Estilos.css"> <title>tabla</title> </head> <body> <div class="contenedor"> <h1>Este es un encabezado en un elemento div</h1> <p>Este es un texto en un elemento div.</p> </div> <p>Este es un parrafo fuera del elemento div.</p> <div id="cabecera"> <p>Este es un parrafo dentro del elemento div.</p> </div> </body> </html> </pre>	<pre> .contenedor { font-family: sans-serif; font-weight: bold; border: 5px outset #00A4BD; color: blue; background-color: #EAF0F6; text-align: center; } .contenedor h1{ color: red; } #cabecera p{ color: green; font-size: 40px; } </pre>



Resultado

Este es un encabezado en un elemento div

Este es un texto en un elemento div.

Este es un párrafo dentro del elemento div.

Este es un párrafo fuera del elemento div.

Menús

La barra de navegación de una página web es el espacio conformado por botones, enlaces o pestañas que conforma lo que comúnmente llamamos **menú**. Actualmente en HTML5 este espacio está delimitado por la etiqueta `<nav>`, usualmente se empleaba una etiqueta `<div>` con una clase o un id con un valor "menú" o similar, para referenciar este grupo de elementos, `<div class="menu">` o `<div id="menu">`.

La navegación de un sitio web es una parte importante para que la arquitectura de la información alcance sus objetivos de facilidad de acceso a la información. Esta es una parte integral en el UX (experiencia de usuario), IxD (diseño de interacción) y UI (interfaz de usuario) para usabilidad.

La navegación es el diseño de los accesos y recorridos en un sitio web que facilitan el acceso a los contenidos y buscan el **call to action**, se dispone de 4 tipos populares:

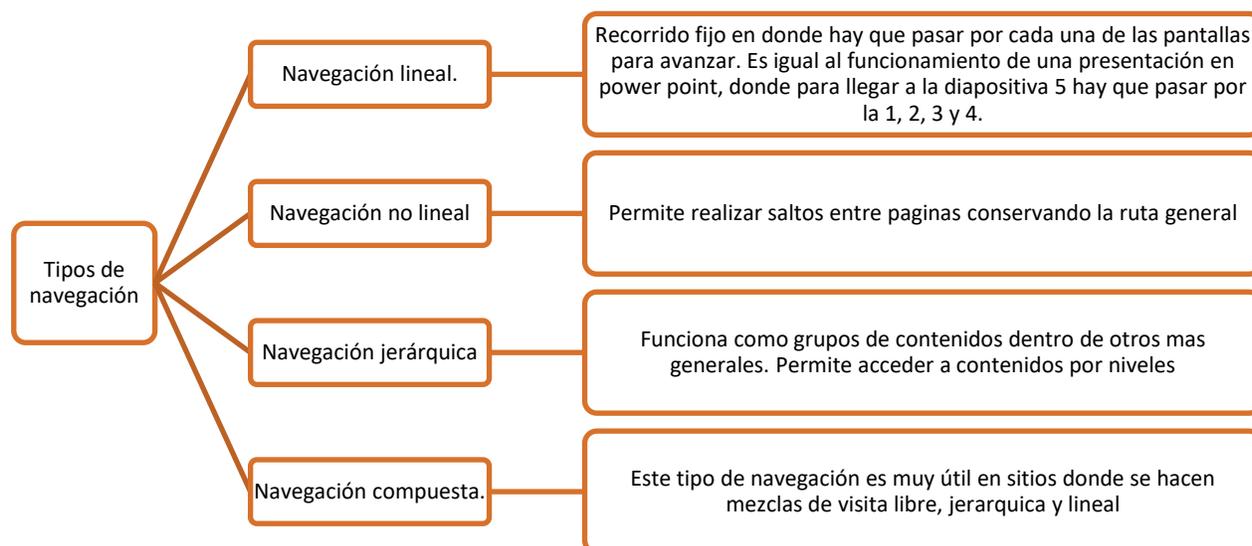


Figura 6_Tipos de navegación, Barona (2017).

La estructura de un menú depende en gran parte de la creatividad del desarrollador, en HTML y CSS, se emplean **listas no numeradas** con **hipervínculos** para lograr este propósito. La clave radica en los atributos



de estas etiquetas, coordinados adecuadamente pueden dar paso a menús extraordinarios.

Hacer que esto

```

<nav>
  <ul>
    <li><a href="#">Inicio</a></li>
    <li><a href="#">Trabajos</a></li>
    <li><a href="#">Proyectos</a></li>
    <li><a href="#">Servicios</a></li>
    <li><a href="#">Contactos</a></li>
  </ul>
</nav>

```

à



Todo lleva un proceso, pero la base sigue siendo la estructura HTML que enlazada correctamente a una hoja de estilos puede hacer lograr el resultado deseado. Existen otros métodos de creación de menús, pero por la simplicidad y los resultados finales nos enfocaremos en la creación de un menú HTML con CSS empleando listas no numeradas.

Ejemplo: Como crear un menú Vertical usando CSS.

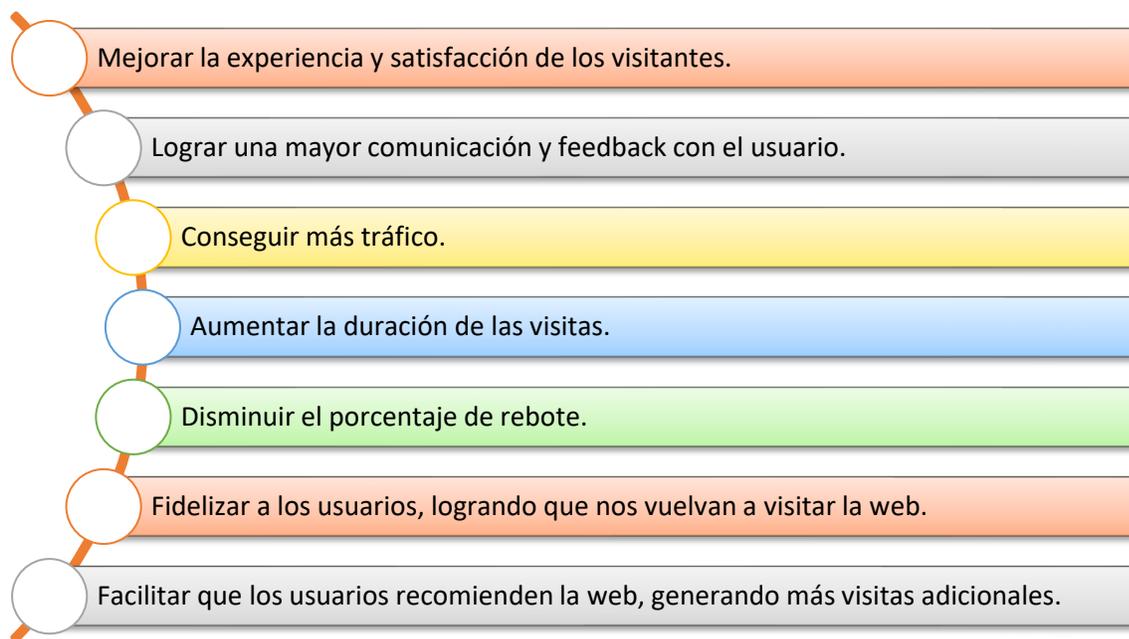
html	miestilo.CSS
<pre> 1 <!DOCTYPE html> 2 <html lang="en"> 3 <head> 4 <meta charset="utf-8"> 5 <meta http-equiv="refresh" content="3" /> 6 <meta name="viewport" content="width=device-width 7 initial-scale=1"> 8 <link rel="stylesheet" href="menuEjemplo.css"> 9 <title>menu</title> 10 </head> 11 <body> 12 <nav > 13 <ul class="vertical-menu" > 14 INICIO 15 Trabajos 16 Proyectos 17 Servicios 18 Contacto 19 20 </nav> 21 </body> 22 </html> </pre>	<pre> hojadeestilos.css .vertical-menu { width: 200px; } .vertical-menu a { background-color: #eee; color: black; display: block; padding: 12px; text-decoration: none; } .vertical-menu a:hover { background-color: #ccc; } .vertical-menu a.active { background-color: #04AA6D; color: white; } </pre>



Diseño y usabilidad Web

El termino **Usabilidad Web** se emplea para referirse a la **facilidad de uso que tiene una página web**. De esta forma un buen diseño y usabilidad web permite a los usuarios navegar con interacciones agradable, sencilla, intuitiva, segura y rápidas. Para cumplir los **objetivos**, es recomendable armar un boceto para tener claro lo que se pretende crear y el aspecto final de tu proyecto web.

¿Ventajas de la usabilidad web?



Para determinar una buena usabilidad se miden tres factores o rubros importantes:

- **Eficiencia:** Una vez que han aprendido el funcionamiento ¿Cuánto tiempo se tarda en realizar tareas u objetivos sencillos?
- **Eficacia:** Es la medida en que el usuario consigue rápidamente alcanzar su contenido.
- **Satisfacción:** ¿Cómo de placentero resulta el uso del objeto? ¿Cómo es la experiencia de los usuarios?



De forma que recomienda considerar en el desarrollo web lo siguiente:

- Usa un diseño sencillo y claro.
- La información debe de estar bien organizada y jerarquizada con coherencia.
- La tipografía debe de ser legible y clara.
- Los elementos principales de la web deben estar donde el usuario espera encontrarlos. Por ejemplo, el menú y el branding de la marca deben de estar en la parte superior de todas las páginas.
- Deja claro la finalidad de la web en la página de inicio: Debe de quedar muy claro ¿qué es lo que haces? y ¿por qué le puede interesar a la persona lo que ofreces en la primera página de la web?
- Elimina pasos intermedios innecesarios para conseguir realizar objetivos simples. Recuerda que cuantos menos clics tenga que hacer el usuario para conseguir su objetivo, menor será la tasa de abandono.
- Incluye una barra de búsqueda en la parte superior de la web.
- Que la información de contacto esté siempre a mano y visible.
- Facilita que la persona identifique los elementos que contienen links, ya sean palabras o imágenes. Evita usar subrayados que no sean enlaces para no crear confusión ni imágenes que parezcan botones, pero no lo sean.
- La velocidad de carga de tu página debe de ser rápida.
- Si utilizas formularios, que sean sencillos. Evita usar campos innecesarios o pedir información que el usuario se puede sentir reacio a compartir en un primer contacto (Apellidos, DNI, etc.).
- Corrige los errores que dificulten la navegación como links rotos, páginas obsoletas, información incompleta, etc.

“una web con una óptima usabilidad no tiene por qué ser aburrida”
(inboundcycle, 2017)



Márgenes y posiciones de elementos

Para entender de forma correcta la aplicación de este apartado consideraremos el modelo de “caja” en el cual todos los elementos se encuentran contenidos dentro de bloque o cajas rectangulares que mantiene propiedades similares a las figuras geométricas. CSS define cuatro propiedades para controlar cada uno de los márgenes horizontales y verticales de un elemento.

Propiedades		margin-top, margin-right, margin-bottom, margin-left
Valores	unidad de medida porcentaje auto inherit	
Se aplica a	Todos los elementos, salvo margin-top y margin-bottom que sólo se aplican a los elementos de bloque y a las imágenes	
Valor inicial	0	
Descripción	Establece cada uno de los márgenes horizontales y verticales de un elemento	

Cada una de las propiedades establece la separación entre el borde lateral de la caja y el resto de las cajas adyacentes:

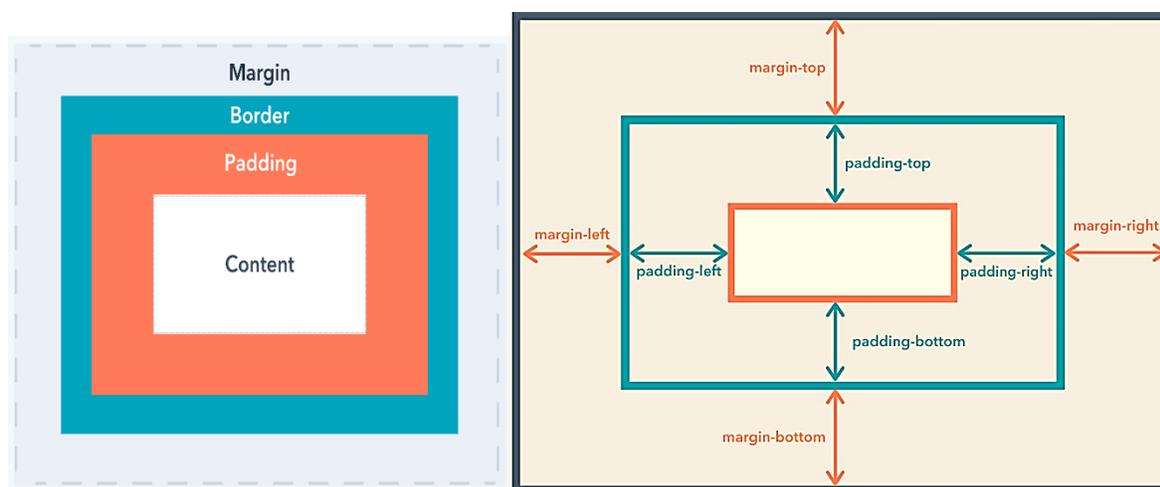


Figura 7_Diagrama de las diversas propiedades de márgenes como referencia (maddie osman, 2021)

Para asignarle un valor a los atributos de un elemento como border, margin, o padding, hay que seleccionar las **unidades** a utilizar. Entre las unidades que podemos usar están los **px** (píxeles) cuando tus diseños requieren la mayor precisión; los **cm** (centímetros) para diseño que mantenga proporciones; y los **%** (porcentaje) permite Diseño líquidos y fluidos.



Márgenes de los bloques

Los bloques, por defecto, se escriben en la ventana activa comenzando en el ángulo superior izquierdo de la misma, y su contenido en el interior del bloque, comienza en el mismo sitio. Esto es posible modificarlo:

Para los márgenes del bloque **respecto a la ventana activa**:

- **margin-left:** unidad; à margen izquierdo
- **margin-right:** unidad; à margen derecho
- **margin-top:** unidad; à margen superior
- **margin-bottom:** unidad; à margen inferior
- **margin:** unidad; à los cuatros márgenes

Para los espacios alrededor del contenido, es decir consiste en un relleno, **respecto al borde del bloque**:

- **padding-left:** unidad; à espacio izquierdo alrededor del contenido
- **padding-right:** unidad; à espacio derecho alrededor del contenido
- **padding-top:** unidad; à espacio interno superior alrededor del contenido
- **padding-bottom:** unidad; à espacio inferior alrededor del contenido
- **padding:** unidad; à los cuatros espacios alrededor del contenido

Donde **unidad** es una de las ya conocidas (**px, cm, %**).

Existe otra propiedad que consigue efectos muy parecidos a los vistos en los bordes: **outline** que sirve para crear contornos alrededor de los objetos, tales como botones, campos activos de los formularios, etc., a fin de resaltarlos, pero no se trata de bordes, sino de contornos, es decir, están ligeramente más hacia adentro, y por tanto no ocupan lugar extra en la página. La mala noticia es que no funciona en todos los navegadores.

Dimensiones de los bloques

Como ya se ha dicho más arriba, por defecto, y en función de su contenido, el bloque ocupará todo el ancho de la ventana y el alto que precise. Al componer la página puede que esto no interese y se quiera limitar el espacio ocupado por el bloque. Para ello disponemos de dos declaraciones básicas para indicar el ancho y el alto exactos que se desea, así como otras para definir el mínimo y máximo tamaño que deben alcanzar:

Declaración	width	min-width	max-width
Valor por defecto	auto	Incierto	none
Valores posibles	Longitud, porcentaje, auto, inherit	Longitud, porcentaje, inherit	Longitud, porcentaje, none, inherit
Valor porcentual	Se calcula respecto al ancho del padre	Se calcula respecto al ancho del padre	Se calcula respecto al ancho del padre
Se aplica a	Todos	Todos	Todos
¿Se hereda?	No	No	No



Declaración	height	min-height	max-height
Valor por defecto	auto	0	none
Valores posibles	Longitud, porcentaje, auto, inherit	Longitud, porcentaje, inherit	Longitud, porcentaje, none, inherit
Valor porcentual	Se calcula respecto al alto del padre o auto	Se calcula respecto al alto del padre	Se calcula respecto al alto del padre
Se aplica a	Todos	Todos	Todos
¿Se hereda?	No	No	No

Desafortunadamente, cada navegador interpreta las cosas de una forma, y es necesario probar con cuantos sea posible.

Posición y visibilidad de los bloques

Cuando se carga una página web el navegador, generalmente, interpretará el código HTML siguiendo el orden en que fue escrito. A este orden natural de aparición de los elementos se le llama flujo, de manera que los elementos los considera como si fueran cajas (paquetes). Si este elemento es de bloque, saltara a la línea siguientes y lo presenta. En caso de que el elemento sea de línea lo pegara al borde izquierdo del contenedor o elemento anterior en la misma línea, mientras sea posible de lo contrario saltaría a la línea siguiente (cuando el ancho del contenedor sea insuficiente).

La propiedad position permite a un elemento se pueda posicionar en la pantalla, viene a ser como ir apilando un elemento encima de otro al tiempo que se asigna un número de índice a cada uno, de forma que el que tenga el número más alto aparecerá más cerca del espectador. Es posible alterar el flujo de una página, es decir, que un elemento aparezca delante de otro que fue escrito después.

Por defecto su valor es **Static** (estático), pero puede ser **relative** (relativo), **absolute** (absoluto), **fixed** (fijo), e **inherit** (heredado). Utilizando CSS quedaría definido como **position: valor;**

Declaración	Position
Valor por defecto	Static
Valores posibles	static relative absolute fixed inherit
Valor porcentual	No aplicable
Se aplica a	Todos
¿Se hereda?	No

- **Posicionamiento Static:** Indica la posición natural de los elementos, que al ser definida no permite modificarla.
- **Posicionamiento relativo:** desplaza un elemento respecto de su posición original.
- **Posición absoluta:** establece de forma absoluta respecto de su elemento contenedor y el resto de los elementos de la página ignoran la nueva posición del elemento.
- **Posicionamiento fijo:** establece que los elementos no se puedan mover, de manera que su posición en la pantalla siempre es la misma independientemente del resto de los elementos, incluso si se sube o baja la página en la ventana del navegador.
- **Posicionamiento inherit:** Indica que el valor de posición tiene que heredarse del elemento padre.



En el caso específico del posicionamiento relativo y absoluto, si se quiere desplazar un elemento de su posición natural se utilizan las propiedades **top** (arriba), **right** (derecha), **bottom** (abajo) y **left** (izquierda), que son las cuatro direcciones en que se pueden mover los bloques.

Se dice que un bloque está posicionado si su propiedad **position** es distinta de **static**. Las direcciones de desplazamiento pueden ser: **top, right, bottom, left**

Declaraciones	top right bottom left
Valor por defecto	auto
Valores posibles	auto inherit valor porcentual medida
Valor porcentual	Referido a la altura del bloque contenedor
Se aplica a	Bloques posicionados
¿Se hereda?:	No

Veamos ahora otra propiedad muy interesante de los bloques que permite que sean visibles o no: se trata de **display: valor**; donde **valor** puede ser:

Declaración	display
Valor por defecto	inline
Valores posibles	Inline, none, inherit, block, list-item, table, inline-table, table-row-group, table-header-group, table-footer-group, table-row, table-column-group, table-column, table-cell, table-caption
Valor porcentual	No aplicable
Se aplica a	Todos
¿Se hereda?	No

Entre los valores posibles **none** es el que no genera una caja, y al aplicar el valor se consigue la desaparición del bloque, incluido su espacio en la página, por lo que los elementos adyacentes ocuparan su lugar. Esa es la diferencia con las propiedades sobre visibilidad, que se describen a continuación, que provocan que un elemento pueda ser invisible, pero siga ocupando un espacio en la página.

La siguiente propiedad, **visibility: valor**, como su nombre indica, permite controlar la visibilidad de un bloque, pero siempre conservando en la página su espacio físico inicial. En realidad, se hace transparente, lo que permite utilizarlo para ocultar o destapar otros bloques.

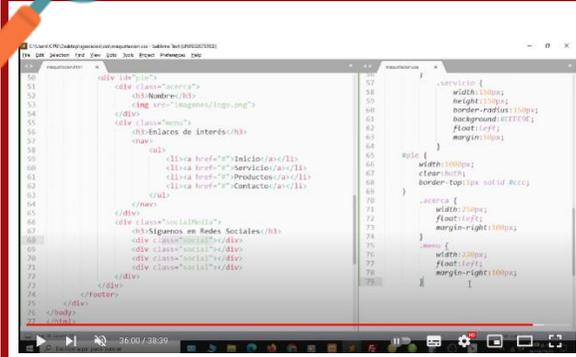


Declaración	visibility
Valor por defecto	visible
Valores posibles	visible hidden inherit collapse
Valor porcentual	No aplicable
Se aplica a	Bloques
¿Se hereda?	No

Quieres saber más te invito a ver el siguiente video donde se muestra el proceso de maquetación partiendo del diseño de un boceto de página WEB.



Recurso didáctico sugerido

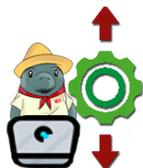




<https://www.youtube.com/watch?v=fqWaB1->



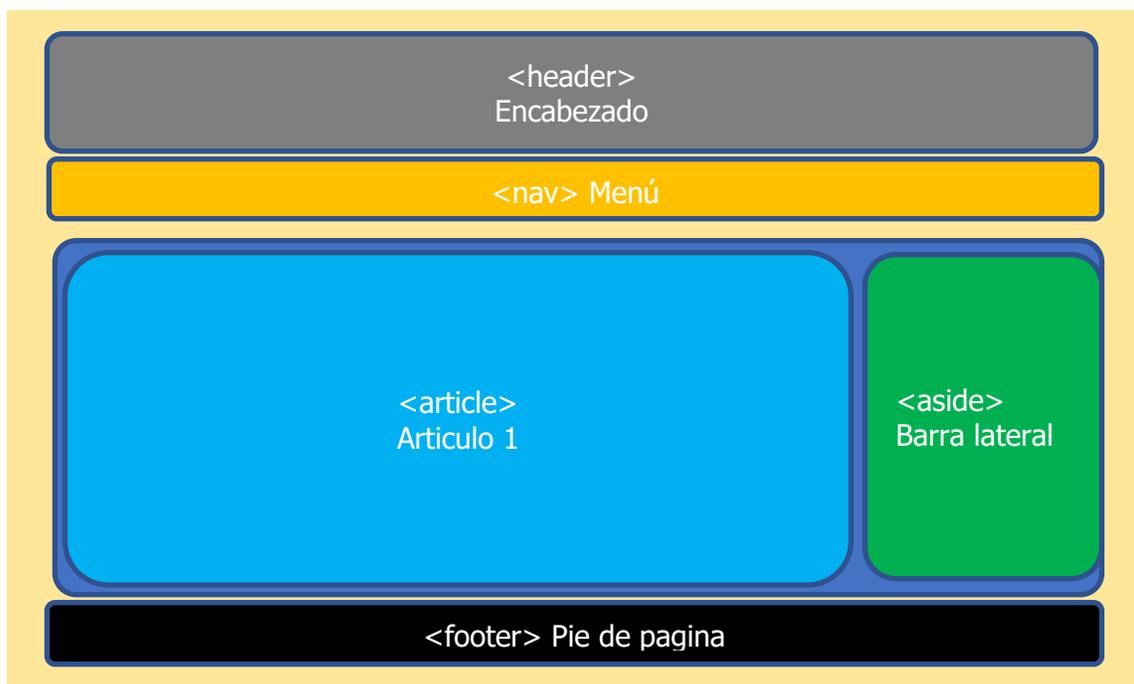

Práctica 4. Estructura Básica Maquetación

Instrucciones: En equipos de 5 integrantes, realicen paso a paso la siguiente actividad, al finalizar, cambia el valor de los atributos y genera una nueva estructura.

Parte 1.- Estructura HTML5 bajo el modelo de bloques

Antes de iniciar crearemos una estructura ya sea a mano o en algún editor de imágenes para tener una idea clara del resultado que deseamos obtener, en nuestro caso será:



Para tener una idea clara necesitamos identificar los elementos

Nuestro ejemplo contiene 7 elementos dispuesto sobre el fondo de la página web

Elemento	Etiqueta HTML5	Contenido	Estilos básicos
Encabezado	<header></header>	Encabezado	Altura 200px Ancho 100% Color de fondo White Bordes redondeados
Menú	<nav></nav>	menú	Altura 65px Ancho 100% Color de fondo #f1f1f1



Elemento	Etiqueta HTML5	Contenido	Estilos básicos
contenedor	<code><main></main></code>	Contenido	Ancho 100% Relleno de 10px Color de fondo #B9F0BA
Sección de contenido	<code><section></section></code>	sección	Altura 15em Ancho 74% Color de fondo pink Bordes redondeados A la izquierda
Artículo	<code><article></article></code>	Artículo	Altura 4.5em Ancho 100% Color de fondo yellow Bordes redondeados 10px Margen superior 5px Relleno de 10px
Barra derecha	<code><aside></aside></code>	Barra derecha	Altura 15em Ancho 25% Color de fondo #B9F0BA Bordes redondeados Relleno de 10px a la derecha
Pie de página	<code><footer></footer></code>	pie	Altura 5em Ancho 100% Color de fondo #f1f1f1 Bordes redondeados Relleno superior 20px

Con esta información podemos darnos una idea clara de lo que vamos a construir.

1.- Crea una estructura básica HTML5 (Si empleas Sublime Text 3 con emmet activado solo escribe signo de admiración de cierre (!) y seguido la tecla Tabulador y se creará automáticamente), asigna cada uno de los elementos que contendrá nuestra página y guarda el archivo con el nombre Básica.HTML



```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3      <head>
4          <meta charset="utf-8">
5          <meta http-equiv="refresh" content="3" />
6          <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7
8          <link rel="stylesheet" type="text/css" href="hojadeestilos.css">
9
10         <link rel="stylesheet" href="EstilosBasico.css">
11
12         <title>MiPagina</title>
13     </head>
14     <body>
15         <header>
16             
17             <h1>MAQUETACIÓN BÁSICA.</h1>
18             <p>Mi primera Pagina html de prueba.</p>
19
20         </header>
21
22         <nav class="menu">
23             <p>nav-->menu</p>
24         </nav>
25         <main>
26             <p>main-->Contenedor</p>
27             <section>
28                 <p>section-->Barra izquierda</p>
29                 <article>
30                     <p>article-->Articulo 1</p>
31                 </article>
32                 <article>
33                     <p>article-->Articulo 2</p>
34                 </article>
35             </section>
36             <aside>
37                 <p>aside-->Barra derecha</p>
38             </aside>
39         </main>
40
41         <footer>
42             <p>footer-->Pie de pagina</p>
43         </footer>
44     </body>
45 </html>

```

2.- Ahora daremos forma a cada elemento utilizando una hoja de estilos, para lo cual deberás crear un nuevo documento y guardarlo como “EstilosBasico.css”. El documento debe ser guardado en la misma carpeta o en una subcarpeta del mismo directorio para que lo pueda localizar en la ruta señalada el archivo HTML.

3.- Como primera actividad eliminaremos los márgenes automáticos para todos los elementos de la página web, de manera que el padding y el border pasan a formar parte del cálculo del ancho y no por separado:



```

1  * {
2  box-sizing: border-box; /*tamaño de caja universal*/
3  }

```

4.- cambiaremos el color de fondo de la página a gris oscuro.

```

5  body {
6  font-family: Arial; /*tipo de fuente base*/
7  padding:10px 15px; /*relleno de la pagina*/
8  margin-top:0px; /*sin margen superior*/
9  background: gray; /*color de fondo*/
10 }

```

5.- Daremos estilo al encabezado <header> cambiando su color de fondo, bordes redondeados, texto color blanco, centrado, y borde interno:

```

12 /* Encabezao/ Titulo del Blog*/
13 header {
14 width:100%;
15 height:200px;
16 Border-top-right-radius:10px;
17 Border-top-left-radius:10px;
18 padding:30px;
19 text-align:center;
20 color:#333;
21 background-color:white;
22 }
24 header img{
25 float: left;
26 width: 100px;
27 margin-left: 20px;
28 padding-top:20px;
29 }
31 header h1 {
32 font-size: 50px;
33 margin-right: 150px;
34 }

```



7.- Corresponde el estilo al área donde se desplegará el menú:

```

36 /* Estilo de la barra de navegación */
37 .menu{
38 width:100%;
39 height:65px;
40 background-color:#f1f1f1;
41 text-align:center;
42 color:red;
43 padding:10px 0px;
44 }

```



6.- En nuestra estructura se tiene un **contenedor principal** de la página para poder tener un mejor control de los demás elementos este se encuentra en la etiqueta <main> iniciaremos por redimensionar este elemento al 100% de respecto al ancho de nuestra página, relleno de 10 pixeles, color de fondo #B9F0BA y tendrá los elementos sección <section> y la barra derecha <aside>::



```

46 main{
47   content: "";
48   display: table;
49   width:100%;
50   margin:0px;
51   padding: 10px;
52   text-align:center;
53   background-color:#B9F0BA;
54 }

```

7.- Aplicaremos formato a la sección <section> que contendrá los artículos <article>.

```

56 section{
57   float: left;
58   width:74%;
59   height:15em;
60   background-color:pink;
61   border-radius:10px;
62   padding:10px;
63   padding-top:0px;
64   text-align:center;
65 }

```

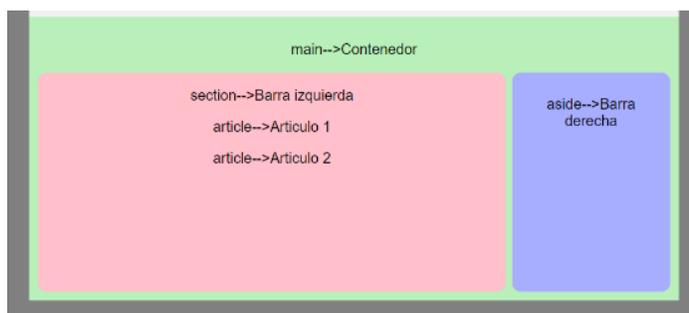


8.- Aplicamos estilo a la sección lateral derecha <aside> anexamos la propiedad float con valor a la derecha (right).

```

67 aside{
68   float: right;
69   width:25%;
70   height:15em;
71   padding:10px;
72   background-color:#A7ADFF;
73   border-radius:10px;
74 }

```



9.- Aplicamos estilo al área del artículo 1 <article> y anexamos la propiedad float con valor a la izquierda (left).



```

76 article{
77     width:100%;
78     height:4.5em;
79     background-color:yellow;
80     margin-top:5px;
81     padding:10px;
82     border-radius:10px;
83 }
    
```

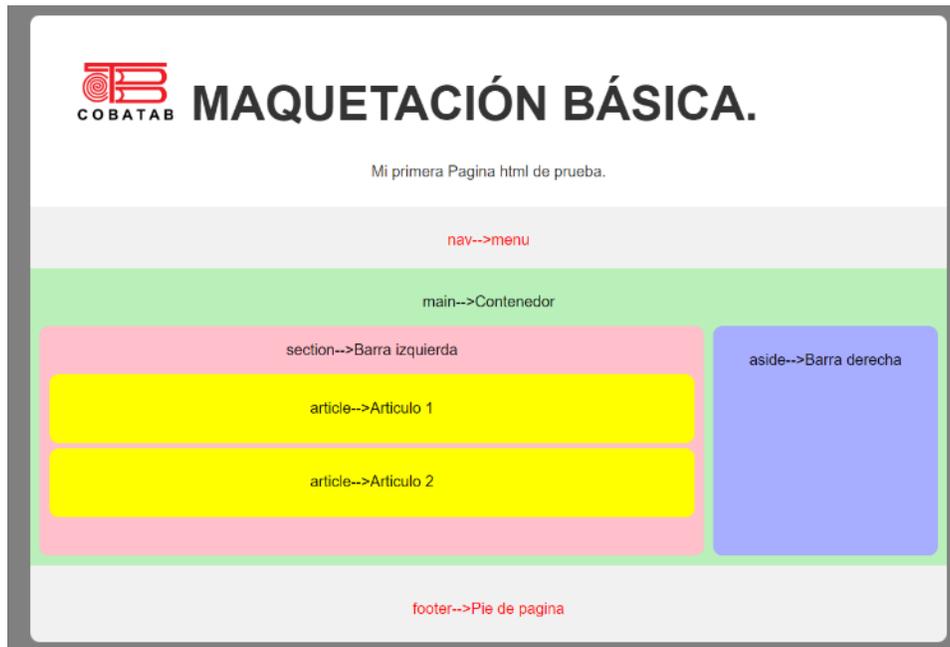


10.- Por último, damos estilo a la parte inferior de la página <footer>

```

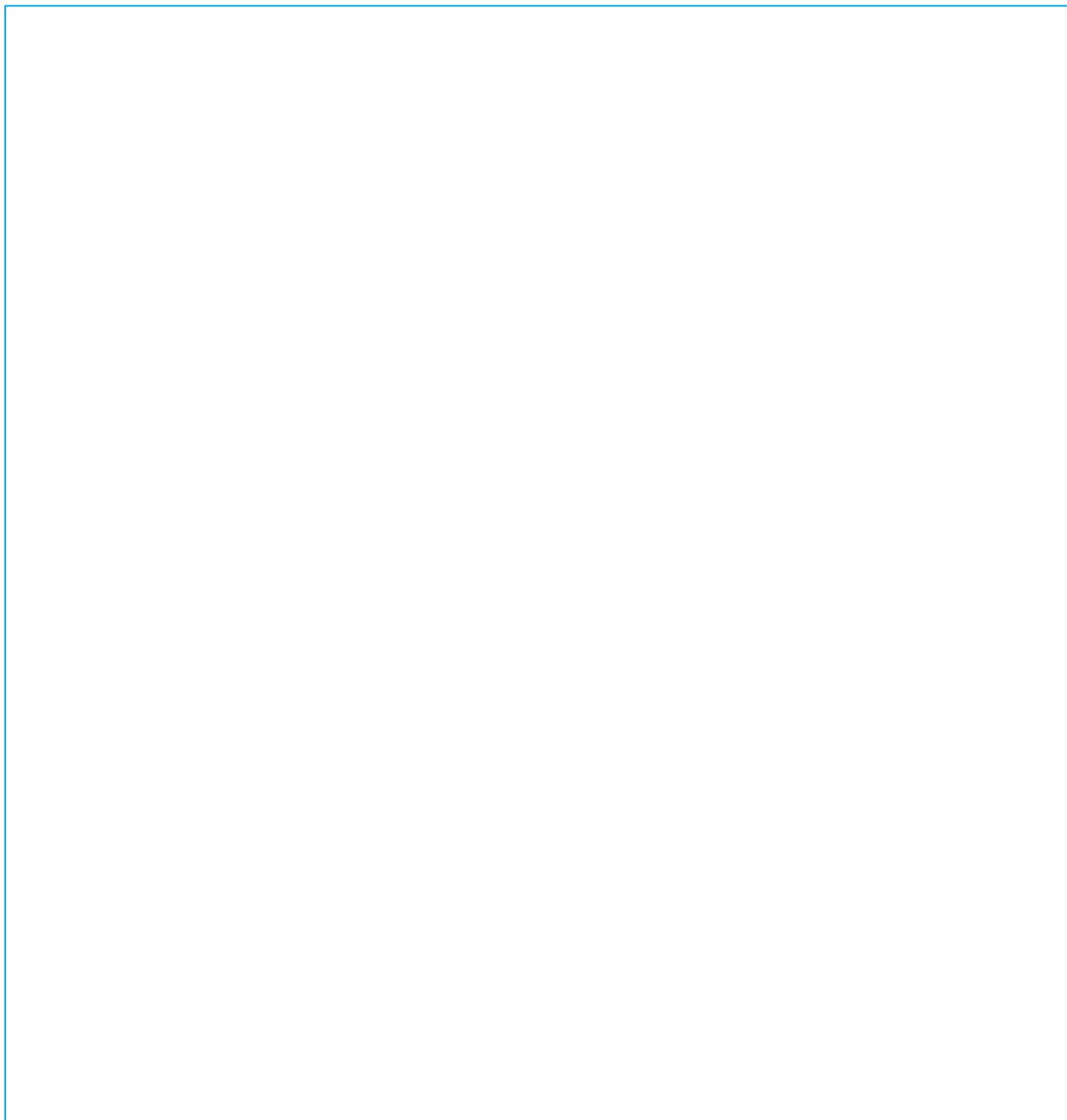
85 footer{
86     display:inline-block;
87     width:100%;
88     height:5em;
89     background-color:#f1f1f1;
90     Border-bottom-right-radius:10px;
91     Border-bottom-left-radius:10px;
92     padding-top:20px;
93     text-align:center;
94     color:red;
95 }
96
97
    
```

Maquetación Básica con html 5 y CSS



Parte 2.

Dibujen en el siguiente recuadro vacío una nueva estructura web y con la secuencia anterior creen la Maquetación web correspondiente tratando de ser lo más acercados al diseño realizado, guarda en tu carpeta de evidencias el archivo HTML y CSS como **Practica4.html** y **practica4.css** respectivamente.



NOTA: No olvides enlazar ambos archivos con la etiqueta `<link>`



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN						
LISTA DE COTEJO						
Práctica 4 – Parte 2						
DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno(s)				Matricula(s)		
Producto: Practica4.html y practica4.css				Fecha		
Materia:				Periodo		
Nombre del docente				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1.	Realiza el bosquejo de una estructura web propia para elaborar su maqueta.			1		
2.	Contiene los elementos requeridos para la estructura básica de la página (header, nav, section, article, aside y footer).			2		
3.	Aplica estilos con las propiedades básicas de CSS (width, height, background, padding, border, margin, text, color, border, float) a los elementos de la página web			2		
4.	Realiza la página web como representación digital del bosquejo diseñado en papel.			1		
5.	Presenta el archivo .html y .CSS de la estructura básica de la página web.			2		
6.	Presenta La página sin malfuncionamientos.			1		
7.	Aplica diseño responsivo en la página.			1		
CALIFICACIÓN					10	



Práctica 5. Menús



Instrucciones: En equipos de 5 integrantes realicen paso a paso la creación de un menú con listas no numeradas y CSS, al finalizar personalice su menú e indique en el código los comentarios necesarios que describan la funcionalidad de cada segmento.

Procedimiento básico de un menú con listas no numeradas con HTML y CSS

1. Iniciaremos por abrir en nuestro editor de texto el archivo **basica.html** creado en la **práctica 4**.
2. Ubicar la etiqueta **nav** y dentro de esta colocaremos una lista no numerada, para este ejemplo tomaremos las opciones: **Principal**, **Trabajos**, **Proyectos**, **Servicios** y **Contacto**, cada elementos de la lista deberá contener un enlace con la etiqueta **<a>** con una referencia **href="#"** por lo que el primer elemento quedara como **Home**

Nuestra lista quedaría de la siguiente forma:

```
<nav >
  <ul class="menu" >
    <li><a href="#" class="activa">Principal</a></li>
    <li><a href="#">Trabajos</a></li>
    <li><a href="#">Proyectos</a></li>
    <li><a href="#">Servicios</a></li>
    <li><a href="#">Contacto</a></li>
  </ul>
</nav>
```



En la estructura **CSS** deberá establecer los atributos correspondientes a fuentes, colores, relleno, sobra, posición, tamaño, y algunas opciones más como la acción a realizar cuando el puntero del mouse este encima, tipo de puntero, etc.

Cabe señalar que la dirección electrónica a la que remitirá debe especificarse en el **HTML** y no en el **CSS**, por lo que tenemos un sinfín de posibilidades de configuración al combinar los atributos, además con las etiquetas **** podemos dar configuraciones adicionales e incluir iconos en nuestros botones. Las nuevas funcionales **CSS3** permiten animar acciones específicas del botón.

Para quitar el **padding** (margen interior) que se genera de forma automática en las listas **HTML**, colocaremos en nuestro archivo **CSS**.

3. Abrir la hoja de estilos **Estilosbasicos.css** que se creó en la práctica 4, y actualizar la clase **.menu** con el siguiente código.



```
/* Estilo de la barra de navegación */
.menu{
width:100%;           /*se ajusta al ancho de la pagina*/
padding:0px;         /*sin relleno*/
margin:0px;          /*sin margenes margenes*/
height:40px;         /*altura de 40px*/
background-color:orange; /*color de fondo naranja*/
text-align:center;   /*texto al centro*/
}
```

4. Para cambiar la lista de vertical a horizontal se cambia la propiedad **display**:

```
.menu li{
display:inline-block; /*cambia elemento de bloque a linea*/
}
```

Dando como resultado lo siguiente:



5. Para establecer las fuentes, el tamaño del menú y los colores

```
/* Estilo de los enlaces nav */
.menu li a {
font-size: 15px;           /*define el tamaño de la fuente*/
text-decoration: none;    /*con el valor none elimina las viñetas*/
float: left;              /*indica que los elementos flotan a la derecha del anterior*/
padding: 10px 15px;       /*define el margen interno*/
margin-top:1px;           /*margen superior de 1px*/
color: #fff;              /*color de texto*/
}
```



6. Agregamos el efecto: **hover** para que cambie de color cada uno de los elementos del menú cuando pasemos el cursor sobre ellos.

```
.menu li a:hover {
background-color: red;     /*color de fondo rojo*/
margin-top: -2px;         /*define el margen superior sube al ser negativo*/
padding-bottom:12px;      /*define el espacio de relleno inferior*/
/*cursor:url(..practicacobachito1.png),pointer; */
}
```



Docentes: A partir de este punto el menú ya es totalmente funcional, el alumno puede hacer las variaciones que consideres pertinentes.



O bien



Nota: podemos cambiar el puntero del mouse dentro del apartado: **hover** empleando **“cursor: url(imagen.png), auto;”** donde:

- **Cursor:** es el nombre del atributo,
- **Url:** indica la ruta o nombre de archivo
- **Imagen:** nombre del archivo
- **Png:** extensión del archivo de imagen, aunque la ideal es la “.cur” y no debe ser mayor a 200 pixeles cuadrados sin fondo, puede incluso ser un gif animado
- **Auto:** indica al navegador que de no hallar la imagen cargue un puntero por default pero que no quede sin activarse un puntero. Ejemplo:

Dando el siguiente resultado:



Puedes Convertir cualquier imagen a archivo compatible empleando la herramienta <https://www.favicon-generator.org/> o bien en un editor de imágenes de tu agrado.



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN						
LISTA DE COTEJO						
Práctica 5 Menús						
DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno(s)				Matricula(s)		
Producto:				Fecha		
Materia:				Periodo		
Nombre del docente				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1.	Usa las etiquetas solicitadas para la creación del menú			2		
2.	Contiene los apartados solicitados			1		
3.	Utiliza la etiqueta <a> y el atributo href.			1		
4.	Aplica las propiedades .CSS solicitadas para dar estilo al menú			2		
5.	Aplica en el archivo de estilos .CSS el efecto: hover y este funciona correctamente			2		
6.	Presenta el archivo .html y .CSS de la estructura básica de la página web.			1		
7.	Muestra la página y su menú de forma correcta.			1		
CALIFICACIÓN					10	



 **Ejercicio teórico 4. Tabla de Etiquetas y Atributos** 

Instrucciones: Después de analizar la lectura investiga en los enlaces proporcionados y completa la siguiente tabla identificando las etiquetas y los atributos correspondientes.

1. <https://desarrolloweb.com/articulos/629.php>
2. <https://www.htmlquick.com/es/reference/tags/article.html>
3. <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML/Elemento/div>
4. <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML/Elemento/nav>

Etiquetas : <section> < article > < table > < nav > <div>

ETIQUETA	DEFINICIÓN	ATRIBUTOS APLICABLES
< <u>table</u> >	Contenedor principal de una tabla.	<ul style="list-style-type: none"> • <u>align</u> : Alinea horizontalmente la tabla con respecto a su entorno. • <u>background</u> : Nos permite colocar un fondo para la tabla a partir de un enlace a una imagen. • <u>bgcolor</u> : Da color de fondo a la tabla. • <u>border</u> : Define el número de pixeles del borde principal. • <u>bordercolor</u> : Define el color del borde. • <u>cellpadding</u> : Define, en pixeles, el espacio entre los bordes de la celda y el contenido de la misma. • <u>cellspacing</u> : Define el espacio entre los bordes (en pixeles). • <u>height</u> : Define la altura de la tabla en pixeles o porcentaje. • <u>width</u> : Define la anchura de la tabla en pixeles o porcentaje.
Lista de atributos correspondiente a los espacios subrayados: align background bgcolor border height width bordercolor cellpadding cellspacing		
< <u>section</u> >	Representa una sección genérica de un documento.	Este elemento sólo incluye atributos globales.



ETIQUETAS	DEFINICIÓN	ATRIBUTOS APLICABLES			
< article >	<u>Es un contenedor de bloques de contenido que se consideran independientes del sitio web y pueden, por lo tanto, ser vistos, reutilizados y distribuidos por separado</u>	Este elemento sólo incluye atributos globales.			
< nav >	<u>El elemento HTML <nav> representa una sección de una página cuyo propósito es proporcionar enlaces de navegación, ya sea dentro del documento actual o a otros documentos.</u>	Este elemento sólo incluye atributos globales.			
<div>	<u>div de "division" -división . Sirve para crear secciones o agrupar contenidos. Sus etiquetas son: <div> y </div> (ambas obligatorias). Está definido como: Elemento en bloque. Crea una caja: En bloque. Puede contener: Texto, y/o cero o más elementos en bloque o en línea.</u>	<u>title</u> : Texto informativo o título del elemento. Suele mostrarse a modo de "tool tip". <u>id</u> : Le da un nombre al elemento que lo diferencia de todos los demás del documento. <u>class</u> : Nombres de clases al elemento. Por defecto, clases CSS. <u>style</u> : Permite especificar información de estilo. Por defecto, estilos CSS. <u>lang</u> : Información sobre el idioma del contenido del elemento y del valor de sus atributos. <u>dir</u> : Indica la dirección de texto y tablas.			
Lista de atributos correspondiente a los espacios subrayados:					
title	id	class	style	lang	dir



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN						
LISTA DE COTEJO						
Ejercicio 4. Tabla de Etiquetas y Atributos						
DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno(s)				Matricula(s)		
Producto:				Fecha		
Materia:				Periodo		
Nombre del docente				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1.-	Identifica las etiquetas solicitadas en la columna uno.			2.5		
2.-	Coloca en la columna "definición" el uso que tiene la etiqueta correspondiente.			2.5		
3.-	Describe los atributos aplicables a la etiqueta correspondiente en la tercera columna.			2.5		
4.-	Presenta limpieza y correcta ortografía en el trabajo.			1.25		
5.-	Entrega en tiempo y forma establecida.			1.25		
CALIFICACIÓN					10	



Referencias

- Caso de uso. (s/f). Ecured.cu. https://www.ecured.cu/Caso_de_uso
- Huillca, A. (17 de julio de 2019). Maquetación web en HTML. <https://desarrolladoresweb.org/html/maquetacion-html-web/>
- InboundCycle. (10 de julio de 2017). Usabilidad web: qué es y 6 recomendaciones para mejorarla. Inboundcycle.com. <https://www.inboundcycle.com/diccionario-marketing-online/usabilidad-web>
- maddie osman. (28 de julio de 2021). hubspot. <https://blog.hubspot.com/>: <https://blog.hubspot.com/website/css-padding>
- Microsoft. (14 de junio de 2021). Introducción a formularios. <https://support.microsoft.com/es-es/office/introducci%C3%B3n-a-formularios-e8d47343-c937-44e8-a80f-b6a83a1fa3ae>
- Pastorini, A. (s.f.). HTML5 Y CSS Resumen esquemático de HTML5 y CSS3. Uruguay: TRIA – Tecnólogo Informático. <https://www.fing.edu.uy/tecnoinf/mvd/cursos/ria/material/teorico/ria-03-HTML5-CSS3.pdf>
- Ponce de León, D. (s.f.). TABLAS EN HTML. <https://www.htmlquick.com/>: <https://www.htmlquick.com/es/tutorials/tables.html>
- Rodriguez, K. C. (2022). SCRIBD. Obtenido de Anatomía de una regla CSS: <http://es.scribd.com/document/482472026/Anatomia-de-una-regla-CSS-pdf>
- Sánchez Blanes, A. (2013). CSSmatic. <https://www.cssmatic.com/>
- Stack Overflow contributors. (2018). Aprendizaje Python Lenguaje. En Aprendizaje Python Lenguaje (pág. 1003).



Lectura 7. "Creación de Sitios Web HTML y CSS adaptable a Dispositivos Móviles"



Instrucciones: Realiza la siguiente lectura, identifica los elementos necesarios para crear una página web adaptable a dispositivos móviles con HTML y CSS, posteriormente elabora la Práctica 6. Elaboración de un Sitio Web Adaptable a Dispositivos Móviles.

¿Qué es un sitio web?

Un sitio web es una estructura de archivos organizados en un directorio, ya sea local o remoto, que contiene entre sus múltiples recursos un archivo índice denominado **index** con su respectiva extensión **HTML**, **XML**, **PHP**, entre otras; que determina la página inicial de acceso, en nuestro caso deberá ser "**index.html**", dicha página es la puerta de acceso a toda la estructura del sitio en cuestión. Además, deberá contener las imágenes, y cualquier otro tipo de medios incluidos en cada una de las páginas, para lo cual se recomienda crear subcarpetas para clasificar cada tipo de contenido, incluso una para las hojas de estilo y así mantener una estética y orden en el sitio y facilitar la carga o migración de archivos.



Figura 8_ Página de Inicio del sitio Oficial de Colegio de Bachilleres de Tabasco (<https://www.cobatab.edu.mx/>)

Diseño de páginas web usando software de aplicación.

Actualmente existe una infinidad de aplicaciones para desarrollo web, como te habrás dado cuenta, sólo basta con tener un editor de texto plano para poder codificar y dar estilo a nuestras páginas.

De acuerdo al medio que se utiliza para el desarrollo de páginas web podemos clasificarlas conforme a dos vertientes principales, es decir, aplicaciones de escritorio que en su mayoría son comerciales o como



comúnmente se les conoce “de paga” y la nueva tendencia, aplicaciones en línea CMS (Sistema de Gestión de Contenidos), con funciones gratuitas para la construcción de sitios en ocasiones sin necesidad de saber absolutamente nada de codificación web, puesto que proporciona plantillas interactivas que pueden ser personalizadas con opción a hospedaje de esta conforme se va construyendo el sitio web.

Por su popularidad y facilidad, las plantillas web están siendo tendencia en la creación de sitios, donde el usuario solo necesita tener una cuenta de correo para empezar a diseñar lo que desea, arrastrando y colocando los elementos tal como si estuviera armando un rompecabezas con mucha estética y guardando en todo momento el estilo adecuado o sugerido por la misma interfaz y sobre todo que este tipo de plantillas se adaptan automáticamente al tamaño de las pantallas de los diferentes dispositivos utilizados para la navegación (smartphone, Tablets, laptop, PC, entre otros), a esta técnica de diseño web se le conoce como diseño responsivo.

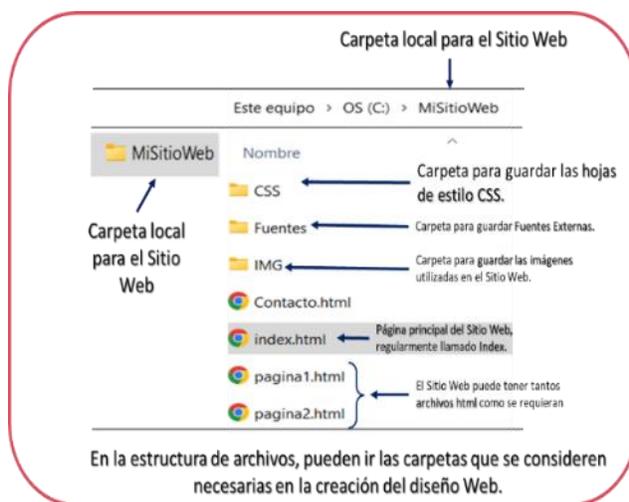


Figura 9. Adaptación de las páginas web al tamaño de los dispositivos. (<https://cobaltblueweb.com/paginas-responsivas/>)

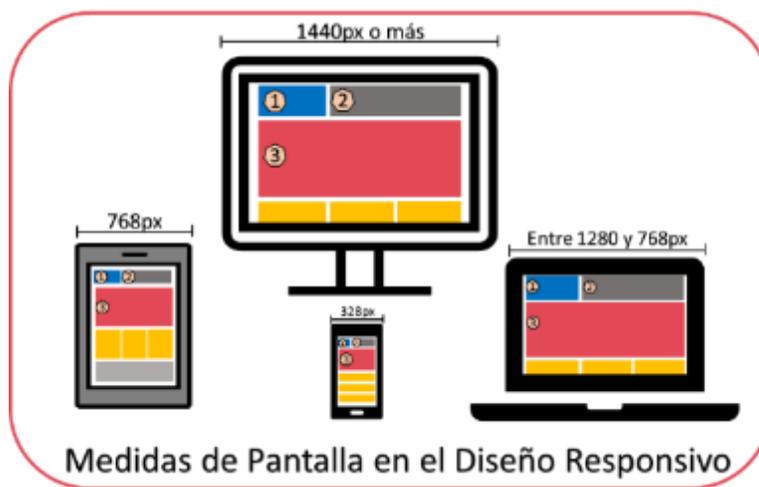
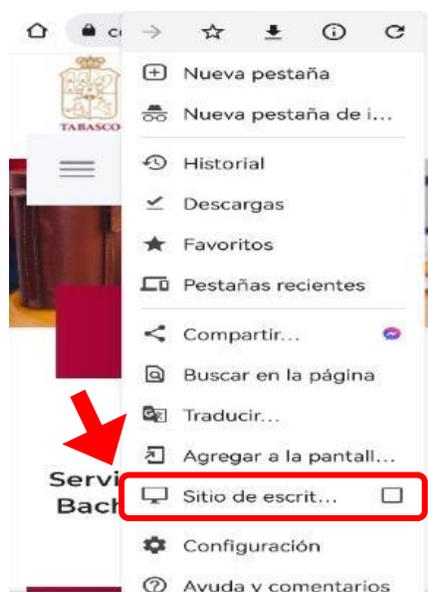
Para cuestiones de estudio y reforzamiento de su aprendizaje, emplearemos una aplicación de escritorio o nativa de dispositivo móvil para estructurar un sitio web, enfocaremos nuestra atención a la creación de un sitio web adaptable a dispositivos móviles.

Consideraciones para la creación de un Sitio Web de forma local:

- 1.- Crea una estructura en tu dispositivo para alojar tu sitio web en tu computadora o en almacenamiento interno de tu dispositivo, de esta manera podrás hacer las pruebas necesarias de forma local.
- 2.- Elija un editor web compatible con su dispositivo.
- 3.- Dado que será un sitio web adaptable a dispositivos móviles, redimensionará la ventana del navegador a las dimensiones de una pantalla móvil para poder observar los cambios en su sitio web. Si tienes pensado diseñarlos desde un dispositivo



móvil esto no será necesario, por el contrario, deberá utilizar la función “sitio de escritorio”, para ver su página como si estuviera en una PC, esta funcionalidad la facilita el navegador Chrome.



¿Qué colores puedo utilizar en mi página web?

Un elemento importante en el diseño web y que debes tomar en cuenta, es la “paleta de colores”; como viste en la **Lectura 5. “Estilos Básicos Tamaño, color y fuente”**, se pueden utilizar diferentes valores para asignar algún color, ya sea para aplicarlo al fondo de la página web, a los textos utilizados, hipervínculos, entre otros; quizás en este momento te preguntes **¿Qué importancia tiene el color que elija para mi diseño web?**, pues déjame decirte que tiene que ver todo, ya que de ellos depende el éxito visual que tenga tu sitio web, hoy en día existen numerosos estudios que analizan los efectos del color sobre la conducta, sentimientos o las sensaciones que pueden tener las personas a su exposición y todo esto se relaciona con la psicología del color, para lo cual al final de la lectura se te proporcionará una serie de recursos que abordan un poco más de información sobre este tema y así puedas aplicarlo de la mejor manera al crear la paleta de colores a la empresa que elegiste y sobre todo que cuente con armonía entre los colores.





Figura 10. El impacto de la psicología del color en tu marca. (<https://medium.com/@nubogroup/el-impacto-de-la-psicolog%C3%ADa-del-color-en-tu-marca-e0f9b0131698>)

4.- Codifique primero el HTML de su sitio, enlace su página web al menos a una hoja de estilo externa mediante la etiqueta `<link rel="stylesheet" type="text/css" href="miestilo.css">` y prosiga a indicar los estilos para cada etiqueta, clase, o id de su archivo HTML, se recomienda **no usar medidas en pixeles**.

5.- Guarde siempre ambos archivos enlazados (o los que use su sitio web), y haga las pruebas pertinentes hasta que tenga la funcionalidad y el diseño deseado.

6.- Tenga en cuenta que existen algunos constructores en línea que pueden facilitarnos el desarrollo de estilos web tales como:





8.- Dentro de los diseños convencionales tenemos sitios web compuestos por varias páginas, enlazadas a través de su sección de navegación (menú).

Antes de iniciar el diseño de una página web necesitamos tener presentes como vamos a navegar dentro de ese sitio, para ello se debe tener en cuenta un mapa de navegación, el cual nos ayudará a entender la manera en que está estructurado el sitio, su distribución, la organización y si se tiene algún contenido que necesite jerarquizarse.



SiteW (2019), comenta que no todos los sitios web se adaptan a nuevos esquemas "Los sitios web de múltiples páginas ofrecen más posibilidades: versiones multilingües, mejor posicionamiento en buscadores" para lo cual se generaría una estructura similar a la figura no. 11.



Figura 11_Sitio web de múltiples páginas.

En los diseños vanguardistas se tiene una sola página HTML como estructura de bloques, hacia los lugares más importantes del sitio y paginas individuales para dar información adicional.

El diseño de bloques permite ir a secciones de la misma página y evita cargar la menor cantidad de páginas auxiliares, manteniendo una carga más eficiente de los contenidos. Dentro de las secciones siempre se tiene la opción para regresar a la sección principal de la página web, y funciona de forma similar en horizontal que en vertical permitiendo adaptarse a cualquier tipo de pantalla.

Cabe señalar que para que una página web sea responsiva se utilizan muchas técnicas de codificación en la estructura, CSS por ejemplo se pueden utilizar técnicas de **Flexbox** y/o **Grid** que resultan muy útiles al momento de dimensionar los espacios que se tienen para cada uno de los elementos que formarán parte de la página web, o bien utilizando **Media Query (@media)** que prácticamente son reglas que se utilizan para definir las propiedades de dichos elementos. Cabe mencionar que se pueden combinar en un mismo proyecto web todas estas técnicas de codificación CSS.

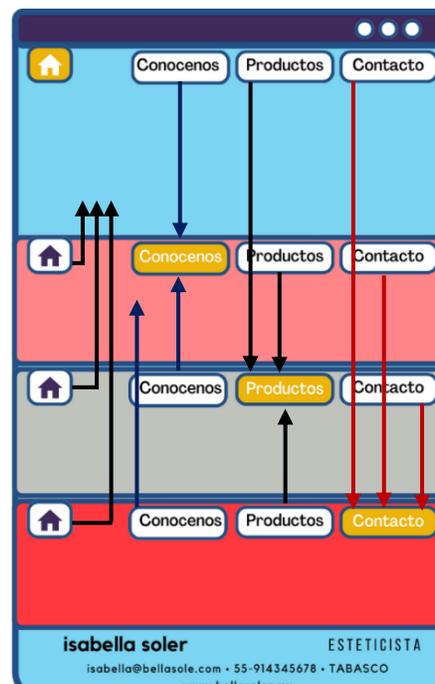


Figura 12_Diseño de una página por bloques.

```

143  /* Diseño responsivo: cuando la pantalla tien menos de 800px de ancho,
144  hacer que las columnas se apilen una encima de la otras en lugar de una
145  al lado de la otra. */
146  @media screen and (max-width: 800px) {
147      section, aside {
148          width: 100%;
149          padding: 0;
150      }
151  }

```

Figura 13_Ejemplo de uso de Media Query usado en el archivo Estilosbasicos.CSS de la practica 4.



Puedes consultar los siguientes recursos para tener una idea más clara sobre el uso y aplicación de los colores.

Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/q5w8W9JKBu8>

Cómo aprovechar la teoría del color en tu negocio

Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=9XxQCi3E9Xc>

El Color para Vender más: La Psicología aplicada al Marketing y Ventas

Recurso didáctico sugerido

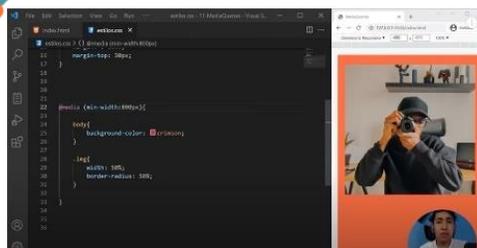


https://youtu.be/EI00J6h_2ZI

SÓLO 3 LÍNEAS: CSS Grid responsive sin media Queries



Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/yneuaVjotO8>

Aprende Media Queries en CSS | Responsive Design

Recurso didáctico sugerido



https://youtu.be/9w3gy2dYN_E

Curso de CSS GRID | Como Hacer una Página Web Responsive

Recurso didáctico sugerido



https://youtu.be/Cejyu_LLxYA

CREANDO UN SITIO WEB RESPONSIVO COMPLETO



Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/YYIHGRkwz7U>

Aprende FLEXBOX Desde CERO



Ahora ya tienes la información necesaria, vamos a construir nuestro sitio web.



Práctica 6. Elaboración de un Sitio Web Adaptable a Dispositivos Móviles

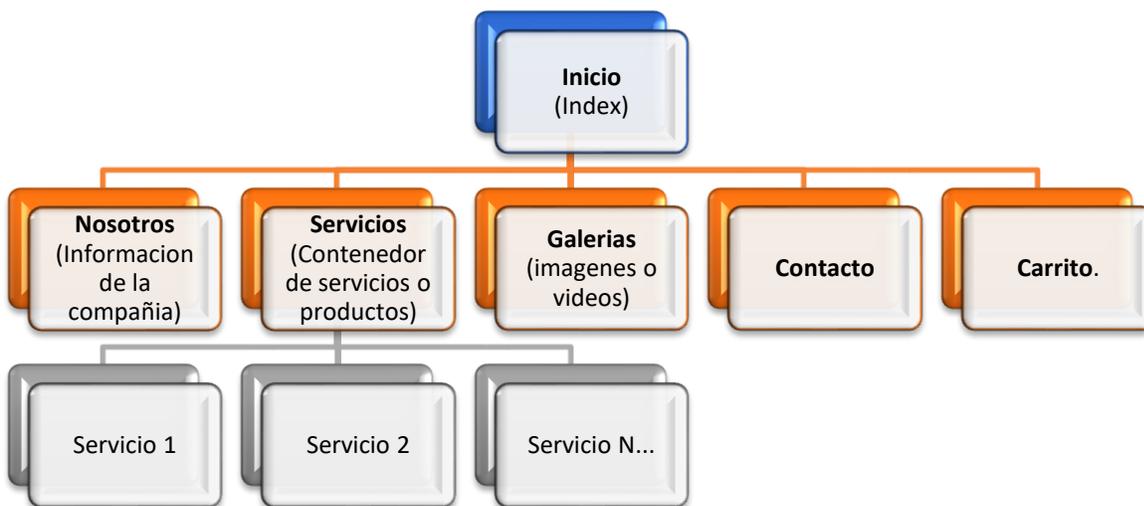


Instrucciones: Forma equipo de 5 integrantes, designa un nombre creativo para tu equipo de trabajo, con ello daremos respuesta a la situación didáctica **“Poniendo en línea mis raíces”** planteada al inicio de este módulo por lo que deberás tener a mano tu investigación correspondiente sobre la microempresa.

¡Manos a la obra!



- Reúnanse en equipos de 5 integrantes, eligiendo un nombre creativo para su equipo y con la información recabada de la microempresa elegida.
- Diseña en hojas blancas un mapa de navegación y el diseño de cada una de las páginas que tendrá tu sitio Web.

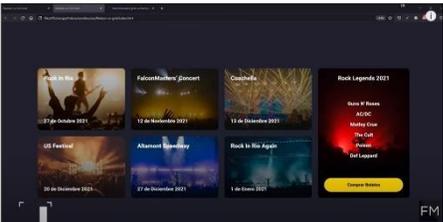


- Utiliza el archivo elaborado en la **practica 5 “Menú”** la cual ya debe estar fusionada con la practica 4 “Estructura básica de Maquetación” para desarrollar tu sitio web, o bien, si lo prefieren en acuerdo con el docente, pueden descargar y utilizar alguna otra plantilla, o bien puedes utilizar un constructor en línea o programa de maquetación que se abordaron en la lectura para elaborar el sitio web que se adapte a tus necesidades.



- Visualiza los videos proporcionados, puedes realizar paso a paso las instrucciones dadas, puedes repetir las veces que sea necesario hasta comprender la funcionalidad de cada estructura del código, realiza las anotaciones pertinentes ya que es un proceso largo, se tomará tiempo entre cada sesión para avanzar tanto en el video como en la codificación del sitio web.

Recurso didáctico sugerido




<https://youtu.be/6qko7Nbe8YA>
CSS Grid vs Flexbox - Cuando usar uno u otro.

Recurso didáctico sugerido




<https://youtu.be/1-11OyvGIFU>
crea una página web (html y css) responsive

- Realiza las adecuaciones en cuanto a colores, imágenes, contenido de texto, enlaces, acordes a la información de la microempresa con la que están trabajando, toma en cuenta la **psicología del color** al diseñar el sitio web.
- Añade la información de la microempresa y sus actividades que deseas promocionar a través de este sitio web.
- Compacta el directorio y entrega bajo el formato **sitio_equipo.zip** o **sitio_equipo.rar**. donde equipo es el nombre que eligieron para identificarse como equipo de desarrollo, ejemplo **sitio_cobachito.zip** o **sitio_cobachito.rar**

NOTA: No olvides que todo sitio web debe contener un directorio debidamente organizado y un archivo **index.html** que es la puerta de acceso del sitio web.



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LISTA DE COTEJO
Práctica 6. Elaboración de un Sitio Web Adaptable a Dispositivos Móviles

DATOS GENERALES

Nombre(s) del Estudiante(s)	Matricula(s)
Producto: Sitio Web	Fecha
Materia:	Periodo
Nombre del docente	Firma del docente

CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL.	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1.-	Diseña la página Web de manera creativa acorde a la microempresa elegida.			1		
2.-	Muestra en el menú de la página Web por lo menos 4 apartados propuestos para su microempresa.			1		
3.-	Incluye en la página web datos importantes de la empresa, empresario/emprendedor, objetivos, productos o servicios, desarrolladores, etc.			2		
4.-	Contiene por lo menos 5 elementos multimedia (imágenes, videos, audios, etc.)			2		
5.-	Utiliza hipervínculos que permiten la navegación correcta dentro de la página Web.			2		
6.-	Presenta el contenido de la página Web sin errores de ortografía y gramática.					
7.-	Codifica de manera correcta los archivos .html , y los .CSS			1		
8.-	Aplica diseño responsivo al sitio Web adaptable a distintos dispositivos (Smartphone, Tablet, Laptop, PC).			1		
9.-	Entrega en tiempo y forma el sitio Web.					
CALIFICACIÓN					10	

Tecnologías de la Información



Referencias

- Blandino, G. (2017). 5 PROGRAMAS SENCILLOS DE MAQUETACIÓN, GRATIS (O CASI). www.pixartprinting.es: <https://www.pixartprinting.es/blog/empaginar-es-facil/>
- C.G, J. A. (2016). Crea una página web con HTML desde CERO. <https://alexgdesign.com/blog/crea-una-pagina-web-desde-0-con-efecto-wave/>
- C.G., J. A. (25 de octubre de 2019). COMO crear una PAGINA WEB en HTML y CSS [PASO A PASO] | Adaptable a DISPOSITIVOS MÓVILES. https://www.youtube.com/watch?v=HH_SMPxV7qQ
- Corp, A. M. (2020). Los mejores creadores de páginas web 2020 en español. https://www.top10creadoresdepaginasweb.com/charts/1/los-mejores-sitios-para-crear-paginas-web-ranking-reviews?utm_campaign=ma_thebest10_lang_top10creadoresdepaginasweb.com_e-2^57238964099&experiment_id=1466091590^^280226864311^programas%20para%20a%20crea
- De Nova Segundo, J. (2020). <https://jorgedenovasri.files.wordpress.com/2013/01/navegadores.pdf>
- inboundcycle. (2017). Diccionario de Marketing Online., <https://www.inboundcycle.com/diccionario-marketing-online/usabilidad-web>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado. (2012). HTML5 en la educación Módulo 6: Maquetación. Madrid España: Formación en Red.
- Milán, V. (08 de noviembre de 2017). Diseño web con HTML5. Obtenido de www.lawebera.es: <https://www.lawebera.es/disenio-web-html-5/disenio-web-en-html5.php#estructura-del-sitio-con-html-5>
- Pastorini, A. (s.f.). HTML5 Y CSS Resumen esquemático de HTML5 y CSS3. Uruguay. TRIA – Tecnólogo Informático. <https://www.fing.edu.uy/tecnoinf/mvd/cursos/ria/material/teorico/ria-03-HTML5-CSS3.pdf>
- Sánchez Blanes, A. (2013). CSSmatic. <https://www.cssmatic.com/>.





Lectura No. 8 ¿Cómo Publico Mi Página Web?



Instrucciones: Realiza la siguiente lectura, subraya las ideas principales e identifica los elementos necesarios para Publicar una página web, posteriormente elabora la Actividad 4 y Práctica 7. Publicando la Página Web Dispositivos Móviles.

¿Cómo logro que todos puedan ver mi página Web?

Ya hemos construido nuestra página web y conocemos su estructura; si deseamos que todos puedan visitarla desde cualquier parte del mundo, es necesario **publicarla en internet**, para ello centraremos nuestra atención en algunos conceptos básicos y los métodos que nos ofrecen los proveedores de este servicio para poder hacerlo de la mejor manera.

Todos los sitios web necesitan un nombre

Los sitios web necesitan un nombre único para poder ser ubicados dentro del internet, al igual que cuando guardas un contacto en tu agenda de teléfono celular, en el cual debes asignar un nombre fácil de recordar para poder localizarlo cuando lo requieras sin equivocaciones, por lo tanto, si vemos el internet como una inmensa agenda, podemos decir que este nombre en internet es conocido como **dominio**.

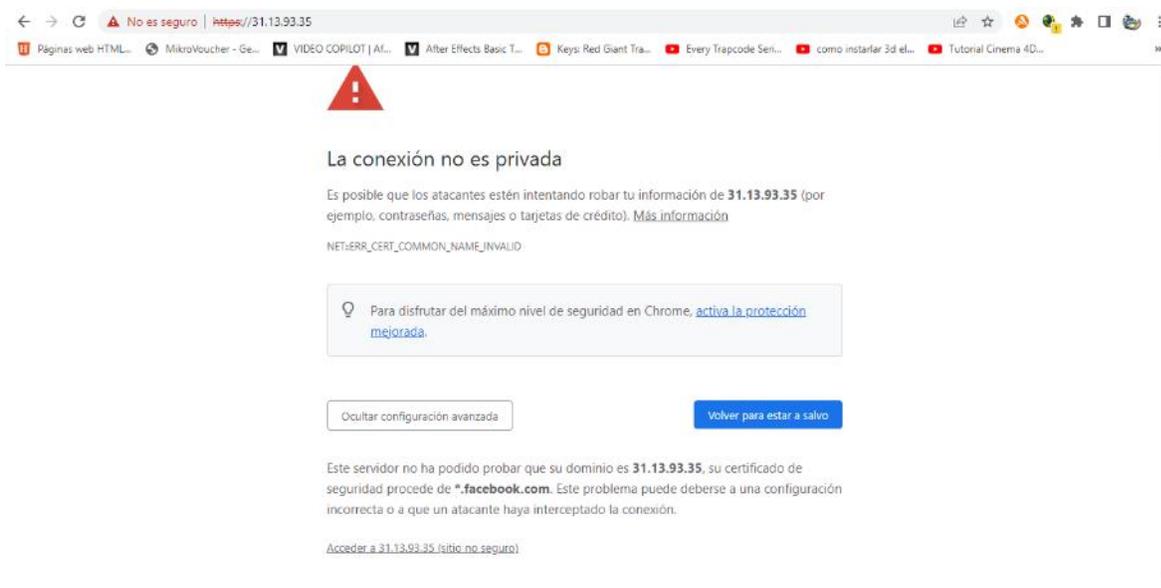
El dominio además de ser el nombre está relacionado con la dirección electrónica asignada a nuestro sitio web, por lo cual es necesario adquirir este servicio; para evitar duplicidades, el proveedor realiza una búsqueda similar a cuando creas un correo electrónico, y nos indica si dicho dominio está disponible para poder hacer uso de este.

Así pues, cuando vamos a consultar la página oficial del **Colegio de Bachilleres de Tabasco**, no escribimos este nombre, al hacerlo el buscador nos dará todas las páginas que contengan esta frase y no el sitio web de forma directa. Para ello es necesario escribir www.cobatab.edu.mx, dicha cadena de caracteres es un **identificador único** de la página que requerimos encontrar.

Si retomamos el ejemplo de la agenda telefónica, a cada nombre asignado se tiene relacionado un número telefónico, en nuestro caso, recordemos que cada equipo conectado a una red tiene un número IP para poder acceder a los recursos de dicha red, e internet es una red de alcance mundial, por lo que dicho dominio en realidad está relacionado a una IP que para algunos será difícil de recordar.

Por ejemplo, la dirección electrónica 31.13.93.35 es una IP de Facebook.com pero no todos los servidores permiten el acceso desde este método por lo que el navegador Chrome nos advertirá de una conexión no privada.





¿Cómo se integra un dominio de Internet?



El dominio está integrado por un **nombre (SLD)** y una **extensión (TLD)**, esta última nos da información sobre el tipo de dominio al que pertenece.

¿Cómo hacer que mi dominio aparezca en internet?

Para llevar tu propuesta a internet, además de un dominio necesitarás tener bajo control los elementos básicos de la web, que son sitio, página y hosting.

El sitio y la página los conoces bien: uno es el **conjunto de páginas y archivos** (como imágenes o videos) que conforman todo (“ejemplo.com”) y la otra es **lo que ve el usuario en una sola URL** dentro del sitio (“ejemplo.com/yy” y “ejemplo.com/xx”). El objetivo de ambos es producir una experiencia a los potenciales visitantes de tu sitio.

¿Qué es el hosting?

Por su parte, el hosting o alojamiento web **son las computadoras donde se almacenan los datos de tu sitio en línea**. A estas computadoras se les denomina servidores, y las empresas de hosting ofrecen servidores web como un servicio.



Para que tengas un mayor control sobre los datos de tu sitio, así como de la configuración de sus servidores, lo más recomendable es comprar tu dominio y hosting de una misma compañía.

Protección de marca y otras consideraciones sobre registro de dominios

Debes considerar que puedes usar tu nombre con varias extensiones (o sea, con diferentes dominios de nivel superior), pero **sólo se pueden registrar una vez**. Es decir, puedes conseguir “spaclinic.com” y “spaclinic.mx”, pero si alguien más ya compró el dominio “spaclinic.com” ya no podrás usarlo.

Así que es importante registrar tu dominio lo antes posible para evitar perder el nombre perfecto para tu página, y evitar que otras personas o compañías puedan realizar acciones especulativas con tu nombre. Y algo todavía más importante es que, antes de efectuar el registro, te asegures de **verificar que el nombre elegido de dominio no pertenezca a una marca registrada**, ya que podrías tener problemas judiciales por apropiación indebida de propiedad intelectual.

Estas son otras cuestiones que debes tomar en cuenta antes de registrar un dominio de internet:

- **Opciones a la medida.** En el mercado hay varias promociones de paquetes donde puedes adquirir hosting web con dominio incluido. Aquí sólo debes asegurarte de elegir el plan que más te convenga, para que no pagues un espacio de almacenamiento o una cantidad de dominios que no vas a usar.
- **Validez del registro.** Entre los varios datos del contrato de registro debe aparecer tu nombre como registrante (propietario) y como contacto administrativo. Aunque también puedes registrarte como anónimo.
- **Herramientas de administración.** El registrador debe ofrecerte una plataforma para hacer modificaciones básicas en los datos de tu registro de dominio como son: cambiar y actualizar el contacto administrativo y de facturación; redirigir el dominio a una URL diferente; modificar las DNS del dominio; revisar la fecha de expiración del registro para renovación.
- **Estabilidad y soporte técnico.** Un registrador serio siempre estará disponible para resolver tus dudas y responder en caso de problemas técnicos. Asimismo, los registradores de prestigio no desaparecerán de la noche a la mañana, por lo que tendrás certeza de que tu dominio siempre estará ahí.

Ahora que estoy listo para comprar un dominio, ¿qué sigue?

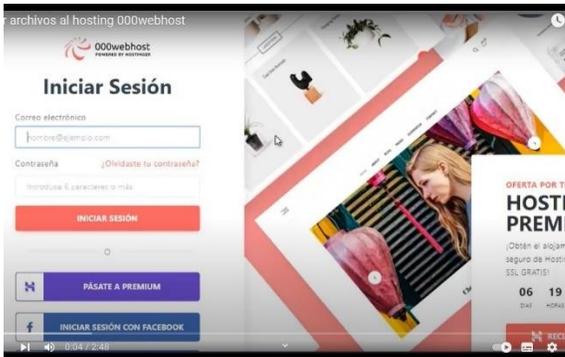
Está más que claro que el marketing digital es imprescindible en esta época de tecnologías móviles y redes sociales. Tan sólo por mencionar un dato, los expertos estimaron en el año 2019 que más de 155 millones de personas en América Latina adquirirían productos y servicios en línea, un 18% más comparado con las 126.8 millones de compras registradas en la región dos años antes.



Considerando este dato, debes pensar que tener un dominio web te da la posibilidad de **crear una presencia digital atractiva y accesible** en todo momento, dirigida a los consumidores de hoy que usan internet para cualquier consulta: desde decidir qué desayunar hasta planear sus vacaciones o una boda. Ahora que aprendiste el funcionamiento de los dominios de internet, sus características y las particularidades del proceso de registro, estás listo para dar el primer paso hacia la creación de tu sitio web.



Recurso didáctico sugerido





<https://www.youtube.com/watch?v=97eKuFhDSj8>





Actividad 4. Publicando la Página Web

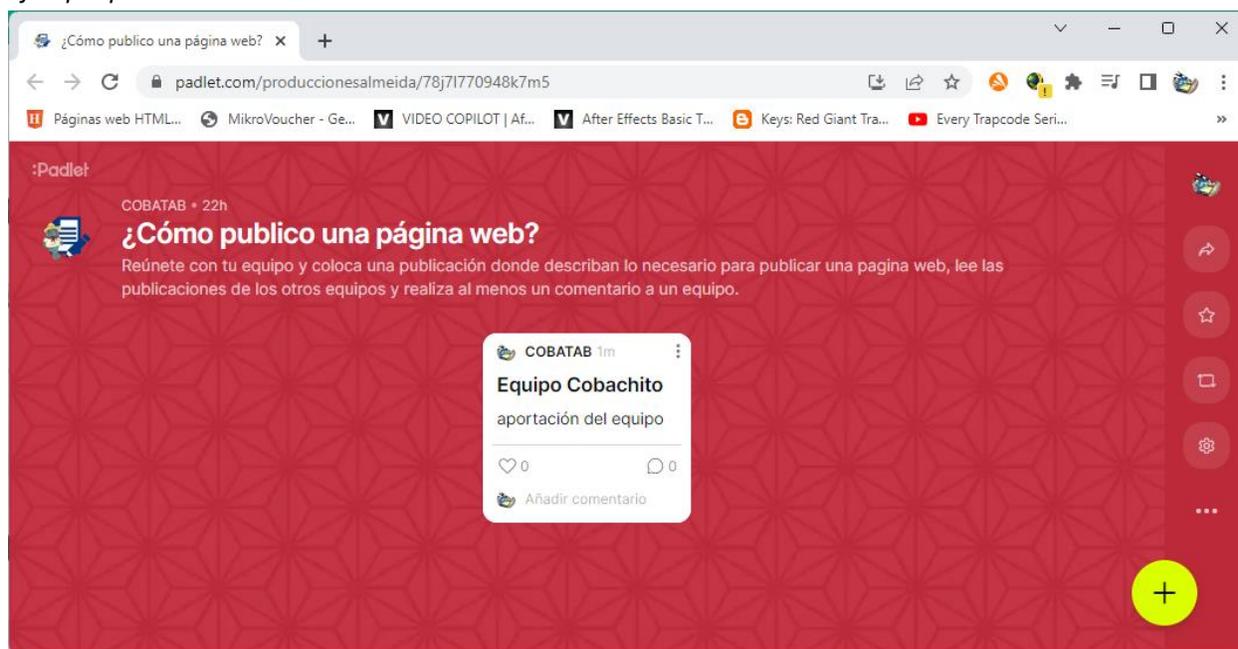


Instrucciones: Reúnete con tu equipo de desarrollo y en conjunto con tu docente realicen un muro de ideas empleando la herramienta *padlet.com* contestando a la pregunta *¿Cómo publico una página web?*

Al finalizar el docente mostrará el PDF del muro de ideas.

NOTA: En caso de no contar con internet, realicen la actividad con hojas blancas y peguen sus ideas en un papel bong.

Ejemplo paddlet



The screenshot shows a web browser window displaying a Padlet board. The URL in the address bar is padlet.com/produccionesalmeida/78j71770948k7m5. The board has a red background with a geometric pattern. At the top, it says "COBATAB • 22h". The main title of the board is "¿Cómo publico una página web?". Below the title, there is a description: "Reúnete con tu equipo y coloca una publicación donde describan lo necesario para publicar una pagina web, lee las publicaciones de los otros equipos y realiza al menos un comentario a un equipo." A post from "Equipo Cobachito" is visible, with the text "aportación del equipo". Below the post, there are icons for likes (0) and comments (0), and a button that says "Añadir comentario". On the right side of the board, there are several icons for sharing, favoriting, and other actions. A large yellow plus sign is in the bottom right corner.

Recurso

¿Cómo realizar un padlet?

<https://www.youtube.com/watch?v=nE0wA3nrh4Y&t=64s>



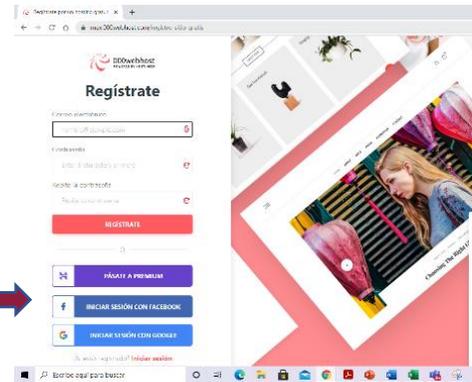
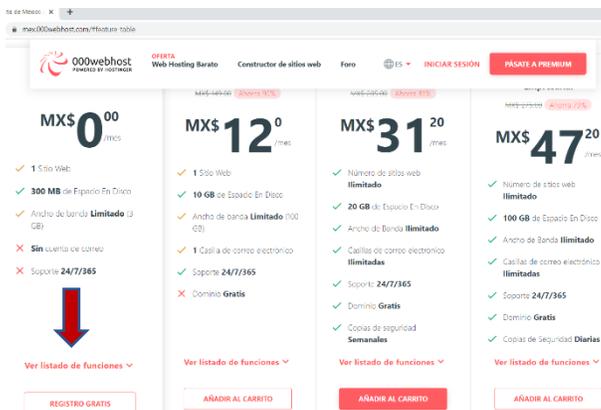
Práctica 7. Publicando Mi Página Web Situación Didáctica



Instrucciones: Con el equipo de 5 integrantes formado, y tu Pagina Web que da solución a la Situación Didáctica plateada lista y totalmente funcional. Realiza:

Accesa a la siguiente página de Hosting gratuito <https://mex.000webhost.com/>

1. Da clic en Empezar y selecciona Hosting Gratuito
2. Da clic en Registro Gratuito en la página puedes hacer uso de tu correo electrónico o el correo de Gmail del equipo.



3. Se presenta una pantalla de bienvenida y damos clic en *It's not my first rodeo, take me to the Panel.* (Este no es mi primer rodeo, muéstrame el Panel).
4. Escribimos el nombre de nuestro proyecto este será el nombre de la empresa de la situación didáctica seguido de las siglas SD o el indicado por tu docente. Ejemplo MITIENDASD y damos clic en *Generate Password* (Generar Contraseña).
5. Damos clic en **SUBMIT**

A great start is half the work

Name Your Project

MI TIENDITA SD

You can only use numbers, latin letters and hyphens.

v5pj8tG3l8hXVdMdej

Show password **GENERATE PASSWORD**

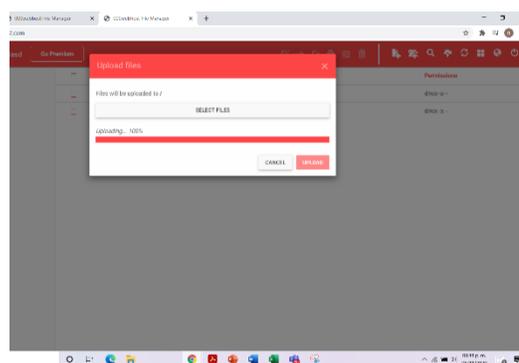
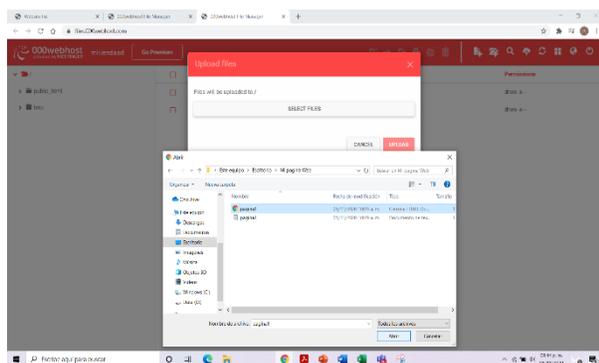
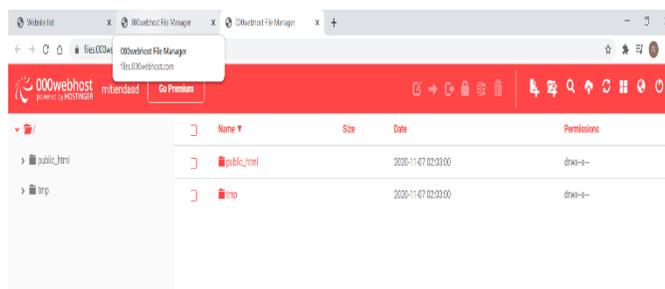
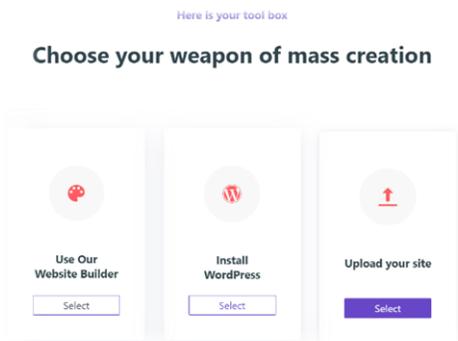
SUBMIT



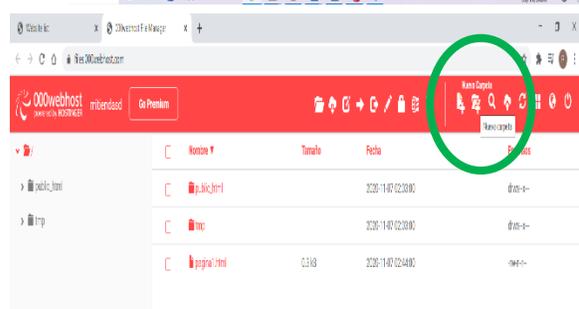
- Nos solicita dar clic **Upload your site** que es la herramienta que vamos a utilizar en este caso como ya tenemos creado nuestra página y solamente vamos a subirlo para publicarlo en internet.
- Se presenta la pantalla parecida a un explorador que es el lugar donde nos permitirá subir cada uno de los archivos que integran la página web entre ellos el index.html y todas las imágenes o videos que la forman.

En esta sección es donde subiremos todos nuestros archivos con extensión html como por ejemplo el index.html y todo los creados para la página web, para el caso de las imagen y videos se les recomienda crear en este mismo apartado una carpeta para este fin.

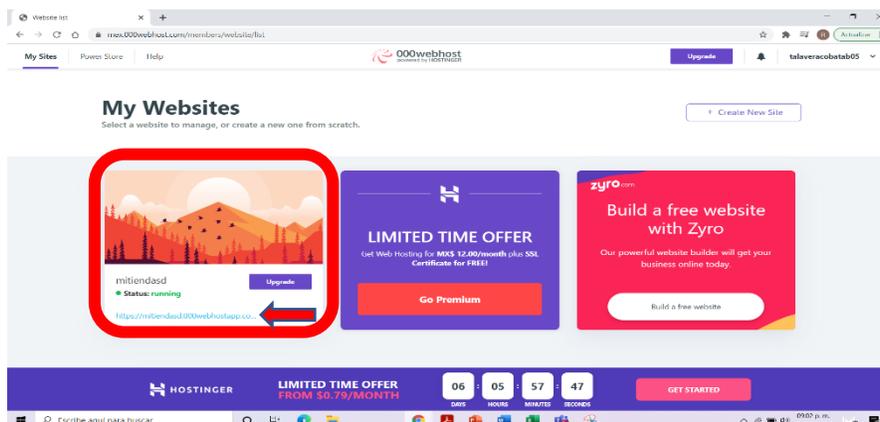
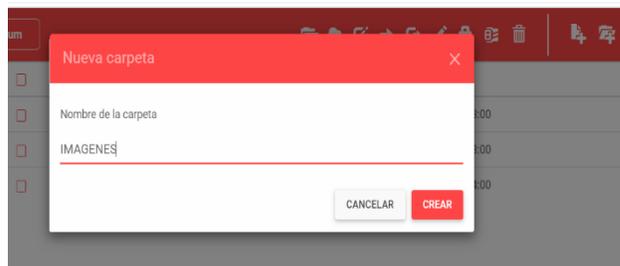
- Da clic en la opción **Upload Files**.
- Selecciona y Agrega uno por uno los archivos de la página web como se muestra en la imagen.



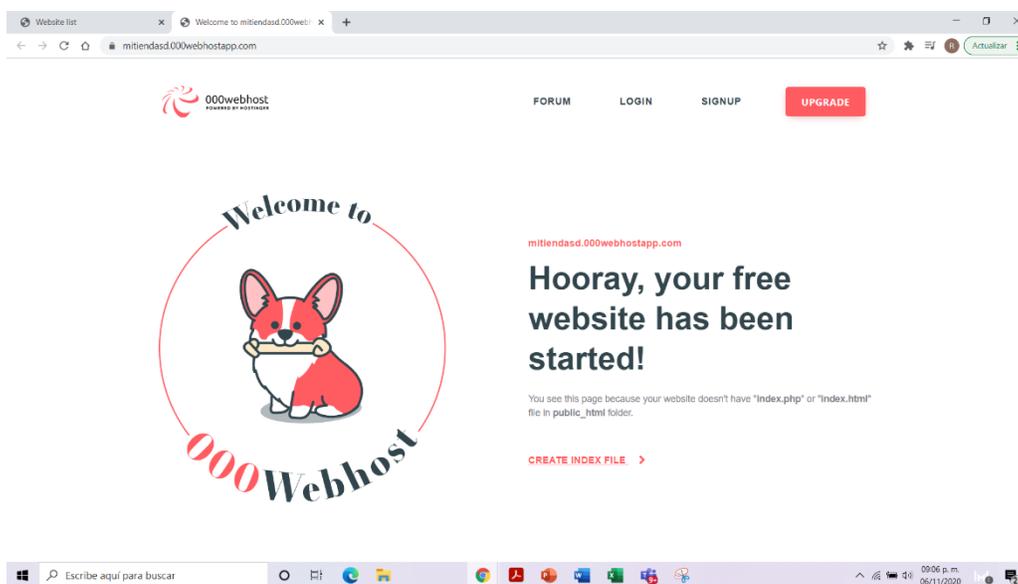
10. Crea una Nueva Carpeta y coloca como nombre exactamente el mismo nombre que le colocaste en tu computadora en este caso usaremos como ejemplo el nombre **IMÁGENES** es muy importante que le coloques el mismo nombre a la carpeta en donde están guardadas tus imágenes de forma local.



11. Agrega a la Carpeta IMÁGENES todas las imágenes que se utilicen en la página de la misma forma que agregaste los archivos de index.html y los demás, recuerda solo en esta carpeta colocarás las imágenes y videos.
12. Regresa al sitio donde aparece tu perfil de registro y ahí podrás observar la página creada da clic sobre ella junto con ella la dirección o URL de tu página, está la puedes copiar para después compartirla con tu docente y tus compañeros, como se muestra en la figura
13. Puedes dar clic en el link para ver su presentación en el navegador web.



14. En este caso solo se vera la dirección y las imágenes predeterminadas por ser un ejemplo en tu caso se debe ver tu página web terminada con todas sus imágenes y video.





Recurso didáctico sugerido

Si quieres ver el proceso paso a paso accede al Código QR



<https://www.youtube.com/watch?v=FvqXdvx347s>

15. Entrega en el formato que te solicita tu docente la dirección URL para su evaluación final.

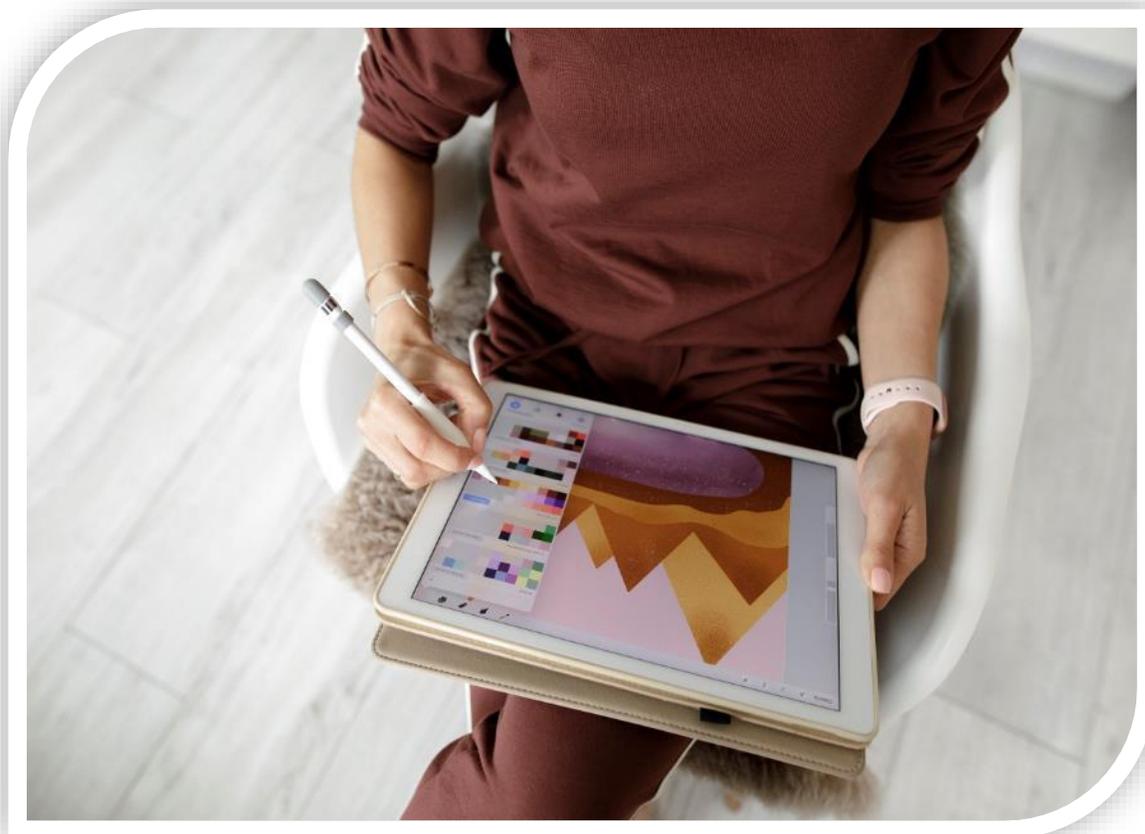


Referencias

- ansmsoft. (s.f.). *anWriter*. Recuperado el 12 de 10 de 2020, de text editor for web programmers:
<http://www.anwriter.com/>
- Milán, V. (08 de noviembre de 2017). *Diseño web con HTML5*. <https://www.lawebera.es/disenoweb-html-5/disenoweb-en-html5.php#estructura-del-sitio-con-html-5>
- Pastorini, A. (s.f.). *HTML5 Y CSS Resumen esquemático de HTML5 y CSS3*. Uruguay: TRIA – Tecnólogo Informático. Recuperado el 12 de octubre de 2020, de <https://www.fing.edu.uy/tecnoinf/mvd/cursos/ria/material/teorico/ria-03-HTML5-CSS3.pdf>
- (S/f). 000webhost.com. Recuperado el 30 de diciembre de 2022. <https://mex.000webhost.com/>
- uniwebsidad. (12 de diciembre de 2006). *Introducción a CSS 4.4 Margenes y relleno*. <https://uniwebsidad.com:> <https://uniwebsidad.com/libros/css/capitulo-4/margen-y-relleno>



Submódulo II. Diseño Digital



Propósito del Submódulo

Diseña páginas web, animaciones multimedia, imágenes digitales e impresas, para generar productos de comunicación y publicidad en el ámbito laboral y comunitario, favoreciendo el desarrollo ético, creativo e intercultural del entorno.

Aprendizajes Esperados

1. Ilustra ideas publicitarias y de comunicación a través de diseño de imágenes digitales, utilizando diferentes herramientas de las aplicaciones de software de diseño, en un ambiente responsable y creativo.
2. Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de tolerancia y creatividad, para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno.

Competencias

Genéricas	Profesionales
<p>CG4.5. Maneja las tecnologías de la información y comunicación para obtener información y expresar ideas.</p> <p>CG5.1. Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.</p> <p>CG5.6. Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.</p>	<p>CPBTIC8. Elabora diversos recursos gráficos publicitarios utilizando software de diseño, permitiendo su publicación en medios digitales e impresos para comunicar ideas o emociones aplicables a contextos laborales, escolares y de la vida cotidiana, en un ambiente ético e innovador, mostrando flexibilidad y apertura a diferentes puntos de vista</p>



DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA SUBMÓDULO 2

115

Asignatura: CAPACITACIÓN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Módulo IV. Software de diseño

Submódulo II. Diseño digital _ Clave B6DD _ 64h _ 8 Créditos

Semestre: 6to. **Periodo:** 2022 – 2023B

Bloque	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
Submódulo II. Diseño digital B6DD	Apertura	150	Encuadre Evaluación diagnóstica Introducción al Diseño Digital <ul style="list-style-type: none"> • Mapa de bits y vectoriales • Formatos de gráficos • Modos de color • Tipos de software de Diseño y qué ofrecen 	8	27 al 31 de marzo	31 marzo reunión de academias
		200	Software para edición de gráficos vectoriales <ul style="list-style-type: none"> • Entorno • Herramientas básicas • Dibujo de objetos 			SIGA. Practica: paleta de colores 
	Desarrollo	350	<ul style="list-style-type: none"> • Texto, Creación y edición • Transformación y propiedades • Edición y efectos de objetos 	9	17-21 de abril	SIGA. Practica: Creación de logotipo. 
350		<ul style="list-style-type: none"> • Lección 8, la frustración • Edición y efectos de objetos 	10	24 al 28 de abril	Construye-T Lección 8, la frustración	



Bloque	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones	
		350	<ul style="list-style-type: none"> Edición y efectos de objetos 	11	1 al 5 de mayo	1 y 5 de mayo festivo	
		350	Software para edición de gráfico de mapa de bits <ul style="list-style-type: none"> Entorno Herramientas básicas Trabajo con capas Efectos de imagen 	12	8-12 de mayo		
		150 200	<ul style="list-style-type: none"> Efectos de imagen Animaciones multimedia <ul style="list-style-type: none"> Conceptos básicos Aplicar animación al objeto 	13	15-19 de mayo	15 de mayo festivo	
	Cierre		350	<ul style="list-style-type: none"> Botones manipulación Aplicar sonido y video 	14	22-26 de mayo	
			150 200	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar sonido y video Software de Diseño editorial <ul style="list-style-type: none"> Entorno Herramientas básicas Ajustes de lienzo, marco y página 	15	29 de mayo al 2 de junio	
	Cierre		350	<ul style="list-style-type: none"> Bocetaje con guía y cuadrícula Capas 	16	5 al 9 de junio	Del 5 al 9 de junio evaluación segundo parcial básicas
			350	<ul style="list-style-type: none"> Capas ESTRUCTURACIÓN DEL PROYECTO SITUACIÓN	17	12- 16 de junio	16 de junio reunión de academias



Bloque	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
			DIDÁCTICA			SIGA. Practica: Solución de Situación Didáctica 
			Retroalimentación	18	19-23 junio	
				19	26-30 junio	Reforzamiento académico
				20	3-7 julio	Evaluación extraordinaria intersemestral
				21	10-14 julio	Jornada de capacitación y trabajo colegiados



Encuadre Submódulo 2

118

Criterios de evaluación	
Actividades	Puntaje
1. Cuestionario	3.33%
2. Organizar Gráficos de Inskape y vector Ink	3.33%
3. Herramientas Digitales	3.33%
4. Organizador grafico propiedades de objeto	3.33%
5. Tabla de edición y combinación de objetos	3.33%
6. Relaciona conceptos de Paint	3.33%
7. Identificando la interfaz de GIMP	3.33%
8. Infografía animación multimedia	3.33%
9. Mapa conceptual de Microsoft Publisher	3.33%
Total	30%
Situación didáctica. Diseñando en mi comunidad	
	Puntaje
1. Crea las paletas de colores Institucionales, secundarios, completaría y de fondo	6.66 %
2. La buena letra.	6.66 %
3. Diseñando mi logotipo	6.66%
3. Bosquejo con herramientas básicas.	6.66 %
4. Cartel publicitario microempresa	6.66 %
6. Vídeo animado mi mascota empresarial.	6.66 %
7. Catálogo de producto en Publisher	6.66 %
8. Tarjeta de presentación en Publisher	6.66 %
9. Hoja membretada en Publisher	6.66 %
Total	60 %
Construye T - Lección 8, la frustración	10%
Total	100%





Situación Didáctica Submódulo 2	
Título:	“Diseñando en mi comunidad”
Contexto:	<p>Las marcas más reconocidas son identificadas por sus logotipos, tipografías o formas de presentar los contenidos o productos que desarrollan. Esto se le conoce como “diseño de marca” y debe ser tomado con mucha responsabilidad, ya que de esto depende del impacto que genere en sus clientes y que elijan su producto por encima de otros.</p> <p>Tomando en cuenta lo anterior, don Juan emprendedor de la localidad, ha visto el avance que ha tenido don pepe con la venta de sus productos y pidió a los alumnos de 6to semestre en la materia de diseño, apoyaran en su negocio de ventas de productos de la región, para lograr un diseño de marca que pueda contar con los elementos necesarios para darse a conocer entre sus clientes, considerando la responsabilidad social.</p>
Conflicto cognitivo	<p>¿Cuáles son los tipos de software que se pueden utilizar para los proyectos de diseño digital?</p> <p>¿Cuál es la importancia de la creatividad y la innovación en el diseño digital?</p> <p>¿Desde el tema de Diseño Digital, cual es el apoyo que consideras aporta a la economía local?</p> <p>¿Qué tipos de proyectos podrías realizar como diseñador digital?</p>
Producto esperado	<p>Elaborar un catálogo digital de diseño de marca (logo, paleta de colores, tipografías, usabilidad, aplicaciones), en equipos de 5 integrantes sobre una microempresa sostenible de su comunidad, utilizando las diferentes aplicaciones para diseño digital y socializarla en el grupo.</p>





¿Cómo soluciono la situación didáctica? "Diseñando en mi comunidad"



120



Propósito: Elaborar un catálogo de diseño de marca (logo, paleta de colores, tipografías, usabilidad, aplicaciones) para una empresa, en equipos de 5 integrantes sobre una microempresa sostenible de su comunidad, utilizando las diferentes aplicaciones para diseño digital y socializarla en el grupo.

Instrucciones: Realiza tu proyecto tomando en consideración los siguientes puntos.

1. Intégrate en equipo de 5 personas.
2. Realiza una investigación de las microempresas sostenible de su comunidad y selecciona una para dar solución a la situación didáctica.
3. Durante el desarrollo del submódulo deberás aplicar el diseño para la microempresa que eligieron en la creación del catálogo de diseño de marca.
4. Conforme vayas avanzando en las lecturas deberás ir creando el catálogo, los archivos creados en Word los pasaras a la aplicación de Publisher, el cual debe contener lo siguiente, como índice:

ESTRUCTURA DEL LOGOTIPO

- **1.1 Presentación de la estructuración del logotipo**
- **1.2 Presentación de formas incorrectas**

TIPOGRAFÍA

- **2.1 Tipografías principales y Secundarias**

COLOR

- **3.1 Colores institucionales**
- **3.2 Colores secundarios**
- **3.3 Colores complementarios**

APLICACIONES

- **5.1 Membretes**
- **5.5 Tarjeta de presentación**
- **5.6 Presentación digital (animación)**
- **5.7 Propuesta comercial (mapa de bits/ gypm)**



Lectura	Tema para el catalogo	Instrumento
Lectura 6 Transformaciones y efectos a objetos digitales	Presentación de la estructuración del logotipo	Practica 3. Creando mi logotipo
	Formas incorrectas de presentación	
Lectura 5 Diseñando Gráficos en Textos	Tipografías	Practica 2. La buena letra
Lectura 1 El modo de color y el software para el diseño	Colores institucionales	Practica 1. Crea las paletas de colores Institucionales, secundarios, completaría y de fondo
Lectura 13. Lienzos y páginas, bocetaje, marcos y capas de publisher	Tarjeta de presentación	Práctica No. 9: Tarjeta de presentación en Publisher
	Membretes	Práctica No. 10: Hoja membretada en Publisher
Lectura 10. Animaciones multimedia	Presentación Digital (mi mascota)	Práctica 7: "Video animado mi mascota empresarial"
Lectura 9. Trabajando con capas y efecto	Propuesta Comercial (Cartel)	Práctica 5: "Cartel Publicitario Microempresa"





Evaluación diagnóstica submódulo 2



122



NOMBRE _____ GRUPO: _____

Instrucciones: Subraya la respuesta que consideres correcta en cada interrogante.

1. Es la forma de comunicación o expresión a través de un lenguaje visual creativo empleando software de diseño.
 - a) Diseño Escalar
 - b) Diseño Digital
 - c) Animación
 - d) Multimedia
2. Son dos técnicas diferentes para crear, almacenar y procesar imágenes digitales
 - a) Gráficos y Vectores
 - b) Gráficos Vectoriales y Mapa de Bits
 - c) Ráster y Mapa de Bits
 - d) Multimedia y Mapa de Bits
3. Imágenes que se componen de pequeños puntos o píxeles.
 - a) Mapas de bits
 - b) Vectorial
 - c) Diseño
 - d) Cuadros
4. Programa de dibujo vectorial, de código abierto que trabaja con la extensión de archivo vectorial SVG.
 - a) Corel
 - b) Photoshop
 - c) Illustrator
 - d) Inkscape
5. Software libre para la edición y manipulación de imágenes de mapa de bits.
 - a) Inkscape
 - b) GIMP
 - c) Corel Draw
 - d) Paint



6. Programa para el diseño de animación digital en software libre
 - a) CorelDraw
 - b) Animate
 - c) FlipaClip
 - d) Publisher

7. ¿A qué se le llama multimedia?
 - a) Conjunto de texto, audio, video, animación, hipervínculos en un proyecto
 - b) Técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de dispositivos electrónicos
 - c) Productos informáticos que se basan en imágenes elaboradas en las computadoras
 - d) Herramienta de diseño gráfico simplificado

8. ¿Qué es la animación digital?
 - a) Técnica que consiste en crear imágenes en movimiento mediante el uso de dispositivos electrónicos
 - b) Herramienta de diseño gráfico simplificado
 - c) Conjunto de texto, audio, video, animación, hipervínculos en un proyecto
 - d) Productos informáticos que se basan en imágenes elaboradas en las computadoras

9. Es un programa de edición en donde se pueden hacer pequeños diseños.
 - a) Corel Draw
 - b) Flash
 - c) Photoshop
 - d) Publisher

10. Se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones.
 - a) Diseño gráfico
 - b) Diseño y animación
 - c) Diseño editorial
 - d) Diseño fotográfico

“El diseño es una oportunidad de seguir contando una historia, no de resumirla.”

(Tate Linden)





Lectura 1: “El Mundo del Diseño Digital”



124



Instrucciones: Realizar la siguiente lectura, al finalizar realizar la Actividad 1. Cuestionario “El diseño digital y sus formatos”

El diseño digital es la manera de expresar una idea a través de un lenguaje visual creativo, teniendo como medio digital una computadora y/o dispositivo. El diseñador de productos digitales busca y define soluciones de diseños creativos y propone la mejor solución utilizando una mezcla de tecnologías o software de digital.



Un diseñador gráfico digital tiene las habilidades y destrezas para poder trabajar en el medio profesional de la animación digital, en la producción de imágenes digitales, en el contenido gráfico para internet o medios de comunicación, en la creación de interfaces de un programa de software, o incluso en el marketing digital, diseño publicitario, etc. Además, algunos diseñadores gráficos optan por ser **Freelance**, de tal manera que puedan desempeñarse con varias actividades anteriormente mencionada.

RAMAS DEL DISEÑO GRÁFICO

- ✓ **Diseño Editorial.** Es el diseño de la maquetación y composición de publicaciones tales como libros, periódicos, revistas, trípticos, catálogos, agendas, invitaciones, etc.
- ✓ **Diseño Publicitario.** Es la forma dentro del diseño de presentar, promocionar una empresa, servicio o producto mediante todo tipo de carteles publicitarios, anuncios, folletos, diseños de stands, cajas, etiquetas, cartones, envoltorios, etc.
- ✓ **Diseño de Identidad Corporativa o Branding.** Es el diseño para crear una marca. Se crean los logotipos, la papelería y el manual de identidad de una empresa y los elementos merchandising (camisetas, bolígrafos, tazas, etc.)

Gráficos digitales: Vectoriales y Mapas de Bits

Los gráficos digitales en las computadoras se procesan y despliegan de dos formas: **Los gráficos Vectoriales y Mapa de bits.**

Cuando trabajamos con archivos en Internet, la gran mayoría de los archivos de imagen tienen un formato JPEG, GIF o PNG, los cuales pertenecen al tipo de gráfico digital: Mapa de bits.



Mientras que otros, que tienen un formato como SVG o PDF, corresponden al tipo de gráfico digital: Vectoriales.

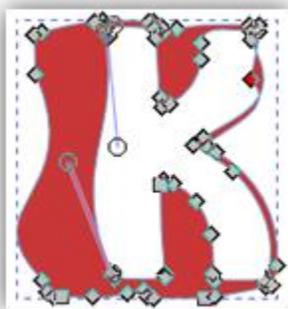
Gráficos de mapas de bits o ráster



Estos gráficos están formados por una matriz o mosaicos rectangulares de píxeles. Un píxel es un cuadrado de luz, cada píxel contiene información el color y brillo de la imagen que ocupa. Los gráficos de mapas de bits almacenan el color en cada píxel por lo cual genera un archivo con mucho peso. La forma de Mosaico de los píxeles, limitan la imagen, de tal manera que, al agrandarse la imagen, los rectángulos de los píxeles comienzan a hacerse más visibles. Por lo tanto, la imagen se distorsionará (píxelee) y perderá

definición. Este tipo de imágenes se genera con los escáner y cámaras digitales.

Gráficos vectoriales



Un gráfico vectorial, está formado a base de puntos, líneas y curvas mediante elementos geométricos conocidos como vectores.

Una línea está delimitada por puntos llamados nodos. Las líneas curvas son llamadas curvas Bézier y se llaman así por unas asas pequeñas adjuntas a los nodos.

Los gráficos vectoriales son muy ligeros, pesan pocos bytes, son independientes de la resolución, es decir, al agrandar la imagen no se distorsionan. Los utilizamos en textos, logotipos, dibujos, CAD, diseños para corte por navaja, láser o CNC.



Formatos de gráficos

- ✓ **BMP.** Es el formato de imagen de alta calidad en Windows. Es una imagen cuya capacidad de comprensión es restringida y por lo cual se genera un archivo con mucho peso. Es un formato cuyo archivo es una imagen con pixeles. Se usa poco actualmente.
- ✓ **GIF.** Es un tipo de imagen con un efecto animado, creativo y sin sonido, esto lo hace combinando varios cuadros (frames) o imágenes que se repiten en bucles alrededor de 5 a 10 segundos. Es un formato muy utilizado en la web por su estructura de comprensión y transparencia. Actualmente es sustituido por PNG.
- ✓ **JPEG ó JPG.** Creado por un Grupo de Expertos en fotografía, es un formato estándar de codificación y compresión en imágenes digitales, su finalidad es adecuar su comprensión ajustable para que la calidad de la imagen se mantenga y tenga menor peso en el momento de guardarla o subirla a Internet. No permite transparencias.
- ✓ **PNG.** Este tipo de formato digital se crea para imágenes de alta calidad en la web. Es un sucesor del formato GIF mejorando sus deficiencias para su uso en la web. Una de sus características es la comprensión sin pérdida y el uso de transparencias.
- ✓ **PSP/PSD.** PSP es el formato de imagen de Paint Shop Pro y PSD es el formato de imagen de Photoshop. Ambos permiten trabajar con capas las ediciones y modificaciones hacia una imagen o gráfico. Este tipo de formato solo se puede trabajar con los programas anteriormente mencionados.



En el siguiente cuadro se pueden apreciar las características de algunos de los formatos más utilizados.

Tipo	Transparencia	Compresión	Capas	Animación	Soporte Internet
BMP	NO	NO	NO	NO	NO
GIF	SI	SI	NO	SI	SI
JPEG	NO	SI	NO	NO	SI
PNG	SI	SI	NO	NO	SI
PSP/PSD	SI	SI	SI	NO	NO





Actividad 1. Cuestionario



Instrucciones: Contestar el cuestionario acorde con la información de la Lectura 1. "El mundo del Diseño Digital" 127

1. Es la manera de expresar una idea a través de un lenguaje visual creativo, teniendo como medio digital una computadora y/o dispositivo.

- a) El mundo digital b) El diseño Digital c) Los Vectores y mapa de Bits

2. NO es una imagen vectorial

- a)  b)  c) Ninguno de los anteriores

3. Es una imagen Vectorial

- a)  b)  c) 

4. Es una imagen BMP

- a)  b)  c) 

5. ¿Cuáles son los tipos de gráficos digitales?

- a) GIFS y vectoriales b) Mapa de Bits y Vectoriales c) Mapa de Bits y Digitales

6. ¿Son formatos de archivo de tipo gráfico?

- a)  b)  c) 

7. Es un tipo de imagen con un efecto animado, creativo y sin sonido, esto lo hace combinando varios cuadros (frames) o imágenes que se repiten en bucles alrededor de 5 a 10 segundos. En un formato muy utilizado en la web

- a) Formato GIF b) Formato PSP/PSD c) Formato Anime



Bitmaps y gráficos vectoriales: ¿cuáles son las diferencias? (2013, mayo 2). 4Rsoluciones.com.
<https://www.4rsoluciones.com/blog/bitmaps-y-graficos-vectoriales-cuales-son-las-diferencias-2/>

Conceptos Básicos. (s/f). Easp.es. Recuperado el 24 de noviembre de 2021, de
http://www.easp.es/recursos/formacioninterna/disenografico/conceptos_basicos.html

Lemós, D. (2017, octubre 19). *Gráficos digitales: Vectoriales y Mapas de Bits.* Pixelemos.com.
<https://pixelemos.com/blog/graficos-digitales/>

Palma, I., & Publicaciones, M. (2021, enero 28). *¿Qué es Diseño Digital y por qué es Importante? Trabajos de Diseñador UX + UI + Web Explicados.* Freecodecamp.org; freeCodeCamp.org.
<https://www.freecodecamp.org/espanol/news/que-es-diseno-digital-y-por-que-es-importante/>





Lectura 2: “El modo de color y el software para el diseño”



130



Instrucciones: Realizar la lectura y al finalizar descarga BE COLOR y realizar la práctica 1. “Crea las paletas de colores Institucionales, secundarios, complementarios, y de fondo”.

Modos de color

Hacen referencia a la manera en que representamos los colores, es un contenedor de toda la información de los colores que son necesarios en cada píxel de una imagen.

Es necesario aprender el funcionamiento de los “modos de color” ya que los colores pueden variar al imprimir una fotografía o una imagen a como la visualizamos en una computadora, es importante este tema para las creaciones y diseños de imágenes o gráficos con un mejor resultado en la calidad de la imagen. La profundidad de color se mide en bits:

- ✓ 1 bit = 2 colores.
- ✓ 2 bits = 4 colores.
- ✓ 3 bits = 8 colores.
- ✓ 4 bits = 16 colores.
- ✓ 5 bits = 32 colores.
- ✓ 6 bits = 64 colores.
- ✓ 7 bits = 128 colores.
- ✓ 8 bits = 256 colores.
- ✓ 9 bits = 512 colores.
- ✓ 10 bits = 1024 colores.



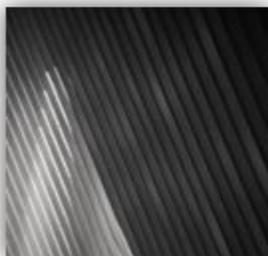
Monocromático



Se basa en la selección de un solo tono, a ese tono, lo podemos combinar con la luminosidad y en saturación de ese color. Es decir, se extiende a través de uso de tonalidades claras y oscuras del mismo color.

Ejemplo: Crear una imagen con tono azul y aplicamos desde el azul rey hasta azul cielo.



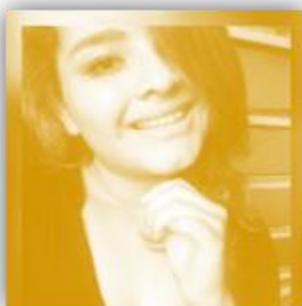


Escala de grises

Define el color con el componente de la luminosidad, tiene valores de medición comprendidos entre 0 y 255, el valor del 0 es para el negro y el valor de 255 para el blanco.

Es popular para contenido web y principalmente con fines artísticos, siendo utilizado en fotografías y dibujos ya que agrega a las imágenes cierto toque de melancolía, elegancia y minimalismo.

Duotono



Duotono (Dos colores). Trabaja con medios tonos de una imagen que se utiliza la superposición de un medio tono de color contrastante sobre otro medio tono de color. Esto se usa para resaltar los tonos medios y los reflejos de una imagen. Inyecta riqueza y profundidad en los medios tonos.

Color indexado



Es una técnica única y exclusiva para las páginas Web, sirve para administrar los colores digitales en las publicaciones web, es decir, si en la imagen original de la página web no aparece en el índice de los colores, el programa selecciona el más parecido, esto con la intención de ahorrar memoria de la computadora y almacenamiento de archivos.

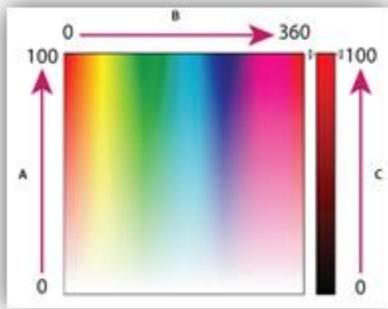


RGB

Se basa en la combinación de colores primarios, el rojo, el verde y el azul con esta mezcla se crean nuevos colores o matices. Y se generan nuevas paletas de color. El formato de color RGB se utiliza en los monitores, las pantallas de las computadoras, televisiones, en sí, soporte digital.



HSB (Hue, Saturation, Brightness)



Basado en la percepción humana del color surge de los valores de estos tres parámetros: **Hue** (tono) es el valor del tono del color como rojo, azul, verde, etc. **Saturation** (saturación) Se refiere a la fuerza del color y va del 0% al 100%. **Brightness** (brillo) hace referencia a la intensidad de luz del color, se suele medir, con un porcentaje entre 0 (negro) y 100 (blanco).

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow y Black)

Se combina los 4 colores sustractivos primarios: cian, magenta, amarillo y negro que dan lugar al resto de los colores que se utilizan en una impresión. Este modo suele usarse en las imágenes y los trabajos que serán impresos. En los sistemas de impresión los colores se crean en CMYK (Cyan, Magenta, Yellow y Black) que son los colores de las tintas de una la impresora.



Hexadecimal

-Hace referencia a un tono mediante un código estándar basado en letras y números. Es la manera de referirse a un color con exactitud entre los diseñadores y las computadoras; los colores se representan con 6 letras o números y se empieza con un #, es decir, cada 2 dígitos representan un color primario. Ejemplo: #FFFFFF (Blanco).



Tipos de software de diseño y que ofrecen



En la actualidad los diseñadores gráficos cuentan con variadas herramientas para realizar su trabajo de manera más rápida y efectiva. Al aparecer las «world wide web» (www), estas contribuyeron a una veloz evolución del diseño gráfico a nivel mundial a través del avance de las Tic y la aparición del lenguaje de etiquetado HTML, las páginas web pasaron a tener más color, fondos, texturas, botones, barras, iconos, los programas de software de diseño gráfico mejoraron y el campo de trabajo del diseñador gráfico se ampliaron de tal manera, que los diseños gráficos se hicieron más impactantes y profesionales.

Con el avance tecnológico se han creado herramientas y programas de diseño modernas, innovadoras y creativas que permiten al desarrollo y evolución a pasos agigantados del diseño gráfico. El software digital enfocado al diseño gráfico es, entre otros: Photoshop, Corel Draw, Phox-pro, Free Hand, Adobe illustrator, Gimp, Inkscape, etc.



Programas de diseño gratuito o Software Libre

Scribus

Es un programa abierto de diseño, composición y maquetación de páginas, permite crear presentaciones interactivas y animadas. Se puede instalar en varios sistemas operativos, es un programa confiable y dentro de su página web hay varios proyectos desarrollados en Scribus.

Punto desfavorable no está disponible en español.



133

Inkscape

En un software de gráficos vectoriales que permite: Diseño de diagramas, de imágenes de calidad, comics, folletos, líneas, gráficos, etc. Software libre y de código abierto. Sus herramientas son similares a las que tiene Adobe Illustrator.



Gimp

Es un software de diseño gráfico que permite: la creación y edición de imágenes fijas o animadas en formato plano o en capas. Es considerado como la mejor alternativa gratuita a Photoshop. Es un programa de diseño gráfico gratis en español para computadoras.



Gravit Designer

Es un programa de diseño gráfico vectorial profesional que ofrecen versión online y versión para PC. Programa gratuito para manejo y diseño de imágenes a nivel profesional. Esta aplicación te permitirá diseñar ilustraciones, iconos y algunas imágenes tipo animaciones.



Programas de diseño de pago

Adobe Illustrator

Es el Software más utilizado para hacer ilustraciones y vectorizar imágenes. Su potencial es inimaginable gracias a la edición vectorial, lo cual nos permite crear o modificar una imagen sin importar su tamaño y sin perder su calidad. Es un programa que se puede instalar en varios sistemas operativos y que se integra con otros programas de la familia adobe Cloud.



Adobe Photoshop

Es uno de los mejores programas para la creación y la edición de fotografías, imágenes e ilustraciones en 3ra. Dimensión. Forma parte de los programas de Adobe Cloud y de esta manera puede trabajar de manera complementaria y simultánea con otras aplicaciones.



Corel Draw

Es un software para trabajar con imágenes o dibujo vectorial, es muy similar al Illustrator, su interfaz es amigable y fácil de usar, puede ser usado por expertos y aficionados, se utiliza para la creación de objetos, ejemplo: Logotipos.



Adobe InDesign

Es un programa de Adobe, enfocado a diseños editoriales digitales, te ayuda a maquetar páginas y hacer la composición de textos. Es el programa perfecto para hacer folletos, revistas y libros, tanto digitales y/o físicos. En InDesign se puede crear documentos online interactivos, ya que podemos combinar distintos tipos de formatos: audio, video, diapositivas y animaciones.



Microsoft Publisher

Es un programa de maquetación de Microsoft, se puede crear material visual y documentos impresos como boletines, sobres, catálogos, trípticos, dípticos, folletos o calendarios.



Antes de iniciar esta práctica guiada ver los siguientes recursos didácticos: Teoría del color y BECOLOR.

 Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=wy3CXgNjuhM&t=327s>

 Recurso didáctico sugerido



https://www.youtube.com/watch?v=-JSyu_15b50&t=4-79s





Practica 1: Crea las paletas de colores Institucionales, secundarios, completaría y de fondo



135



Propósito: Utilizar las diversas herramientas de BECOLOR, para la creación y diseño de las paletas de colores Institucionales, Secundarios, Complementarios y de Fondo que serán utilizadas en los diversos productos del portafolio de diseño de marca corporativa de la Situación didáctica como logotipo, cartel de promoción, tarjeta de presentación,

membrete, entre otros.

Conocimiento:

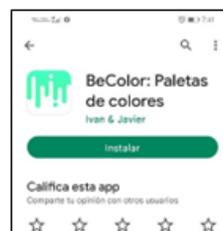
- ✓ Herramientas Básicas – Crear paleta de colores
- ✓ Conversor

Desarrollo: Formar equipos colaborativos de 5 integrantes y realizar la siguiente práctica paso a paso.

Sugerencia: El equipo colaborativo deberá mantener los mismos integrantes durante el desarrollo de las prácticas subsecuentes.

Instrucciones:

1.- En tu celular, descarga desde la Play Store, la app BECOLOR



2.- Abre la app y en la parte inferior de la app encontraras el menú para trabajar con la aplicación. (paletas creadas, Generar las paletas de colores, **Crear una paleta de colores “+”**, Conversor y Extractor)

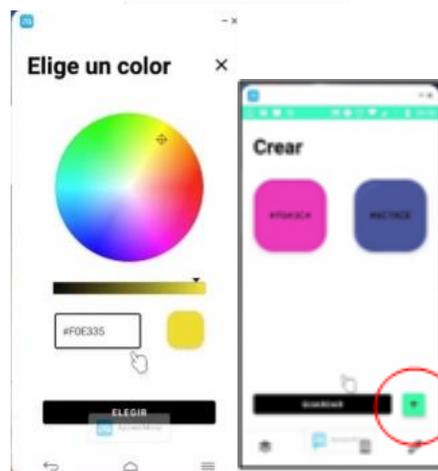


3.- Para crear una paleta de colores personalizada, dar clic del menú de BECOLOR en el signo "+", te aparece **Crear y un color base**.

4.- Presiona en el signo "+" y te aparece un color base. Presiona el color del rectángulo para cambiar el color.

5.- Elige un color del círculo monocromático para ir añadiendo los colores a tu paleta a continuación presiona el botón de **ELEGIR**.

Para ir agregando más colores a tu paleta da clic en el símbolo "+", es decir, repite el paso 4 y 5 las veces necesarias, hasta crear tu paleta de colores. Elige 6 colores.



6.- Al finalizar presiona el botón de **GUARDAR** y coloca el nombre de la paleta: **MI PALETA**.

7.- Una vez creada tu paleta la podrás visualizar presionando el botón que se ve en la siguiente figura.



Nota: cuando ya hay varias paletas desliza las paletas de derecha a izquierda

8.-La podrás descargar o compartir la imagen de tu paleta dando clic en los 3 puntos. Podrá compartirla a WhatsApp, Messenger, Gmail, Facebook, etc. Ó simplemente descargar la imagen.



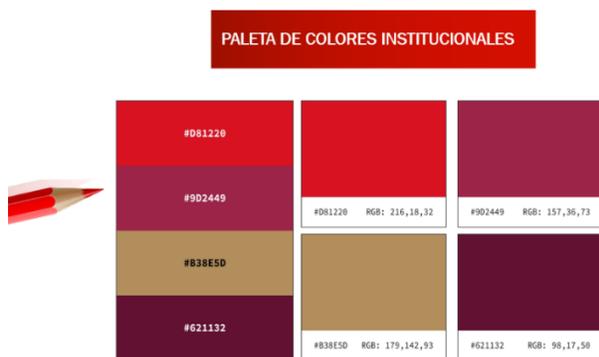
9.- Utiliza la opción de conversor para obtener el valor del color de Hexadecimal a RGB. Este punto es importante al diseñar tus paletas de colores institucionales, de colores secundarios, de colores complementarios y fondos.



Nota: una forma de identificar un color o tono de una aplicación a otra es por mediante su código hexadecimal. Aquí podrás colocar el tono elegido y te mostrará su valor en hexadecimal y su valor en RGB.

10.-Después de crear tu primera paleta de colores. Utiliza BECOLOR para diseñar las siguientes paletas de colores:

Ejemplo:



- ✓ COLORES INSTITUCIONALES
- ✓ COLORES SECUNDARIOS
- ✓ COLORES COMPLEMENTARIOS
- ✓ FONDO (**Sugerencia: Utilizar de BECOLOR, la sección de Armonía>> Pastel>>Elegir el color base>> Generar y Guardar**) colores suaves para los fondos.

11.- Al finalizar deberás generar tus paletas en un formato digital ó impreso, semejante a la figura anterior y este será tu primer producto del portafolio de diseño de marca corporativa de la Situación didáctica.



Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Práctica 1: Crea tus colores Institucionales, secundarios, complementario y de Fondo					
DATOS GENERALES					
Nombre(s) del alumno(s)			Matricula(s)		
Producto: PALETA DE COLORES INSTITUCIONALES, PALETA DE COLORES SECUNDARIOS, PALETA DE COLORES COMPLEMENTARIO Y PALETA DE COLORES PARA FONDO.			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
1	Se relaciona con sus compañeros de forma colaborativa y entrega a tiempo.				
2	Diseña la Paleta de colores Institucionales mínimo con 4 colores.				
2	Diseña la Paleta de colores secundarios mínimo con 4 colores.				
2	Diseña la Paleta de colores complementarios mínimo con 4 colores.				
2	Diseña la Paleta de colores del fondo mínimo con 4 colores.				
1	Identifica y coloca el código del color en Hexadecimal y en RGB.				
10	CALIFICACIÓN				



Lectura 3. "Software para edición de gráficos vectoriales"



Instrucciones: Analizar la siguiente lectura en plenaria y anota lo más importante en tu libreta de trabajo. Al finalizar realiza la **Actividad 4. Organizador Gráfico "Software para edición de gráficos vectoriales"**

Los dos tipos de imágenes con los que se pueden trabajar son los de tipo vectoriales y los mapas de bits vistos en la lectura anterior. Las imágenes vectoriales o gráficos orientados a objetos tienen un tamaño más reducido en comparación con los mapas de bits porque el modo como organizan la información de una imagen es más simple, a través de trazos geométricos determinados por cálculos y fórmulas matemáticas.

De esta forma los gráficos vectoriales se visualizan a partir de las coordenadas de una línea guardadas como referencia, que forman los objetos a partir de la definición matemática de los puntos y líneas rectas o curvas, por lo que cada objeto dentro de una imagen puede modificarse sin que se alteren los demás; contrario a los mapas de bits que se definen píxel por píxel, evitando que se puedan manipular individualmente. Un gráfico de vectores se delimita por la posición de los puntos inicial y final, así como por la trayectoria de la línea que los une. Por lo tanto, tienen la mínima o máxima resolución que permita el formato en que se almacenen; por lo que al aumentar o reducir la resolución de un gráfico vectorial no se pierde definición en la imagen.

Algunos de los principales programas para edición de gráficos vectoriales son los siguientes:

PROGRAMA	ÍCONO	CARACTERÍSTICAS	TIPO
CorelDRAW		Software de diseño gráfico que permite a los usuarios crear diseños profesionales con ilustraciones vectoriales, diseño, edición de fotos, tipografía, herramientas de plantillas y más. Permite crear, acceder y almacenar trabajos, gráficos web e impresiones en la nube a través de su aplicación web. Ofrece soluciones para dispositivos Windows y Mac.	Comercial
Adobe Illustrator		Editor de gráficos vectoriales entre otras cosas (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico). Permite crear composiciones gráficas desde cero que luego pueden exportarse a todo tipo de escalas. Disponible para Windows y Mac.	Comercial



PROGRAMA	ÍCONO	CARACTERÍSTICAS	TIPO
Inkscape		Editor de gráficos vectoriales que permite: Diseñar imágenes de calidad, básicas o complejas. Guardar el archivo en formato SVG (gráficos vectoriales escalables) logrando una imagen de alta resolución. Compatible con Linux, Mac Os y Windows.	Libre y de código abierto.
Sketch		Aplicación de diseño y editor de gráficos vectoriales pensada para diseñadores que manejan el sistema operativo mac. Está orientado para el diseño de interfaz de usuario (UI) y de experiencia de usuario (UX) de sitios web y aplicaciones móviles.	Comercial
Affinity Designer		Editor de gráficos vectoriales desarrollado por Serif para macOS, iPadOS, y Windows de Microsoft. Permite crear en un mismo trabajo tanto capas de píxeles como objetos vectoriales. Excelente opción para crear arte conceptual, proyectos impresos, logotipos, iconos, diseños de interfaz de usuario, maquetas entre otros.	Comercial
Vector ink		Software de diseño vectorial fácil, inteligente y receptivo que también puede guardar sus diseños en la nube. Orientado a Arte y diseño compatible con Android para los dispositivos móviles.	Libre y comercial

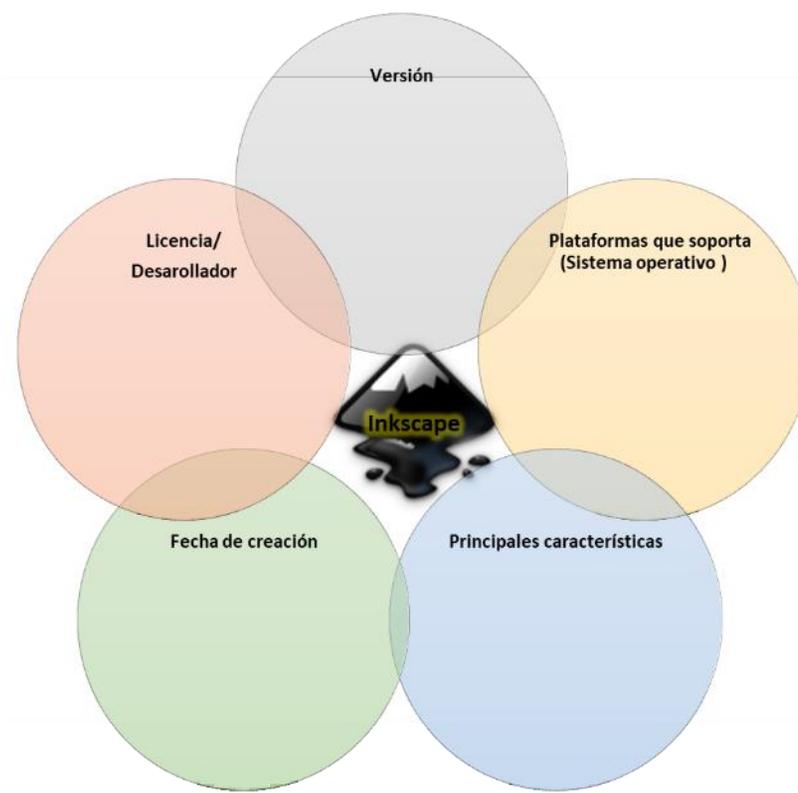
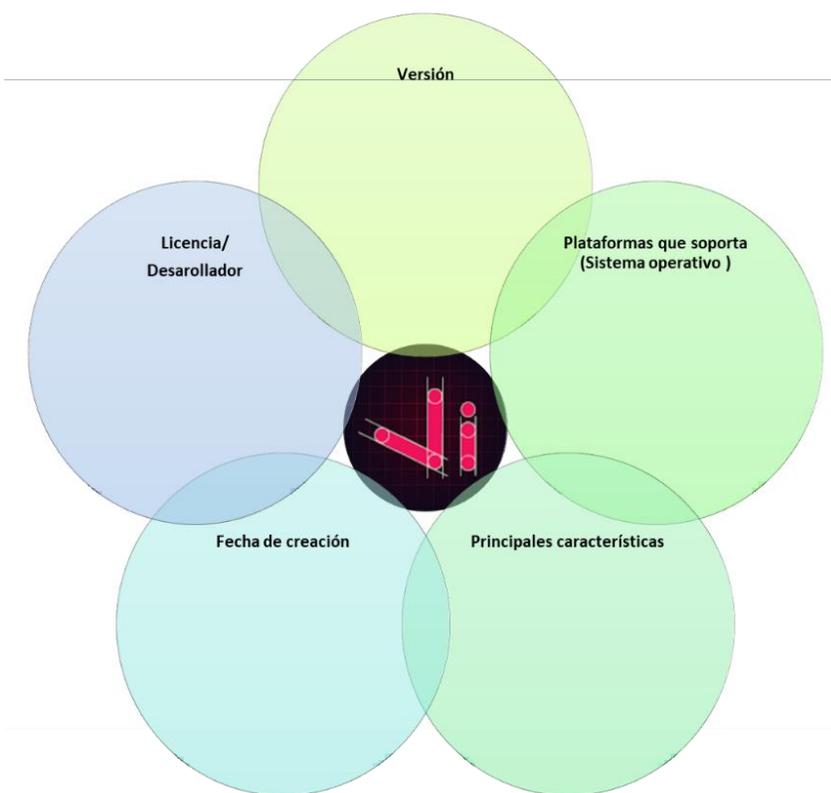
La elección de cada programa depende directamente de la necesidad de cada usuario. En esta lectura abordaremos dos de los programas más utilizados y compatibles para computadoras y dispositivos móviles respectivamente Inskape y Vektor ink.



 **Actividad 2: Organizador Gráfico de Inskape y Vektor ink** 



Instrucciones: Tomando en cuenta la Lectura 3. "Software para edición de gráficos vectoriales" completa de manera individual la Actividad 2: Organizador Gráfico de Inskape y Vektor ink



Referencias

142

Edu. (2019, marzo 20). III▷ Los Mejores Programas de DISEÑO GRÁFICO VECTORIAL 【 2019】 . Edu Corral. <https://educorral.com/mejores-programas-de-diseno-grafico-vectorial/>

Imágenes vectoriales y mapas de bits | Observatorio Tecnológico. (2005, junio).

Observatorio tecnológico.

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/ca/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/257-imagenes-vectoriales-y-mapas-de-bits>

Inkscape - editor de gráficos vectoriales. (s. f.). educarchile.

<https://www.educarchile.cl/herramientas-tic/inkscape-editor-de-graficos-vectoriales>

ORDOÑEZ S., Cristian A. "Formatos de imagen digital". *Revista Digital Universitaria [en línea]*. 10 de mayo 2005, Vol. 6, No. 5. [Consultada: 11 de mayo de 2005]. Disponible en Internet: <<http://www.revista.unam.mx/vol.6/num5/art50/int50.htm>>

Software de gráficos vectoriales: Las mejores herramientas para crear hermosos diseños. (s. f.). Mundowin.





Lectura 4. “Inskape y Vektor Ink, herramientas básicas”



143



Instrucciones: Analiza la siguiente lectura, al finalizar realiza la Actividad 5. “Herramientas Digitales”.

Inskape



Software de vectores gráficos de calidad profesional para crear una gran variedad de gráficos como ilustraciones, iconos, logos, diagramas, mapas y diseños web. Es un software libre y de código abierto, que utiliza SVG (Scalable Vector Graphic), el estándar abierto de W3C, como formato nativo, compatible con los sistemas operativos de Windows, Mac OS X y GNU/Linux.

Posee herramientas de dibujo vectorial sofisticadas; puede exportar e importar varios formatos de archivo, incluyendo SVG, AI, EPS, PDF, PS y PNG. Tiene funcionalidades muy fáciles de comprender, además de una interfaz sencilla, soporte multi-idiomas y está diseñado para ser extensible, los usuarios pueden personalizar las funcionalidades de Inkscape con sus múltiples extensiones. Su objetivo es que permita a los usuarios la precisión del estándar SVG para sus imágenes y que cumpla con los requisitos de XML (soporte para compartir datos), SVG (Imágenes Vectoriales Escalables) y CSS2 (independizar la estructura de un documento de su presentación).

Principales características

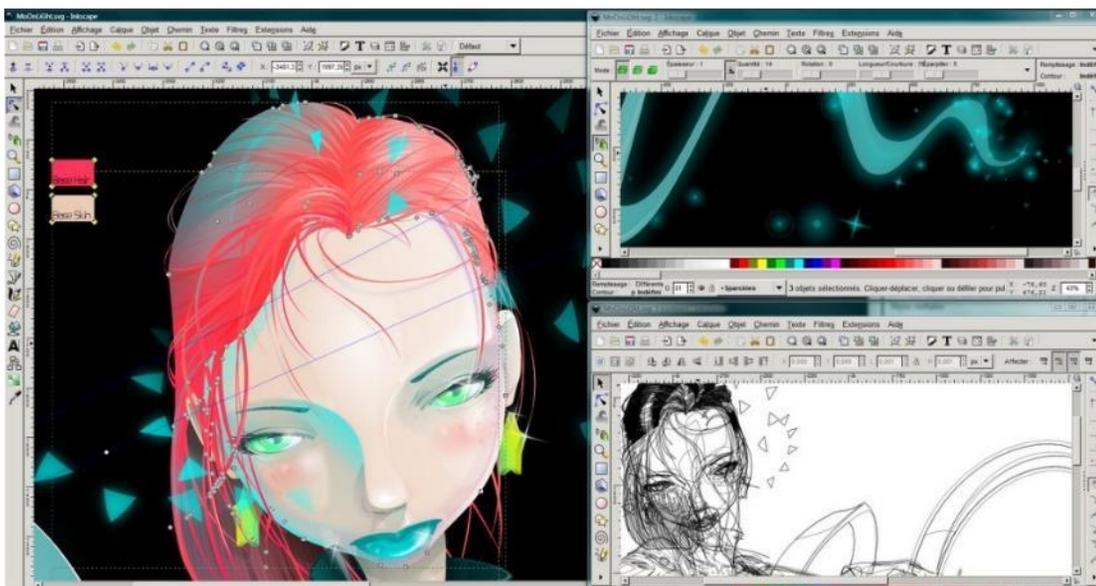
- Inkscape es un editor de gráficos vectoriales de código abierto, con capacidades similares a Illustrator, Freehand, CorelDraw o Xara X
- Utiliza el estándar de la W3C: el formato de archivo Scalable Vector Graphics (SVG).
- Incluye formas, trazos, texto, marcadores, clones, mezclas de canales alfa, transformaciones, gradientes o degradado, patrones y agrupamientos.
- Soporta metadatos Creative Commons, edición de nodos, capas, operaciones complejas con trazos, vectorización de archivos gráficos, texto en trazos, alineación de textos, edición de XML directo entre otros.
- Puede importar formatos como Postscript, JPEG, PNG, y TIFF y exporta PNG así como muchos formatos basados en vectores.
- Es compatible con los estándares XML(lenguaje de marcado que proporciona reglas para definir cualquier dato), SVG (Scalable Vector Graphics, formato estándar de imagen vectorial para gráficos bidimensionales que soporta interacción y animación) y CSS (especifica cómo se presentan los documentos a los usuarios).
- Pretende mantener una próspera comunidad de usuarios y desarrolladores usando un sistema de desarrollo abierto y orientado a las comunidades



- Fácil de aprender, de usar y de mejorar.

Estilo de objetos en Inkscape

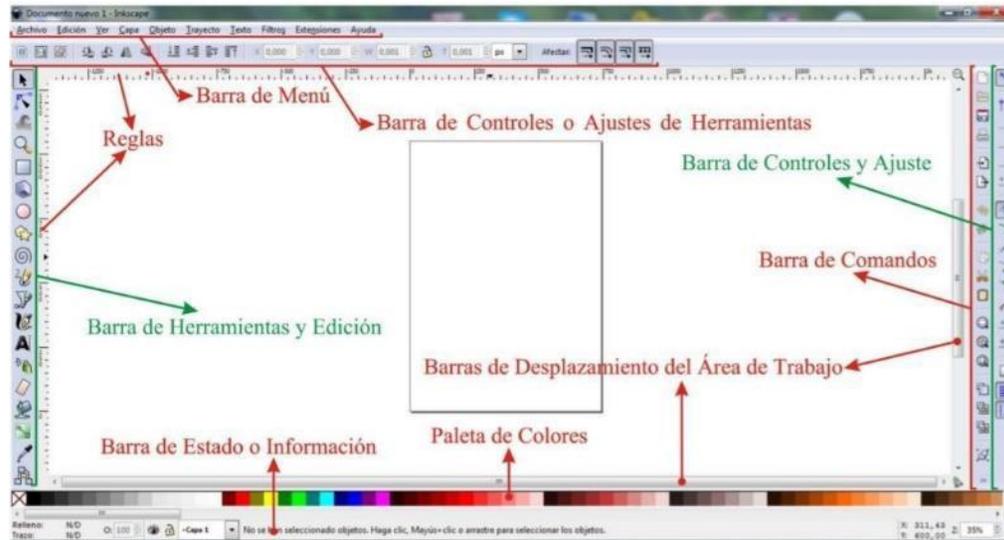
- Inkscape es muy completo en cuanto a la posibilidad de adaptar objetos. Dispone de las siguientes posibilidades:
- Transparencias regionales, y transparencia maestra para todo el objeto.
- Múltiples colores para escoger.
- Es posible esculpir el objeto.
- Los objetos pueden agruparse (y desagruparse), de forma que varios objetos agrupados funcionen como uno solo.
- El objeto puede encerrarse en un borde de cualquier tamaño y color.
- Se pueden desenfocar a diferentes niveles.
- Cualquier objeto puede ser duplicado indefinidamente.
- Se pueden dibujar líneas de todo tipo, las cuales pueden ser personalizadas, al igual que cualquier otro objeto.
- Los objetos se pueden mover, invertir, borrar, etc.



Obtenida de: <https://www.softwareadvice.mx/software/334328/inkscape>



Interfaz de Inkscape



Obtenida de: https://sgd.gugler.com.ar/data/GNU_Linux_1/Inkscape.pdf

145

Herramientas básicas de Inkscape

ÍCONO	NOMBRE	UTILIDAD
	Selección	Permite seleccionar un objeto o imagen, así como inclinar, girar cambiar de tamaño.
	Nodo	Permite acceder y editar los manejadores en forma de diamante que tienen los objetos convertidos a trayectos, llamados nodos de trayecto. Los nodos se pueden agregar, eliminar y mover. Se puede acceder a ciertos manejadores en forma circular que tienen las formas geométricas, llamados tiradores de control. En el caso de los rectángulos, permite redondear los vértices y en los círculos, permite convertirlos en semicírculos, cuartos, etc.
	Retoque	Permite hacer pequeños cambios a los trayectos y colores. Se debe seleccionar el objeto o los objetos a los que se desea aplicar la herramienta. Luego dar clic en la herramienta y elegir las configuraciones deseadas en la Barra de controles de herramienta, se puede elegir el ancho y alto de la herramienta, el modo de retoque, que puede ser: empujar trazados hacia cualquier dirección, separar trayectos seleccionados, entre otros. En relación con el color se puede: variar los colores o aplicar el color de la herramienta sobre el objeto.



ÍCONO	NOMBRE	UTILIDAD
	Zoom	Permite ampliar o disminuir la visualización.
	Rectángulo	Permite dibujar rectángulos y cuadrados. Para dibujar un cuadrado presionar la tecla Ctrl mientras se presiona y arrastra el ratón diagonalmente. Al presionar la tecla Shift mientras se presiona y arrastra el mouse se obtiene un rectángulo con el centro en el punto donde se comenzó a dibujarlo.
	Cajas 3D	Permite crear objetos en tres dimensiones.
	Elipse	Crea círculos, elipses y arcos. Para dibujar un círculo, presionar la tecla Ctrl mientras se presiona y se arrastra el mouse.
	Estrella y polígono	Permite crear estrellas y polígonos
	Espiral	Sirve para crear formas de espirales
	Lápiz	Permite dibujar líneas a mano alzada
	Béizer	Permite dibujar curvas béizer y líneas rectas.
	Herramienta Caligráfica	Sirve para dibujar trazos caligráficos o pinceladas.
	Cubo de pintura	Permite rellenar áreas delimitadas, creando un nuevo objeto al rellenar
	Texto	Permite crear y editar objetos de texto
	Conectores	Permite crear conectores de diagrama. Los conectores son líneas que conectan objetos y continúan conectados, aunque los objetos se cambien de lugar. Muy útiles para crear organigramas y diagramas de flujo.
	Gradientes	Permite crear y editar gradientes. Al seleccionar la herramienta, en la barra de controles de herramienta, se podrá elegir entre un relleno



ÍCONO	NOMBRE	UTILIDAD
	Cuenta gotas	Selecciona colores de la imagen
	Spray de Objetos	Dispersa copias de un objeto preseleccionado de una forma similar a como deposita gotas un spray normal, pero en este caso las gotas son imágenes, las cuales pueden ser independientes unas con otras, pueden estar vinculadas al original, con lo cual los cambios aplicados al original modificarán todos sus clones, o pueden ser fundidas generando un solo trazo; además las imágenes depositadas pueden ser giradas, escaladas, entre otras opciones.
	Borrador o Goma	Posee dos formas de borrar, borrando el objeto completo con el cual tiene contacto y la otra forma es borrando sólo la parte por donde ella pasa. Se puede variar su diámetro.
	Relleno	Con esta herramienta no solo podemos rellenar figuras cerradas, sino también cambiar el color seleccionado con dicha herramienta por otro color, degrade o imágenes. Posee varios parámetros para delimitar el alcance de los cambios.



Puedes descargarlo e instalarlo en tu equipo de cómputo desde el siguiente enlace: <https://inkscape.org/es/>

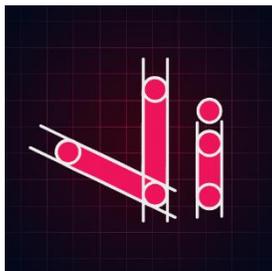
Recurso didáctico sugerido

Inkscape Bordes y Relleno

https://www.youtube.com/watch?v=904g_Yb3Sjs



Vektor Ink



Vector Ink es un programa ilustrador creador de formas y logos principalmente; centrado en el uso en dispositivos móviles, el cual ofrece opciones de degradado lineal y radial junto con múltiples tipos de selectores de color y un editor de paleta de colores avanzado para que puedas generar, gestionar y guardar tus propias paletas de colores para su uso posterior.

Además, permite guardar los diseños en la nube, así como fusionar varias formas en una y una sola en otra; por lo que se está catapultando como uno de los mejores programas de arte y diseño. Con la interfaz de usuario receptiva de Vector Ink, se puede diseñar tan cómodamente en el teléfono como se haría en una computadora portátil o tableta, ya sea que esté usando el editor en línea o la aplicación móvil. Entre sus principales **características** se encuentran:

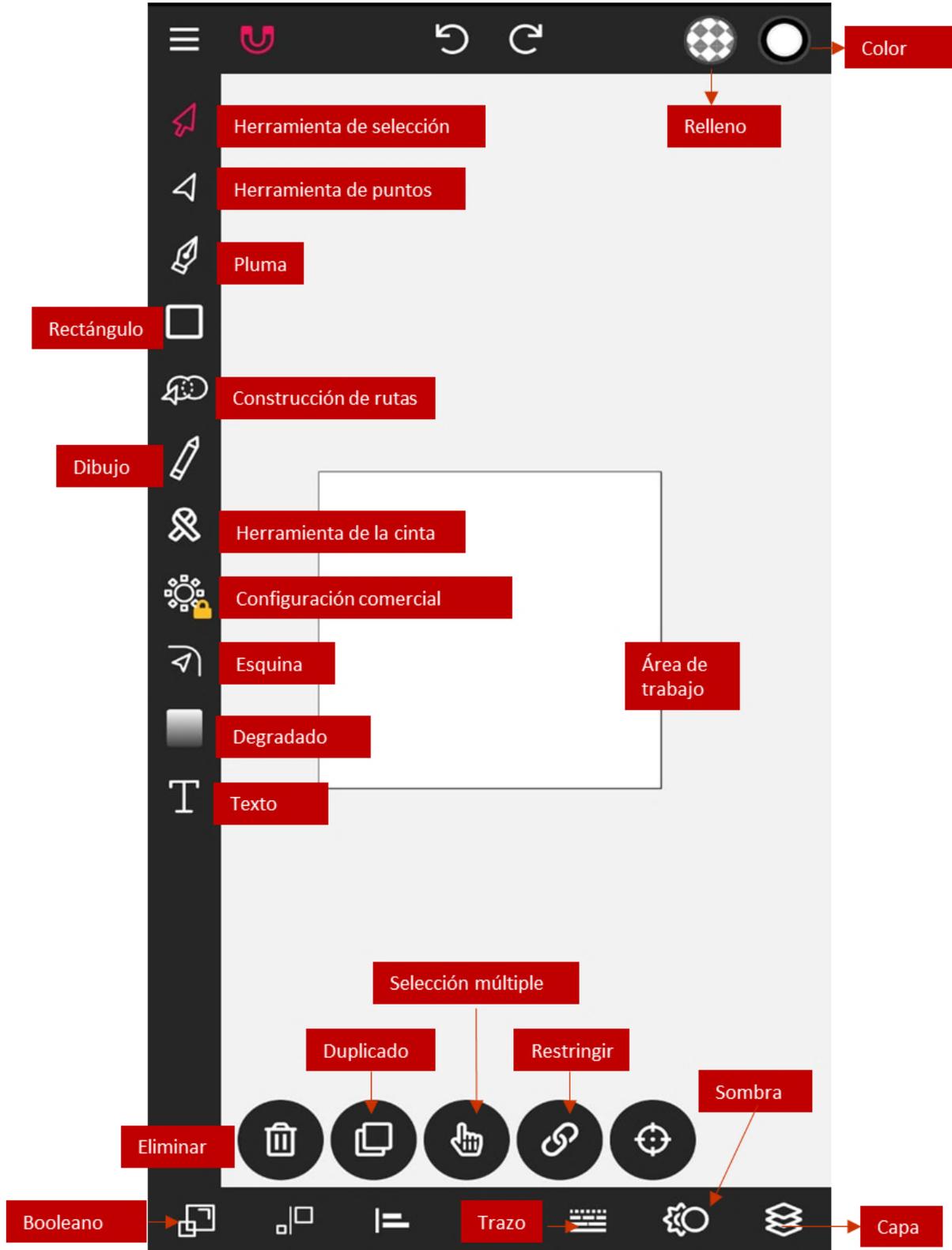
- La herramienta Path Builder (también conocida como Shape Builder Tool) es una de las funciones más potentes de Vector Ink. Puede usarlo para crear casi cualquier forma que pueda imaginar, usando una sola forma como bloque de construcción.
- Permite crear grandes diseños sin tener que aprender los puntos más finos del programa.
- Contiene la función de Lápiz virtual, en caso de usar una pantalla táctil que lo ayuda a dibujar con el dedo para que pueda ver dónde está dibujando.
- La herramienta de paleta de colores incorporada Vector Inks lo ayuda a crear paletas de colores generadas al azar, generadas a partir de una foto, o seleccionar de una biblioteca de paletas de colores incorporadas y agregar tantos colores como desee a sus paletas.
- Vector Ink viene con herramientas integradas para ayudar a mejorar la forma en que su texto se presenta en su diseño.
- Permite exportar sus diseños en formatos SVG, PNG o JPG.
- Importa archivos JPG o JPG al lienzo para calcar o como fondo para su diseño.
- La aplicación trabaja de manera gratuita, sin embargo, al momento de exportar el producto final de acuerdo con las características y los formatos puede generar un costo de acuerdo con la calidad del producto.



Fig.
<https://www.androidlista.com/it-em/android-apps/1247435/vector-ink-illustrator-shape-builder-design/>



Interfaz de Vektor Ink para dispositivos móviles



Pasos para descargar Vektor Ink en su dispositivo Android

1. Abrir la aplicación de Play Store de su dispositivo móvil.
2. Buscar la aplicación escribiendo **Vector Ink**
3. Presionar el botón descargar
4. Espere el proceso e instalar.

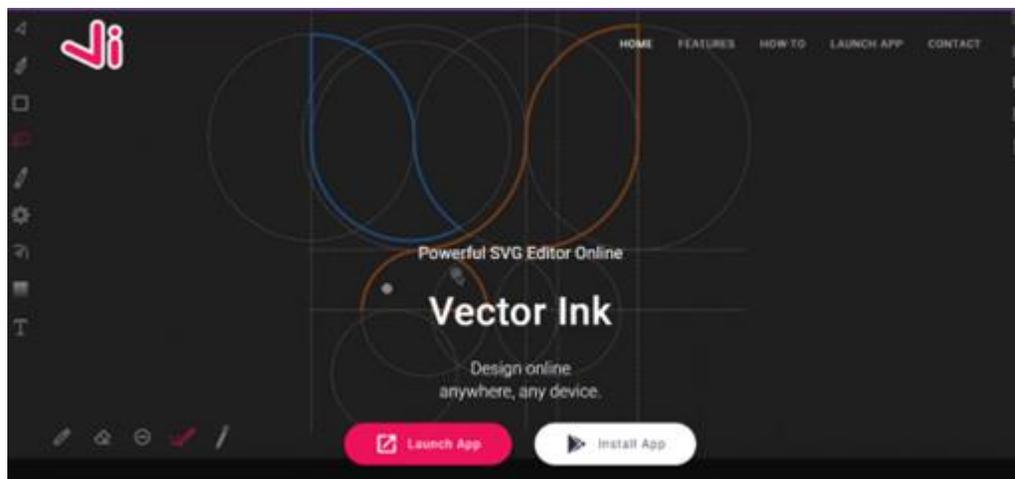


150

Vector Ink es una aplicación de diseño vectorial, cuenta con herramientas para la elaboración de plantillas.

La ventana principal cuenta con los botones para agregar un nuevo proyecto, para iniciar a elaborar el diseño se debe presionar el signo de "+". Además, muestra una sección de plantillas previamente diseñadas que se pueden utilizar.

También puedes utilizarlo desde cualquier dispositivo móvil desde el siguiente enlace: <https://vectorink.io/> o escanea el código QR



Herramientas básicas de Vektor Ink



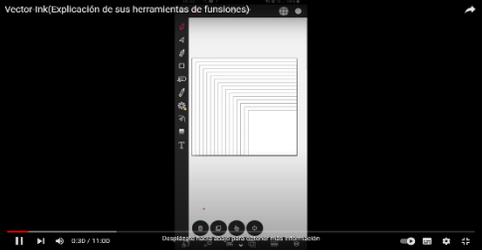
ÍCONO	NOMBRE	UTILIDAD
	Selección	Permite crear un área de selección en los objetos que se encuentran en el área de diseño.
	Puntos	Coloca los puntos de unión entre los objetos, permite incrementar de tamaño, modifica las formas de acuerdo con los movimientos de los nodos.
	Pluma	Permite realizar trazos colocando los nodos en distancias específicas dentro del eje "x" y el eje "y". Crea figuras cuando los puntos se unen, o líneas de acuerdo con las distancias entre los puntos sin realizar una intercepción.
	Rectángulo	Permite trazar un rectángulo o un cuadrado de acuerdo con los puntos de trazos, además incluye otros polígonos que cuenten con volumen y ángulos de trazos.
	Construcción de rutas.	Nos permite modificar una figura de acuerdo con la edición del trazo, coloca copias dentro del área de trazado, reemplaza algunas partes del objeto para recortar de acuerdo con el contorno del objeto.
	Dibujo	Permite realizar trazos de acuerdo con el movimiento del puntero, crea líneas o curvas, que al momento de unirlos pueden crear objetos con volumen colocando color a los objetos; los nodos se agregan para modificar el objeto.
	Cinta	Permite modificar una línea creando un objeto con volumen; los ángulos de inclinación modifican el contorno para cambiar la forma y el estilo predeterminado.
	Características	Algunas de las características de los objetos tienen un costo, como las propiedades del diseño como tamaño, marca de agua, lienzos entre otras características para la exportación del diseño.
	Esquina	Permite crear un efecto de redondeo en las esquinas de los objetos en lo que destacan los ángulos de inclinación para un efecto suave en las curvas y uniones de los nodos.
	Degradado	Se utiliza para combinar color o colocar colores sólidos; la combinación crea efectos en las tonalidades de los colores



ÍCONO	NOMBRE	UTILIDAD
		colocando porcentajes en diferentes ubicaciones desde los ejes "x" y el eje "y".
	Texto	Permite colocar texto en el área de diseño, incluye estilos de diferentes fuentes, se modifica color, forma y efectos; además para el tamaño se muestra una vista previa para verificar que la muestra sea la que corresponda al área de escritura.



Recurso didáctico sugerido





Vector-Ink(Explicación de sus herramientas de funciones)
<https://www.youtube.com/watch?v=m9Bgy1QLkl>



Actividad 3 Herramientas digitales



Opción A. Instrucciones: Tomando en cuenta la Lectura 4. “Inkscape y Vektor Ink. Herramientas básicas” relaciona la característica con la herramienta que corresponde en cada caso sobre el software Inkscape.

Característica		Herramienta
1. ¿Qué tipo de formato te permite guardar Inkscape?	()	g. Estrella y polígono
2. ¿Cuál es la función de la herramienta relleno?	()	h. Herramienta retoque
3.  Nombre de la herramienta de la siguiente imagen:	()	i. Rellenar los objetos que tenemos en nuestro proyecto
4. Permite acceder y editar los manejadores en forma de diamante que tienen los objetos convertidos a trayectos	()	j. SVG, AI, EPS, PDF, PS Y PNG
5. Permite crear círculos, elipses y arcos	()	k. Herramienta nodo
6. Permite hacer pequeños cambios a los trayectos de colores	()	l. Herramienta elipse

Opción B. Esta Actividad la puedes realizar de forma digital en el siguiente link o accediendo a través del código QR.



https://es.educoplay.com/recursos-educativos/13435494-conociendo_inkscape.html



Referencias

- Inkscape Website Developers. (s/f). Acerca de. Inkscape.org. Recuperado el 26 de diciembre de 2022, de <https://inkscape.org/es/acerca-de>
- Vector Ink. (s/f). Vector Ink - Advanced SVG Editor Online. Recuperado el 26 de diciembre de 2022, de <https://vectorink.io/>
- Software Advice. (2022). Inkscape. <https://www.softwareadvice.mx/software/334328/inkscape>



Lectura 5. Diseñando Gráficos en Textos

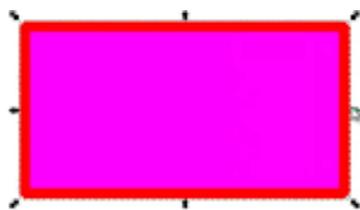


Instrucciones: Realiza el análisis de la siguiente lectura, al finalizar resuelve la Actividad 6. Organizador Gráfico “Propiedades de objetos” y Actividad 7. “de acuerdo con las indicaciones de tu profesor.



Dibujar objetos en Inkscape

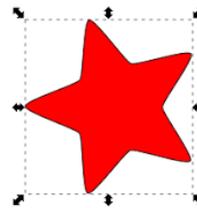
Los principales objetos que podemos dibujar en Inkscape son:



Rectángulos y cuadrados



Círculos, elipses y arcos



Estrellas y polígonos



Espiral

Para dibujarlos dar clic en el objeto deseado de la caja de herramientas del programa Inkscape, inmediatamente el puntero del mouse cambiará al objeto seleccionado, posteriormente desplazar el mouse dándole las dimensiones requeridas al objeto dibujado. Al momento de diseñar cada objeto se visualizarán sus propiedades para modificar las dimensiones de este, como indica la figura 1.

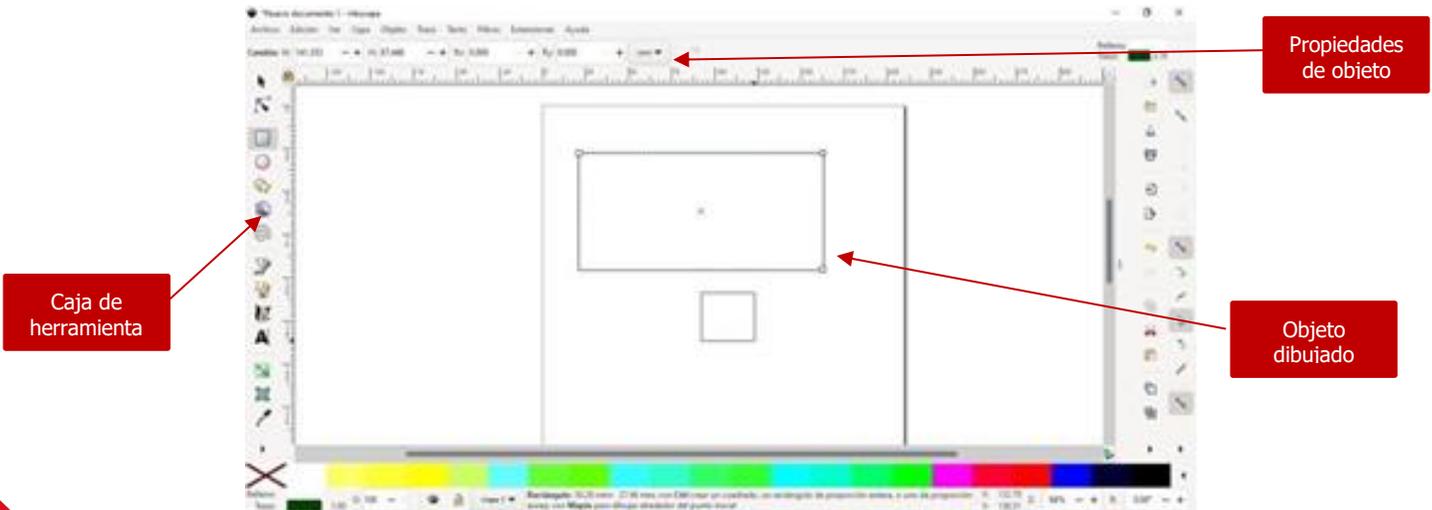


Figura 1. Dibujar objetos



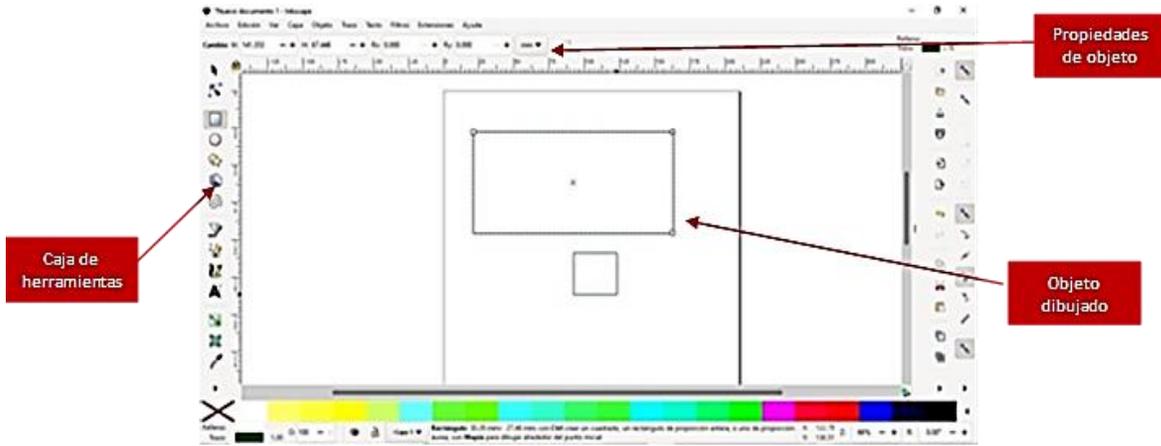


Figura 1. Dibujar objetos

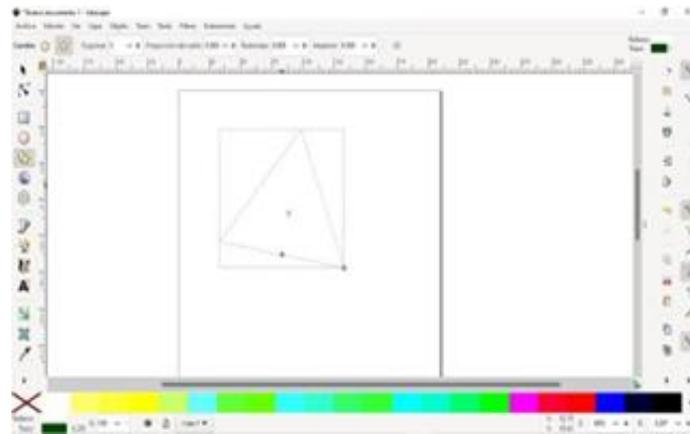


Figura 2. Estrellas y polígonos

Estrellas y polígonos. Para utilizar esta herramienta se debe seguir los siguientes pasos: Dar clic en: luego indicar en las propiedades si deseas un polígono o una estrella. Por último, ingresar el número de esquinas que deseas que tenga el objeto, como indica la figura 2.

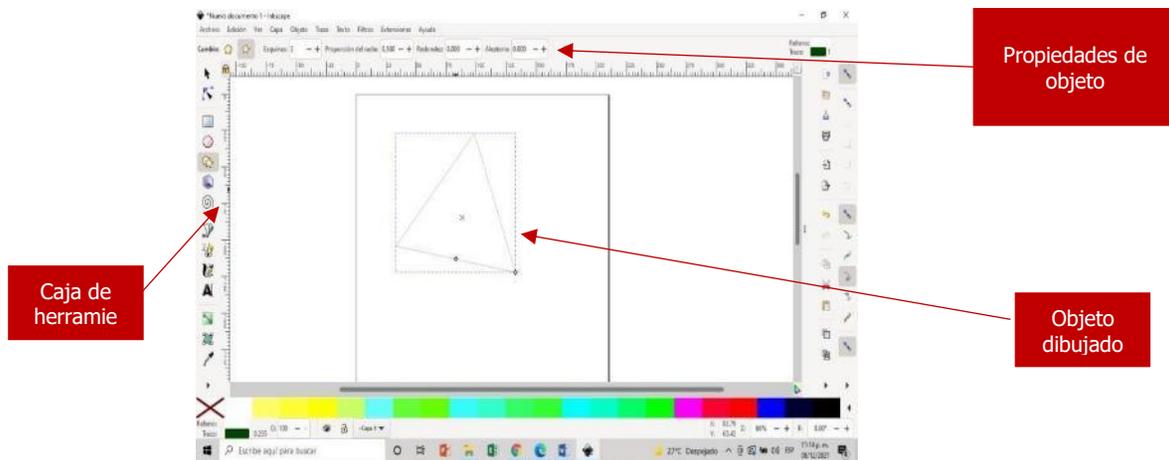


Figura 2. Estrellas y polígonos



Espirales. Para utilizar esta opción se debe dar clic en  indicando el número de vueltas como lo indica la figura 3:

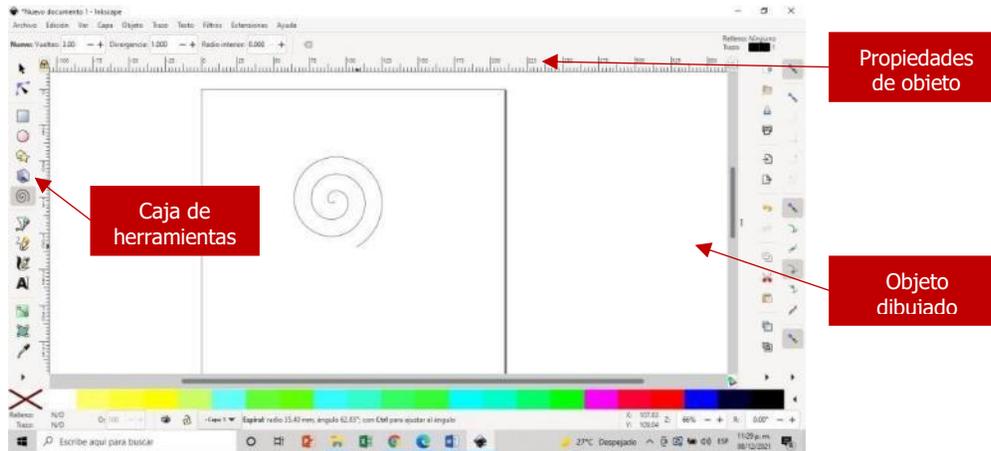


Figura 3. Espirales

Relleno y bordes de objetos. Esta opción permite variar el color del círculo y el color, anchura y estilo del borde. (Todos los objetos se seleccionan y editan de esta forma, pero cada uno tiene sus propiedades). Se abre una ventana con tres pestañas: relleno, color del trazo y estilo del trazo.

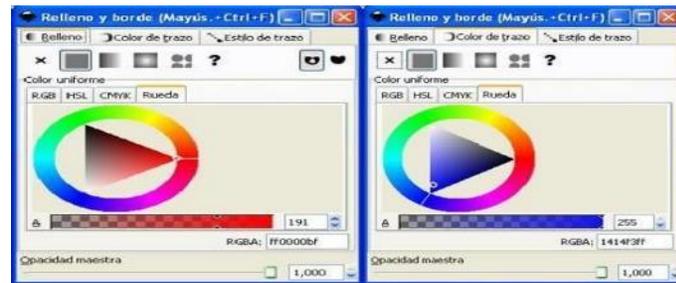


Figura 4. Bordes y relleno

Seleccionando cada pestaña, se abre una ventana para poder variar estas propiedades, como se observa en la figura 4.



Figura 5. Estilo del trazo

En la figura 5 se muestra la ventana relleno y borde, con las opciones de pestaña Relleno, Color de



trazo y Estilo. La línea blanca en estilo de trazo indica la gama elegida y en la pestaña color de trazo, se indica el color elegido dentro de esa gama, para el relleno o el borde respectivamente.

Recortar imagen. Para recortar una imagen, primero se debe crear la forma que usará para recortar o cortarla. Se puede utilizar cuadrados, círculos, estrellas o cualquier otra forma, teniendo en cuenta que la forma o el objeto de recorte siempre va encima de la imagen que se va a recortar. Ir a: Objeto> recortar> Establecer para aplicar recorte y recorte la imagen.



La imagen ahora se recorta de acuerdo con las formas que usa para recortar (en este caso, un cuadrado), también puede usar círculos, polígonos, estrellas e incluso puede usar un objeto vectorial, como texto, según indica la figura 6.

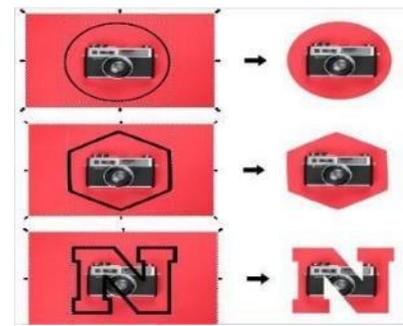


Figura 6. Recortar

Recortar una imagen usando máscara. El enmascaramiento funciona de manera muy similar al recorte, pero con algunas ventajas importantes. Primero, acceda a la herramienta en Objeto> Máscara> Establecer, como se observa en la figura 7.

Al igual que el recorte, puede usar el enmascaramiento con formas, objetos y trazados, como se observa en la figura 8.

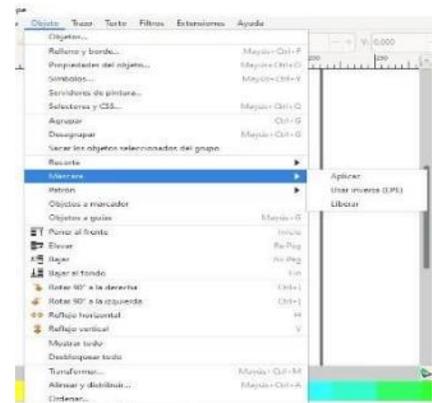


Figura 7. Opciones para Recortar

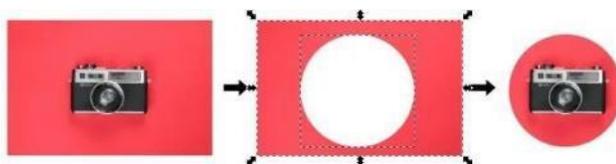


Figura 8. Recortar con máscara

Puede enmascarar un objeto usando formas o trazados regulares y usando diferentes tonos de gris en su borde o trazo. La figura 9 muestra cómo se usa un trazo gris

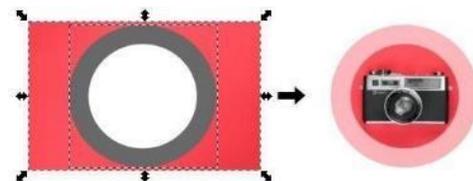


Figura 9. Máscara con formas o trazados



grueso en un círculo blanco.

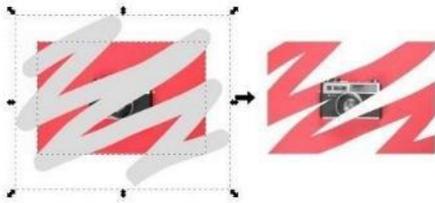


Figura 10. Lápiz de caligrafía

La figura 10 ejemplifica el uso del lápiz de caligrafía en la configuración del marcador para dibujar un trazo gris sobre la imagen.

Otra de las opciones es con degradados y desenfoque para crear un recorte de imagen interesante, como se muestra en la siguiente ilustración.

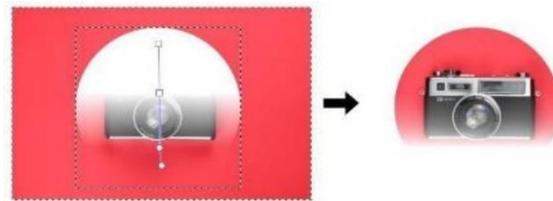


Figura 11. Uso del degradado simple

Texto, creación y edición.. En la caja de **A** herramienta tenemos el botón, que nos abre el diálogo de texto y las propiedades del texto. Aquí, podremos elegir el tipo de fuente, estilo, tamaño, formato y espaciado de líneas, de acuerdo con la figura 12.

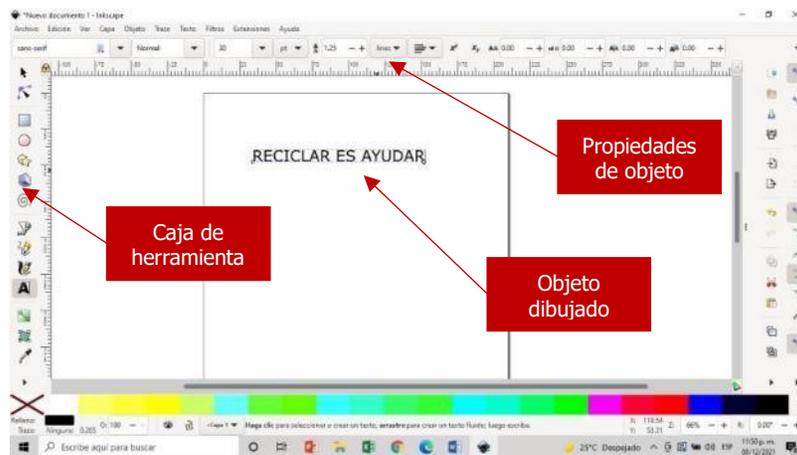
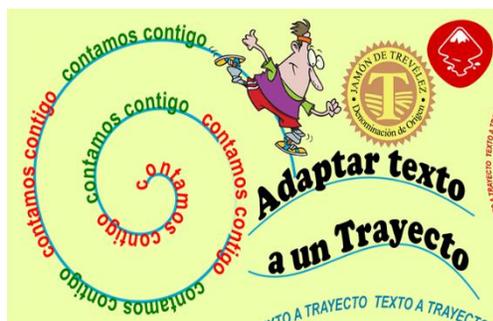


Figura 12. Texto

En caso de ingresar en las propiedades de Relleno y Borde, pinchando en el botón  el color o hacer gradientes difuminados.



Texto en trayecto. Inkscape cuenta con una función llamada "Poner en trayecto", que hace fluir un texto sobre un trazo adaptándose a la forma de este. Es un recurso muy utilizado en el diseño de logos, escudos y emblemas. Para utilizarlo solo basta seguir los siguientes pasos:

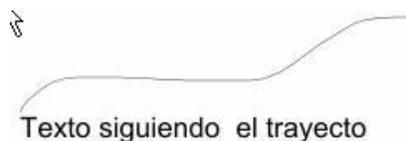


Obtenida de:
<https://tuinkscape.wordpress.com/2018/11/15/adaptar-texto-a-un-trayecto-inkscape/>

1. Dibujamos una línea a mano alzada.



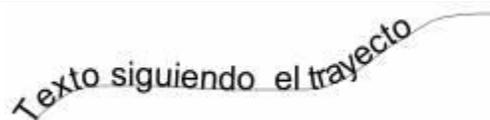
2. Para hacer fluir un texto sobre un trazo, necesitamos un texto normal y un trazo cualquiera. Escribimos un texto de nuestra elección.



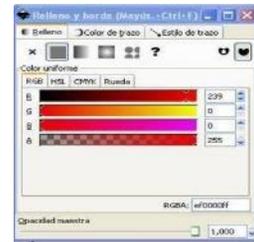
3. Se seleccionan los dos objetos al mismo tiempo



4. Ir al menú Texto, seleccionar Poner en trayecto



De la misma forma podemos asociar un texto a cualquier contorno o trayecto: rectángulo, elipse, espiral, etc. Repitiendo los pasos descritos anteriormente.

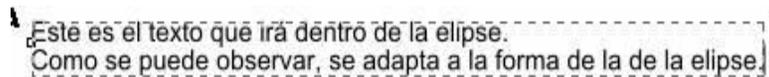


Texto en forma. Con Inkscape se puede colocar texto dentro de una forma cualquiera mediante el enlace entre un objeto de texto y una forma o un trazo.

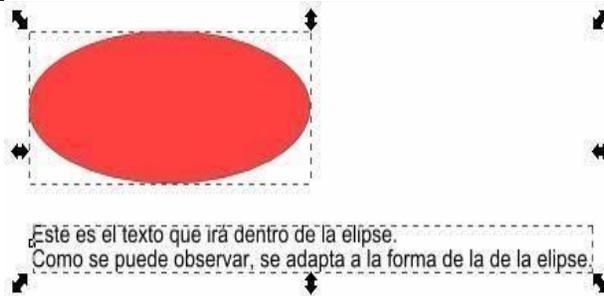
1. Primero se dibuja una elipse



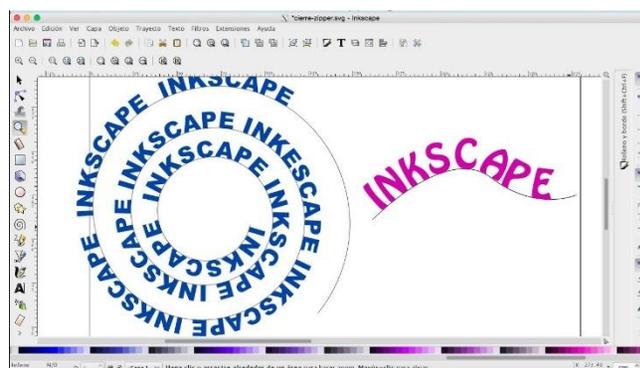
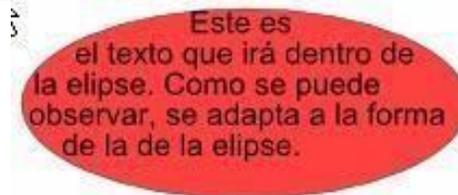
2. Escribir el texto que se requiere



3. Seleccionar ambos objetos. Vemos por las flechas que seleccionan ambos objetos



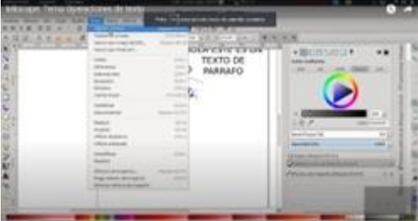
4. Ir al menú Texto, Fluir en el marco



Obtenida de:
<https://www.youtube.com/watch?v=tGYFWBfpsH0>

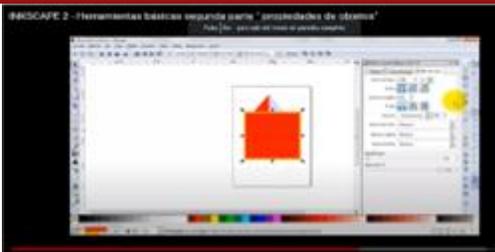


 **Recurso didáctico sugerido**

Inkscape. Tema Operaciones de texto
https://www.youtube.com/watch?v=tE_uSYXBJRo

 **Recurso didáctico sugerido**

INKSCAPE 2 - Herramientas básicas segunda parte "
propiedades de objetos"
<https://www.youtube.com/watch?v=NhloQ-Hsy2Y>

 **Recurso didáctico sugerido**

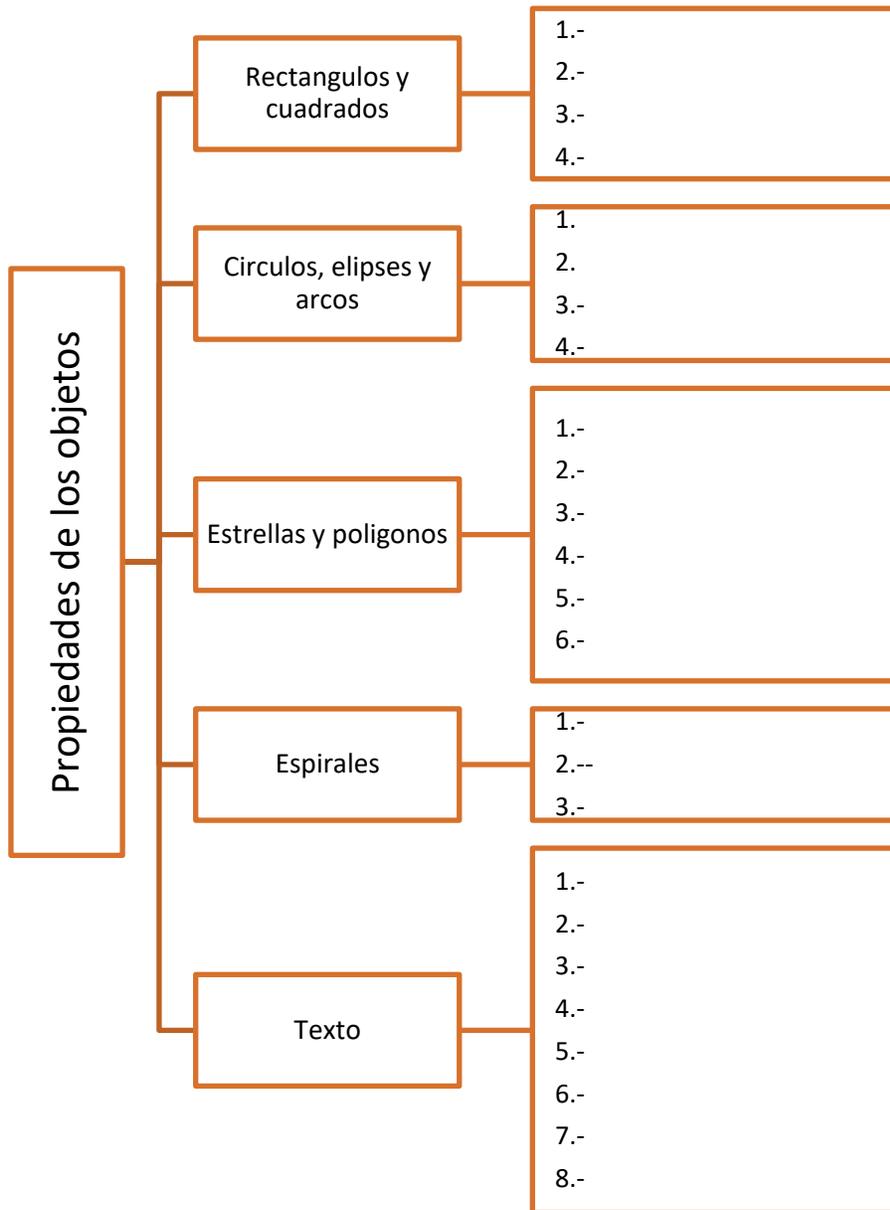
Vector Ink 4.0
https://www.youtube.com/watch?v=7KA95hIIDuQ&ab_channel=VectorInk



Actividad 4. Organizador gráfico propiedades de objeto



Instrucciones: Completa el siguiente organizador gráfico de las propiedades de los objetos.



Practica 2. La buena Letra



Instrucciones: Realiza paso a paso la siguiente práctica guiada con el software Inkscape.

Conocimientos:

- Ingreso a Inkscape.
- Crear un nuevo archivo.
- Herramientas básicas de transformación.
- Herramienta de edición de textos.
- Herramienta de relleno.
- Herramienta de objeto.

Este ejercicio es para poner el texto en perspectiva al trazo creado. Debemos elegir los tipos de letras que acompañaran nuestro logotipo para uso de comunicación, en un documento en Word, como se muestra a continuación y guardas para utilizar en la integración de la situación didáctica.

TIPOGRAFÍAS

La familia tipográfica principal que se recomienda para acompañar a la imagen corporativa, es Hermann, para uso en comunicación externa en diferentes aplicaciones externas.

La familia tipográfica secundaria es Montserrat, para su uso en toda la comunicación interna, señalética y comunicación externa. Esto facilita su uso en diferentes aplicaciones, además de la marca, ya que se pueden aplicar diferentes variantes dependiendo de las jerarquías de texto, ya sean títulos, subtítulos y textos corridos.

TIPOGRAFÍA PRINCIPAL

Hermann
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnpqrstuvwxyz
 1234567890

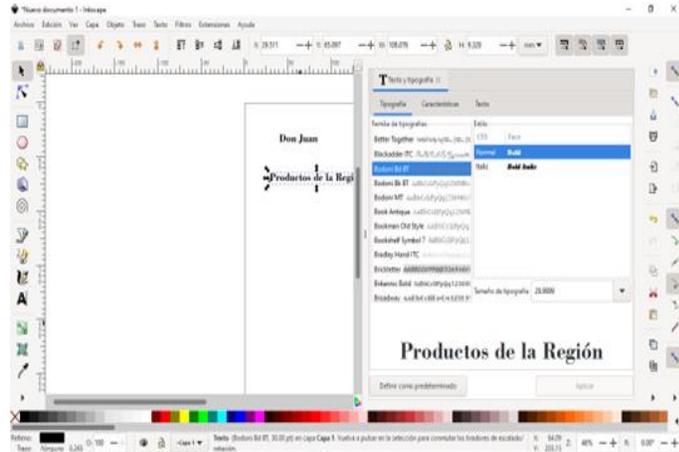
TIPOGRAFÍA SECUNDARIA

MONTSERRAT
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnpqrstuvwxyz
 1234567890

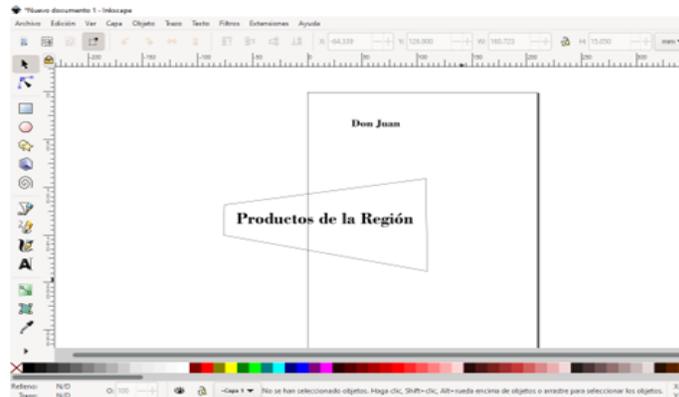


Procedimiento para uso de tipografías en un logotipo:

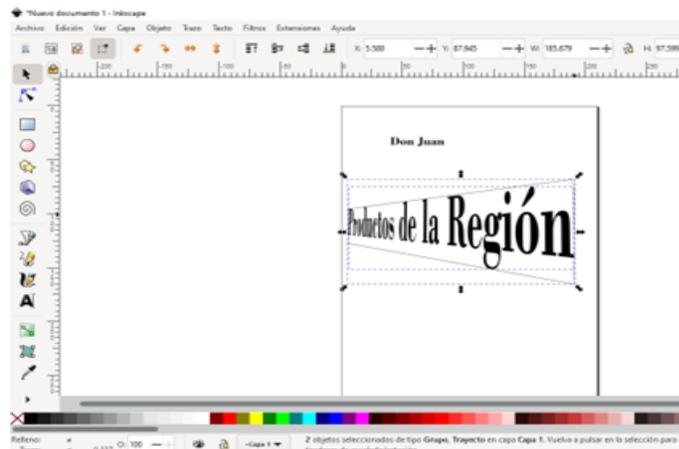
1. Abrir un documento en blanco en Inkscape y escribir el texto que se va a usar, en este caso escribiremos “Don Juan” y “Productos de la Región”. Con tipo de letra Bodoni Bd BT, Normal



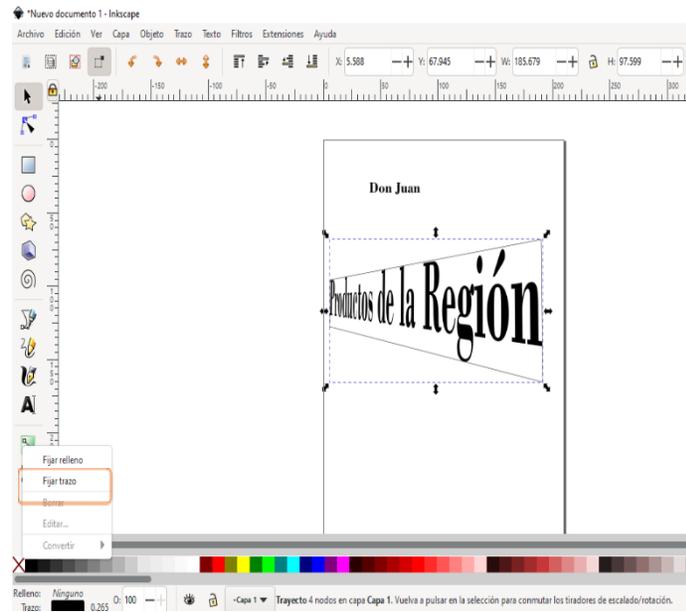
2. Crear una forma con la herramienta bezier, la cual servirá para dar la proyección al texto.



3. Seleccionar el texto, dar clic en el menú trazo/objeto a trazo y con el texto seleccionado, seleccionar la forma creada y dar clic en el menú extensiones/modificar trayecto/perspectiva
Nota: la perspectiva del texto se manipula según el diseño del trazo que se realice.



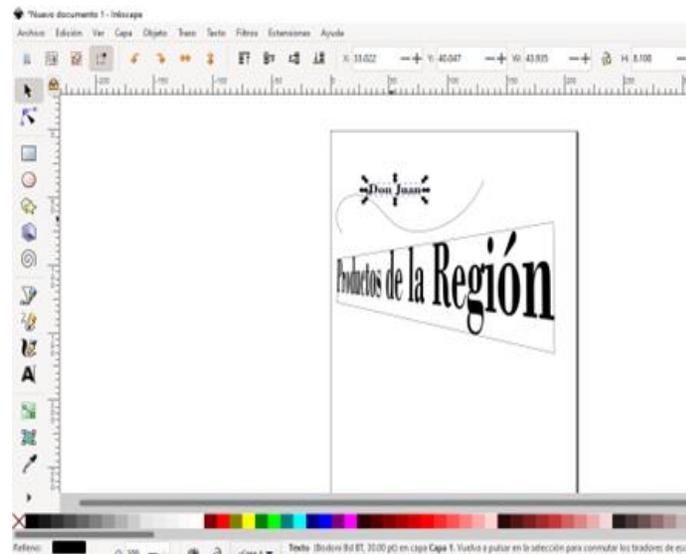
4. Seleccionar el trazo y dar clic secundario en fijar trazo para quitar el color de la línea del trazo o seleccionar el trazo y dar clic en la tecla suprimir.



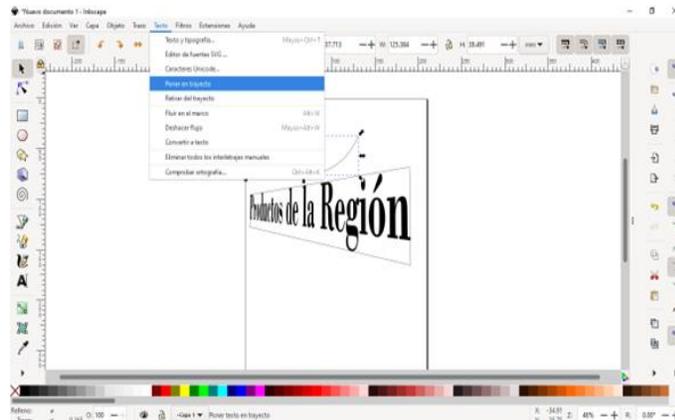
Texto a trayecto

1. Seleccionar el texto que se va a modificar.

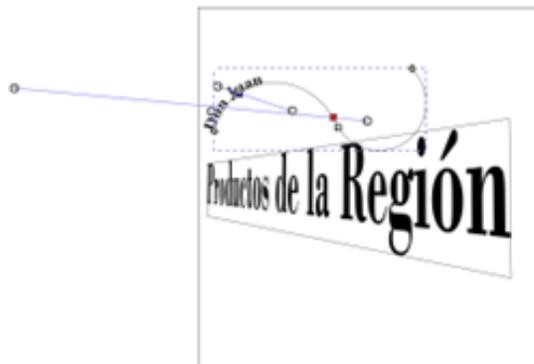
2. Seleccionar la herramienta dibujar a mano alzada y activar la opción crear trayecto y se aumenta la opción de suavizado para que las curvas sean más definidas



3. Seleccionar el texto y el trazo de la línea al mismo tiempo y seleccionar la opción de texto/poner en trayecto



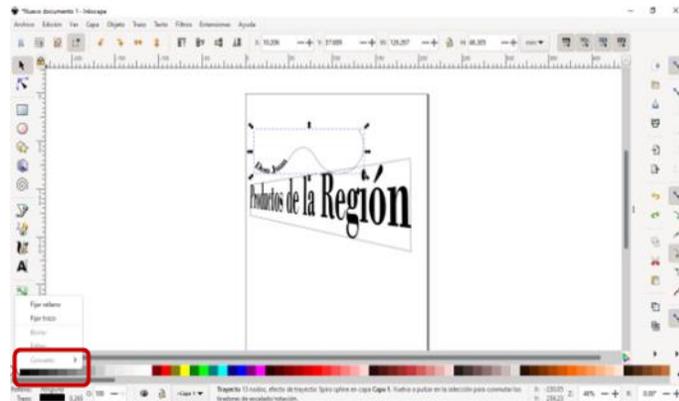
4. Cuando se pone el texto al trayecto, se puede modificar el movimiento.



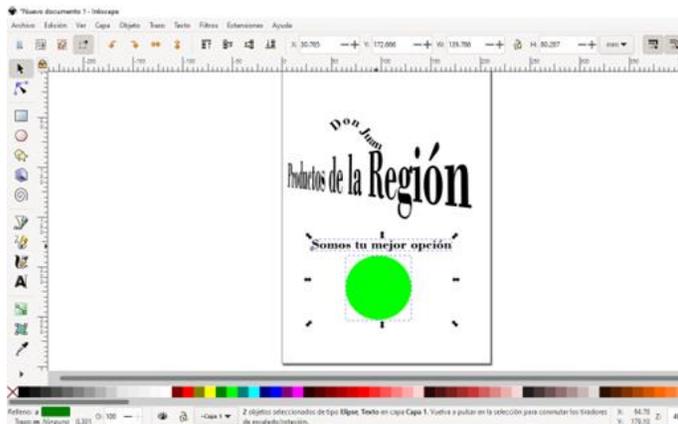
5. Para mover el texto dentro del trazo de la línea se debe seleccionar el texto y oprimir la tecla alt + la tecla de navegación hacia la izquierda o derecha.



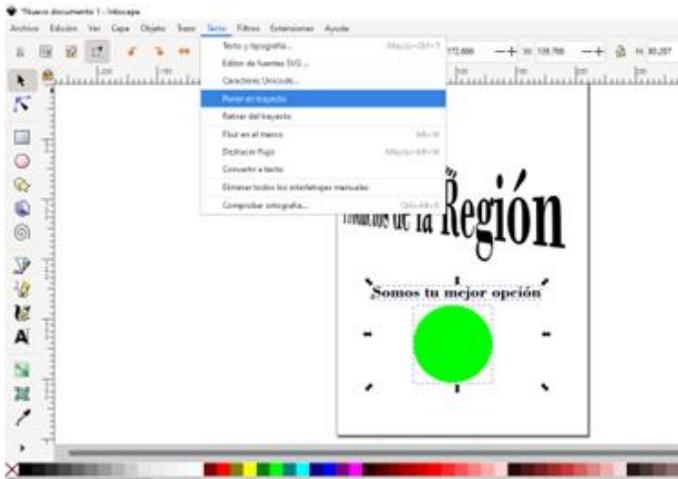
6. Para borrar la línea del trazo se selecciona la línea y se da clic secundario sobre el color del trazo y se selecciona sin color/fijar trazo.



Texto a trayecto de forma



1. Dibujar la forma que se requiere, escribir el texto deseado.



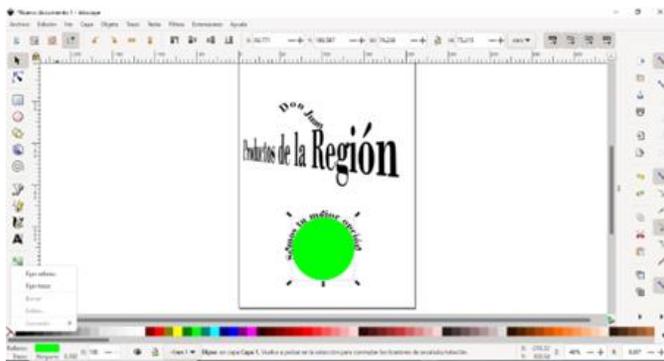
2. Seleccionar el texto y la forma y dar clic en la herramienta Texto/Poner en trayecto





3. Seleccionar el texto y modificar el trayecto con las teclas Alt + flecha de navegación izquierda o derecha.

4. Seleccionar la forma que se haya dibujado y dar clic secundario en el color ninguno, para quitar el trazo y relleno de la forma, solo el texto quedara en el documento.



5. Acomodar el texto en donde mejor convenga los textos.



6. Guardar el archivo en formato .SVG Para poder seguir editando más adelante.



Somos tu mejor opción
Don Juan

Productos de la Región

Nota:
Puedes modificar los
colores de las letras,
según hayan elegido
en su paleta de
colores en la lectura
1



Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Practica: La buena letra					
DATOS GENERALES					
Nombre(s) del alumno(s)			Matricula(s)		
Producto: Logotipo			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL	CARACTERISTICAS A CUMPLIR	VALOR		CALIF	OBSERVACIONES Y/O
REACTIVO		OBTENIDO		SUGERENCIAS DE	
		SI	NO	MEJORA	
1	Reconoce el entorno de trabajo de Inkscape para realizar la práctica.				
1	Utiliza adecuadamente la herramienta texto a perspectiva.				
2	Utiliza correctamente la Herramienta de Formas				
2	Utiliza adecuadamente la herramienta de texto para colocar la frase de reciclaje entorno al círculo.				
2	Utiliza textos y objetos gráficos de manera creativa y apropiada para transmitir el significado del logotipo conforme la práctica.				
1	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros de equipo.				
1	Entrega en tiempo y forma la práctica cumpliendo con lo solicitado en la práctica.				
10	CALIFICACIÓN				



Referencias

- Arenzana, D. (2015, September 14). *Los mejores programas de diseño gráfico gratis online*. Semrush.Com; Semrush. <https://es.semrush.com/blog/programas-de-diseno-grafico-gratis-online/>
- Quintana, C. (2020, November 19). *Los mejores programas de diseño gráfico para principiantes y pros*. Com.mx. <https://www.oberlo.com.mx/blog/mejores-programas-de-diseno-grafico>
- PROGRAMAS Diseño Gráfico 2019 [PAGO y GRATUITOS] - Einatec. (2019, April 1). Einatec.com. <https://einatec.com/programas-diseno-grafico/>
- Marín, S. (2017, September 19). *Los modos de color más utilizados en el diseño gráfico - Tactic Center*. Tactic-center.com. <https://tactic-center.com/diseno-grafico/los-modos-de-color-mas-utilizados/?locale=es>
- R M. (2014, July 2). *Los modos de color en diseño gráfico*. - Agencia La Nave. Agencialanave.Com. <https://blog.agencialanave.com/los-modos-de-color-en-diseno-grafico/>
- Conceptos de modos de color en Photoshop*. (n.d.). Adobe.Com. Retrieved November 24, 2021, from <https://helpx.adobe.com/mx/photoshop/using/color-modes.html>
- MadridNYC. (2018, April 11). *Los mejores Programas de Diseño Gráfico*. Madridnyc.es. <https://madridnyc.es/los-mejores-programas-de-diseno-grafico/>
- Observatorio Tecnológico. (2006). *Dibujando con Inkscape*. Diciembre 2021, de Instituto Nacional de Tecnologías Educativas Sitio web: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/gl/software/software-general/332-arturo->

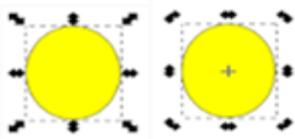
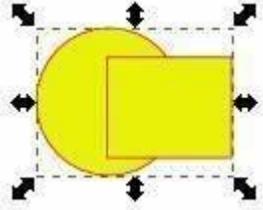
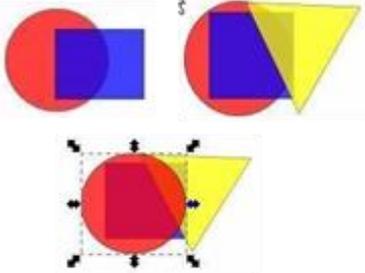


Lectura 6. Transformaciones y efectos a objetos digitales

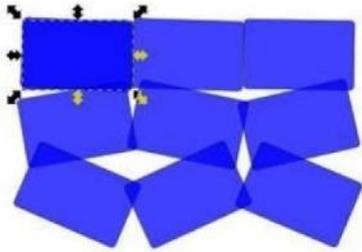
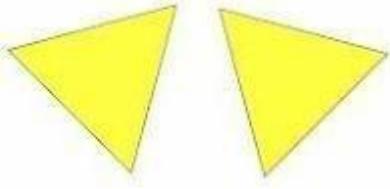


Instrucciones: Realiza la lectura de tabla y al finalizar realiza la Actividad Práctica 3. "Dibujando mi eslogan" según las indicaciones de tu profesor.

A continuación, se describen algunas de las herramientas que puedes utilizar con los objetos en Inkscape:

Nombre	Atajo	Descripción	Ejemplo
Transformaciones	Máysuc + Ctrl + Alt	En el menú <i>Objetos/transformar</i> se encuentra: Ancho, alto, vertical, horizontal	
Mover, escalar y girar con el ratón	Ctrl + Arrastre del ratón	Ir al selector de objetos o pulsar el botón izquierdo del ratón sobre un objeto aparecen flechas que permiten escalarlo, rotarlo y moverlo.	
Agrupar	No aplica	Al seleccionar dos o más objetos y pulsamos agrupar, se tratarán como un único objeto, la opción contraria es desagrupar	
Elevar, bajar, traer al frente, bajar al fondo	No aplica	Permite obtener tener 3 o 4 objetos superpuestos. Hacer clic con el botón derecho y seleccione una opción	



Nombre	Atajo	Descripción	Ejemplo
Duplicar y Clonar	Alt + D (Clonar)	Ir al menú Editar / Duplicar. El objeto duplicado queda encima del original y se puede arrastrar con el ratón donde se desee	
Alinear y Distribuir	Mayús + Ctrl + A	Ir al Menú Objeto/Alinear y Distribuir. En el cuadro <Alinear Relativo a:> podemos elegir el objeto de referencia para alinear.	
Ordenar	Seleccionar el objeto + Re Pág (arriba), + Av Pág (abajo), + Inicio (traer al frente) o Bajar al fondo (fin)	Permite apilar los objetos, variando el orden de los Objetos con las funciones, accediendo desde menú objeto, o bien desde la barra de control de la herramienta seleccionar y transformar objetos.	
Rotar y reflejar	Ctrl+[: Giran 90 grados en sentido horario. Ctrl+] : Giran 90 grados en sentido antihorario.	Permite mover las imágenes a 360 grados, así como obtener una imagen a partir de la primera	

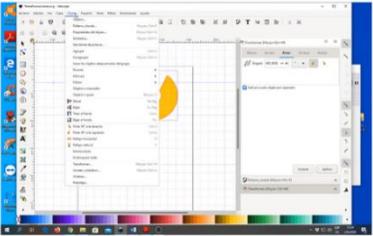


Nombre	Atajo	Descripción	Ejemplo
Combinar objetos	SHIFT y Clic izquierdo	Permite unir dibujos; es decir, de dos trazos va a crear uno solo. Con el relleno del objeto de más abajo. Las herramientas para combinar objetos se encuentran en el menú Trazo.	
Unión	CTRL + +)	Permite unir dibujos. Es decir, de dos trazos va a crear uno solo, dejando al cuadrado debajo (Tecla FIN) y al círculo encima (tecla INICIO)	
Diferencia	CTRL + -	Sirve como un recorte donde el dibujo de más arriba va a recortar al de abajo. En este caso usaremos la estrella y el cuadrado	
Intersección	CTRL + +	Realiza la intersección de dos dibujos. Solo quedará la zona que ambos dibujos comparten	
Exclusión	CTRL + ^	Es lo contrario a la intersección, ya que aquí se excluye la zona que ambos dibujos comparten. Dando como resultado la zona contraria a la intersección.	
División	CTRL + /	Esta opción es como un recorte, pero el dibujo de más arriba divide en dos al dibujo de más abajo. Al empalmarlos y aplicar la división, veremos cómo el dibujo de abajo queda dividido en dos.	



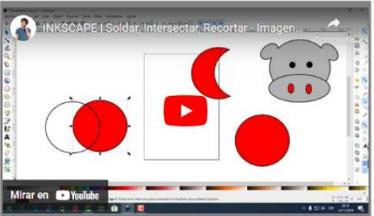
Nombre	Atajo	Descripción	Ejemplo
Cortar Trayecto	CTRL + ALT + /	Esta opción se encarga de recortar trayectos. Funciona como el comando DIVISION, pero dando como resultado dos trazos sin relleno, separados como en la división.	

 **Recurso didáctico sugerido**




Transformaciones con Inkscape
INKSCAPE 2 - "Transformaciones con inksape"
<https://youtu.be/2kfVBT43G-g>

 **Recurso didáctico sugerido**




INKSCAPE | Soldar, Interceptar, Recortar - Imágenes Vectoriales
<https://www.youtube.com/watch?v=et7YdUBv Ec>



Actividad 5. Tabla de edición y combinación de objetos



Instrucciones: Coloca el icono que corresponda a la función de los controles para editar y combinar objetos.

		<ul style="list-style-type: none"> Elevar Bajar Traer al frente Bajar al fondo 	
ICONO	FUNCIÓN		
	<p>Se refiere al orden de apilado de los objetos. Se puede acceder desde menú objeto, o bien desde la barra de control de la herramienta seleccionar y transformar objetos. Podemos variar el orden de los Objetos con las funciones Traer al Frente, Bajar al fondo, Elevar y Bajar.</p>		
	<p>Esta opción es como un recorte, pero aquí sobreviven dos dibujos. El dibujo de más arriba divide en dos al dibujo de más abajo. El resultado es el dibujo de abajo dividido por el contorno del dibujo</p>		
	<p>Esta opción se encarga de recortar trayectos. En este caso funciona como el comando DIVISION, pero dando como resultado dos trazos sin relleno, separados como en la división.</p>		
	<p>Permite unir dibujos. Es decir, de dos trazos va a crear uno solo.</p>		
	<p>Va a dejar como resultado la intersección de dos dibujos. Solo quedará la zona que ambos dibujos comparten.</p>		
	<p>Es lo contrario a la intersección, ya que aquí se excluye la zona que ambos dibujos comparten. Dando como resultado la zona contraria a la intersección.</p>		
	<p>Es básicamente un recorte, donde el dibujo de más arriba va a recortar al de abajo.</p>		
	<p>Esta opción es como un recorte, pero el dibujo de más arriba divide en dos al dibujo de más abajo.</p>		



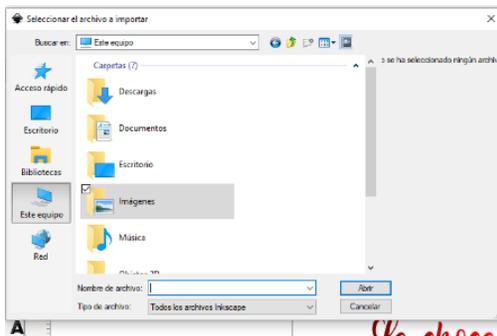
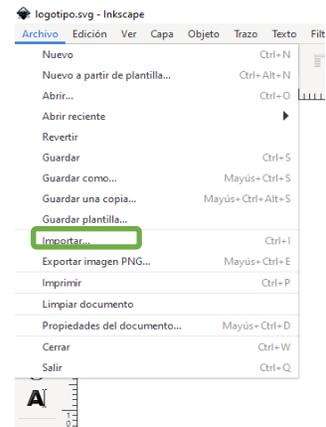
Practica 3 Diseñando mi logotipo



Instrucciones: De manera individual, realiza un boceto para la creación del logotipo de la empresa que apoyaran en el diseño de marca:

Seguir paso a paso el ejemplo guiado para crear su logotipo con el boceto que realices propio. para la microempresa de tu comunidad que forma parte del diseño de marca para una microempresa, presentada en la situación didacta.

1. Dibuja el logotipo y digitalízalo (toma una foto)
2. Entra a la aplicación Inkscape da clic en archivo/importar
3. Se abrirá una pantalla



En la cual seleccionaras la imagen que digitalizaste

4. Una vez que ya tienes la imagen en el área de trabajo de la aplicación, comenzaras a realizar la digitalización en la aplicación siguiendo los pasos de muestra del video

Video ejemplo para realizar la práctica de digitalización de imagen; ingresar al siguiente URL o escanear el código QR con tu móvil:

<p>Video Complementario para realizar practica 3. https://drive.google.com/file/d/15zeMOJKEBZGqBg4_MIOTtUJRLZAIpS5H/view?usp=share_link</p>	
--	---

5. Al terminar el logo, debes crear un documento en donde presentes el logotipo que realizaron para representar a la microempresa, describiendo las formas correctas e incorrectas de presentar el logotipo a como se muestra en la siguiente imagen



Formas correctas y presentación

FIRMA GOBIERNO

La firma **colegio – gobierno** es el elemento de comunicación importante para el uso institucional, porque en ella se concentra la personalidad y el posicionamiento del nuevo gobierno estatal que se quiere comunicar a través de su imagen.

179

Formas incorrectas

Aquí se muestran algunos ejemplos de aplicación incorrecta de la marca, donde el mal uso desvirtúa y perjudica la notoriedad de la misma. Estas recomendaciones son extensivas a todas las variantes de la marca.

Cambios de tipografía.

Distorsión de las proporciones horizontal y vertical.

Cambios en la distribución o eliminación de los elementos.

Mal uso o modificación de los colores corporativos.

6. Guardar el trabajo como **presentación_logotipo.doc**
7. Realizar la entrega de tu trabajo en la fecha y forma solicitada.



Instrumento de evaluación				
LISTA DE COTEJO				
Practica: Diseñando mi logo				
DATOS GENERALES				
Nombre(s) del alumno(s)			Matricula(s)	
Producto: presentación_logotipo.doc			Fecha	
Materia:			Periodo	
Nombre del docente			Firma del docente	
VALOR DEL	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR	CALIF	OBSERVACIONES Y/O
REACTIVO		OBTENIDO		SUGERENCIAS DE
		SI	NO	MEJORA
1	Reconoce el entorno de trabajo de Inkscape para realizar la práctica.			
1	Utiliza adecuadamente la Herramienta beizer			
2	Utiliza correctamente la herramienta de Formas.			
2	Utiliza correctamente la herramienta de relleno y borde para diseñar el logotipo			
2	Utiliza textos y objetos gráficos de manera creativa y apropiada para transmitir el significado del logotipo conforme la práctica.			
1	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros de equipo.			
1	Entrega en tiempo y forma la práctica cumpliendo con lo solicitado en la práctica.			
10	CALIFICACIÓN			



Referencias

181

- Developers, I. W. (n.d.-a). *Funcionalidades | Inkscape*. <https://inkscape.org/es/acerca-de/funcionalidades/>
- Developers, I. W. (n.d.-b). *Referencia de teclado y ratón de Inkscape | Inkscape*. <https://inkscape.org/es-mx/doc/keys.html>
- SarmientoBA. (2021). *TUTORIAL DE INKSCAPE Programa de dibujo vectorial de código abierto*. Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. <https://1library.co/document/q7eneonz-tutorial-inkscape-programa-vectorial-c%C3%B3digo-abierto-ministerio-educaci%C3%B3n.html>
- Trabajando con Objetos en Inkscape | Observatorio Tecnológico*. (n.d.). <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/en/software/software-general/344-arturo-garcia-fraile>





Lectura 7. Paint de Windows



Instrucciones: Realiza la lectura e reflexiona los conceptos más relevantes para resolver la Actividad 7 “relaciona conceptos de Paint”.

Paint es un software de dibujo y edición básica que forma parte los accesorios del **Sistema Operativo Windows**; mediante este se puede dibujar, aplicar color y modificar imágenes. Posee una interfaz sencilla, con un lienzo de dibujo, en el cual se insertan textos, imágenes, formas; brinda la posibilidad de realizar dibujos a mano alzada, modificar una imagen insertada, seleccionar una parte de una imagen, etc. Los formatos de archivo de imagen que admite Paint son: **BMP, PNG, JPG, GIF y TIFF**.

- En Paint se pueden crear dibujos básicos o más sofisticados, y guardarse como archivos de mapa de bits o algunos de los formatos manejados por este.
- Para abrir Paint Selecciona **Botón inicio/Paint**.

Caja de herramientas de Paint en Windows 11



Herramientas básicas de Paint

Icono	Descripción
	Lápiz Dibuja trazos libres con el color y tamaño de línea seleccionada. Para trazar líneas rectas mantener presionada la tecla shift.
	Texto Inserta Texto en la imagen. Al seleccionar esta herramienta te aparece un cuadro de opciones de tipo de fuente, tamaño, estilos, alineación y relleno para configurar tu texto.
	Herramienta Lupa Acerca o aleja el lienzo de dibujo.
	Relleno de color Pinta el lienzo o forma cerrada con el color del primer plano; para llenar con el color de fondo usar clic derecho.



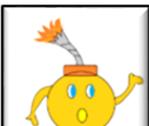
	<p>Herramienta Borrador Borra cierta parte de una imagen o líneas que se deseen borrar. Para ampliar el área de borrado se usa Control + y para reducir el tamaño presionando las teclas Control -.</p>
	<p>Selector de color Selecciona un color de la imagen para usarlo como en otra área del dibujo o lienzo.</p>
	<p>Herramienta pincel Traza de forma libre, usando distintos estilos de pincel, con diversos colores.</p>
	<p>Herramienta formas Inserta formas como rectángulos, círculos, triángulos, flechas, estrellas y llamadas.</p>
	<p>Herramienta recortar Recorta la imagen manteniendo únicamente la parte seleccionada.</p>
	<p>Herramienta cambiar tamaño Cambia el tamaño o sesga la imagen o selección.</p>
	<p>Herramienta girar y voltear Permite girar o voltear una imagen</p>

Para comprender la utilización de cada herramienta realiza el siguiente ejemplo guiado, avanza paso a paso y repite las veces que sea necesario hasta lograr un resultado deseado.

Ejemplo guiado

<ol style="list-style-type: none"> Ingresas a Paint. Dibujas un círculo en la parte de en medio. 	
<ol style="list-style-type: none"> Dibujas un rectángulo con las puntas redondeadas en la parte superior del círculo de la siguiente forma. 	
<ol style="list-style-type: none"> En la parte superior y media del rectángulo dibujas la mecha a mano alzada y rellenas con la cubeta en color gris. 	
<ol style="list-style-type: none"> Dibujas dentro del círculo dos óvalos y dentro de ellos otros dos óvalos de color azul de la siguiente forma. 	



6. Dibuja los brazos a mano alzada de la siguiente forma.	
7. Dibuja la llama en la mecha de la siguiente forma	
8. Dibuja la boca de la siguiente forma.	
9. Rellena el rectángulo con color naranja.	
10. Rellena el círculo y los brazos con el color dorado de la siguiente forma.	
11. Escribe la siguiente frase.	

12. Guarda tu dibujo con la nomenclatura solicitada por el docente.



Actividad 6. Relación a conceptos de Paint



Instrucciones: Relaciona la situación con la herramienta correspondiente en cada caso.

Situación		Herramienta
1.- Se desea obtener el color de una imagen para colocarlo en otra parte del dibujo	()	A. 
2.- Se desea realizar un trazado libre, configurando el tamaño de la línea a 4px.	()	B. 
3.- Se requiere eliminar una parte de una imagen y colocar el color azul en su lugar.	()	C. 
4.- Herramienta que permite ver los pixeles de la imagen.	()	D. 
5.- Se realiza una captura de pantalla, pero solo se requiere tener una parte de la imagen.	()	E. 
6.- Herramienta para colorear una figura cerrada.	()	F. 
7.- Con esta herramienta se puede dibujar formas predefinidas.	()	G. 
8. Si se desea agregar texto a una imagen se usa la herramienta	()	H. 

Para realizar ONLINE "Mis botones para diseñar en paint" puedes ingresar al siguiente URL o escanear el código QR con tu móvil:

Mis botones para diseñar en Paint. (s/f). Educaplay.com. Recuperado el 29 de diciembre de 2021, de <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10961998-mis-botones-para-disenar.html>




Referencias

186

Microsoft. (s. f.). Ayuda en Paint - Soporte técnico de. <https://support.microsoft.com/es-es/windows/ayuda-en-paint-d62e155a-1775-6da4-0862-62a3e9e5a511>



Lectura 8. Primeros pasos de GIMP



Instrucciones: Realiza la lectura destacando lo más relevante para realizar la Actividad 8, “Identificando la Interfaz de Gimp” o Práctica 3 “Bosquejo con Herramientas básicas”, según las indicaciones de tu profesor.



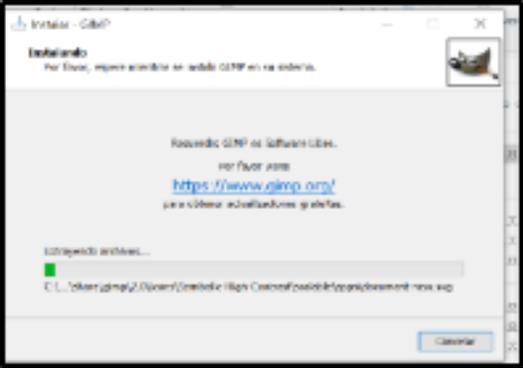
En esta lectura se presenta el ambiente de trabajo y elementos básicos de GIMP, que es una de las mejores opciones de software gratuito para el trabajo con imágenes de mapa de bits, principalmente. En este sentido, el Manual de usuario de GIMP (2022) define a este Programa de Manipulación de Imagen de GNU, como un software libre para la creación y manipulación de imágenes de mapa de bits, el cual permite crear gráficos y logos, cambiar el tamaño y recorte de fotografías digitales, modificar colores, trabajar con distintas imágenes en un solo proyecto mediante capas, quitar elementos de una imagen, cambiar el formato de una imagen, así como crear diseños inéditos sencillos o más sofisticados, uso de efectos de imagen, etc.; y este se encuentra disponible para Windows, Linux y MacOS en su sitio oficial <https://www.gimp.org/downloads/>

Descarga e instalación de GIMP

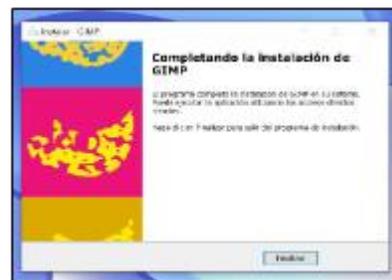
1. Ingresar al sitio <https://www.gimp.org/downloads/>

2. Seleccionar Download, elegir la versión compatible con tu sistema operativo, a continuación, elegir Download directly

3. Una vez descargado el instalador, ubicarlo en descargas y ejecutarlo

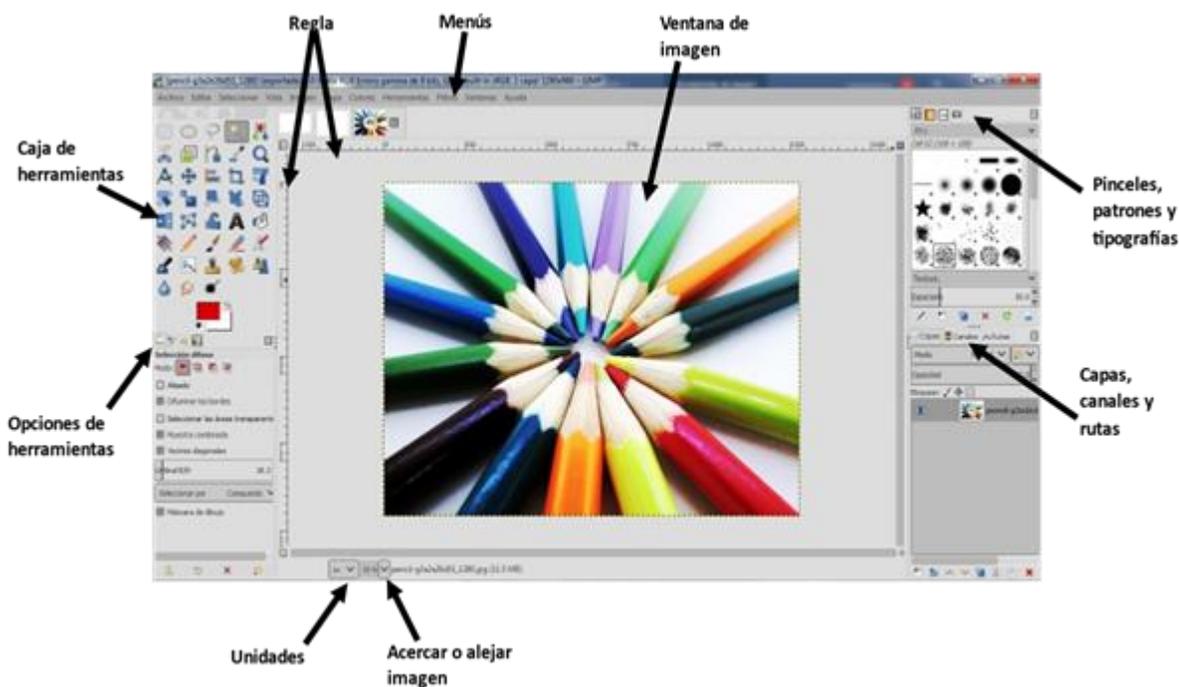


4. Cuando sea completada la instalación selecciona finalizar y ubica el icono de GIMP en tu botón de inicio/programas.



Entorno de trabajo de GIMP

Para iniciar el trabajo con GIMP ubica el icono del programa en escritorio o en inicio/programas/GIMP. A continuación, se muestra la interfaz de GIMP:



Herramientas de GIMP

En las tablas siguientes se describen las herramientas de GIMP

Herramienta	Nombre	Descripción
	Selección rectangular	Selecciona una zona rectangular. R
	Selección elíptica	Selecciona una zona elíptica. E
	Selección libre	Selecciona una región dibujada a mano con segmentos libres y poligonales. F
	Selección difusa	Selecciona una región contigua basándose en el color. U
	Seleccionar por color	Selecciona regiones con colores similares. Mayus +O
	Tijeras de selección	Selecciona formas usando un ajuste inteligente de los bordes
	Selección del primer plano	Selecciona una zona que contiene objetos al frente.
	Herramienta de rutas	Crea y edita rutas.
	Recoge color	Establece colores a partir de píxeles de la imagen.
	Ampliación	Acerca o aleja el lienzo de trabajo.
	Herramienta de medida	Medir distancias y ángulos. Mayús + M
	Mover	Mueve capas, selecciones y otros objetos. M

Esta tabla está basada en las herramientas de GNU GIMP, Caja de herramientas. (2022). [Software]. En *GIMP* (2.10.32). <https://www.gimp.org/downloads/>



Herramienta	Nombre	Descripción
	Recorte	Quita zonas del borde de la capa o imagen. Mayús + C
	Transformación unificada	Transforma la capa, selección o ruta. Mayús + T
	Rotación	Rota la capa, selección o ruta. Mayús + R
	Escalado	Escala la capa, selección o ruta. Mayús + S
	Inclinación	Inclina la capa, selección o ruta. Mayús + H
	Transformación del tirador	Deformar la capa, selección o ruta con tiradores. Mayús + L
	Perspectiva	Cambia la perspectiva de la capa, selección o ruta. Mayús + P
	Voltear	Voltea la capa, ruta o selección de manera horizontal o verticalmente. Mayús + F
	Transformar rejilla	Deforma una selección con una rejilla. Mayús + G
	Transformación de deformación	Deforma con diferentes herramientas. W
	Herramienta de texto	Crea o edita capas de texto.
	Relleno	Rellena con un patrón o color el área seleccionada. Mayús + B
	Degradado	Rellena el área seleccionada con un degradado de colores. G
	Lápiz	Dibujo de bordes duros mediante un pincel. N
	Pincel	Pintar trazos de borde suave mediante un pincel. P
	Borrador	Borra el color de fondo o transparencia, mediante un pincel. Mayús + E
	Aerógrafo	Pinta con presión variable mediante un pincel. A
	Tinta	Escritura tipo caligrafía. K
	Pincel Mypaint	Uso de pinceles MyPaint en GIMP. Y



Herramienta	Nombre	Descripción
	Clonado	Copia selectivamente a partir de una imagen o diseño, utilizando un pincel. C
	Herramienta de saneado	Sanea irregularidades de la imagen. H
	Clonación de perspectiva	Clona desde una imagen de origen tras aplicar una transformación de perspectiva
	Enfoque y desenfoque	Emborronado o desemborronado selectivo usando un pincel. Mayús + U.
	Emborronado	Emborrona selectivamente usando un pincel. S
	Marcado a fuego/quemar	Ilumina u oscurece selectivamente usando un pincel. Mayús + D
	Color de primer plano	Selecciona los colores de frente (pintura) y fondo (goma de borrar).

Basada en las herramientas de GNU GIMP, Caja de herramientas. (2022). [Software]. En *GIMP* (2.10.32). <https://www.gimp.org/downloads/>

Opciones de herramientas de GIMP

La herramienta seleccionada se marca con un recuadro

Se muestran los valores que se pueden modificar a la herramienta. Esta ventana cambia de acuerdo con la herramienta seleccionada.

Guardar los ajustes de la herramienta

Restaurar los ajustes de la herramienta

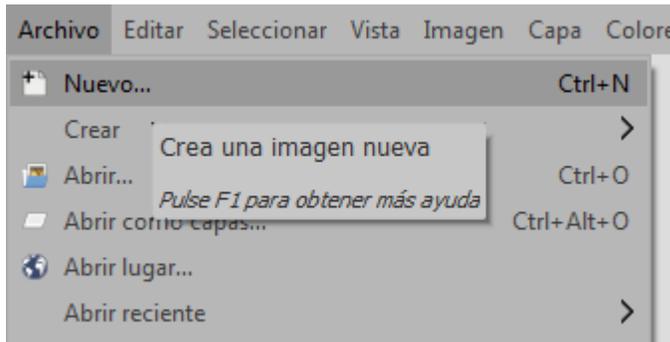
Borrar los ajustes de la herramienta

Se usa para obtener los valores iniciales de la herramienta seleccionada.



Crear un nuevo proyecto

Gimp permite crear imágenes de una cámara digital (**menú Archivo/Nuevo o control +N**), un escáner o crear imágenes directamente (**menú Archivo/Crear**).

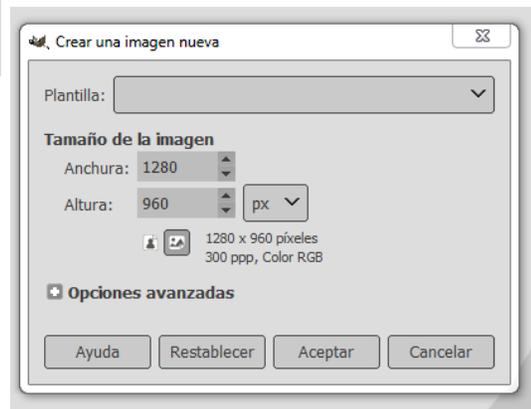


- ✓ Tamaño de la imagen en pixeles, pulgadas, centímetros, etc. Se usa por lo general el predeterminado px (pixeles).
- ✓ Aquí también puedes configurar la posición horizontal o vertical.

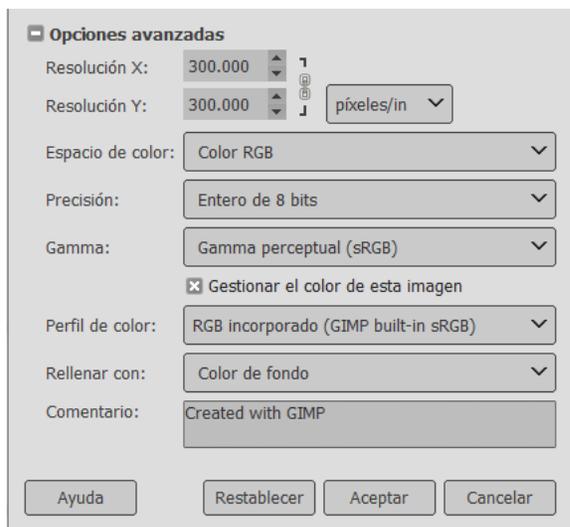
Al seleccionar la opción **Nuevo**, aparece el cuadro de dialogo para seleccionar las características de la nueva imagen

Salto de página

- ✓ La opción plantillas muestra opciones de tamaños predefinidos A0, A1, A2, carta, etc.



Opciones Avanzadas te permitirá ver las opciones para ajustar el lienzo de trabajo



- Resolución predeterminada para ver las imágenes en pantalla.
- Espacio o modo de color, RGB, escala de grises.
- Rellenar con, es el color de fondo y es el que esta seleccionado en la herramienta selector de color, el valor predeterminado es blanco.



Recomendaciones generales

- Si estás trabajando en un proyecto de GIMP y deseas incorporar una imagen a este, puedes usar la opción abrir como capa y la imagen se agregará como una capa nueva dentro del mismo proyecto.
- Para visualizar una ventana empotrable, seleccionar **Ventanas/Diálogos empotrables** y elige la opción de herramienta, con la que deseas trabajar.
- Para quitar la selección de un objeto, se debe ir al menú **Seleccionar/Nada**.
- Deshacer es revertir la acción realizada a una imagen, se puede ejecutar mediante el menú

Editar/Deshacer o con **Control + Z**

- Para rehacer una acción se usa **Control + Y**.

 **Recurso didáctico sugerido**





<https://www.youtube.com/watch?v=O4Eo8QGV9To>

 **Recurso didáctico sugerido**





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





¡Vamos a practicar con GIMP!



Propósito: Utilizar las herramientas básicas de diseño de Gimp y manipulación de imágenes, para la creación de un bosquejo de diseño, a partir del seguimiento de la práctica 4 “bosquejo con herramientas básicas”.

Conocimiento:

- ✓ Entorno de GIMP
- ✓ Herramientas básicas: Selección, Selección libre, pincel, relleno, texto, escalado.

Desarrollo:

Puedes resolver esta práctica utilizando **UNA** de las siguientes opciones...



- A) De manera manual**, directamente en la guía didáctica impresa y atendiendo las indicaciones que se te dan (Actividad 8. Relaciona “Identificando la interfaz de GIMP”)
- B) Utilizando Gimp**, sigue los pasos que se te proporcionan para su solución (Práctica 3. Bosquejo con Herramientas básicas)

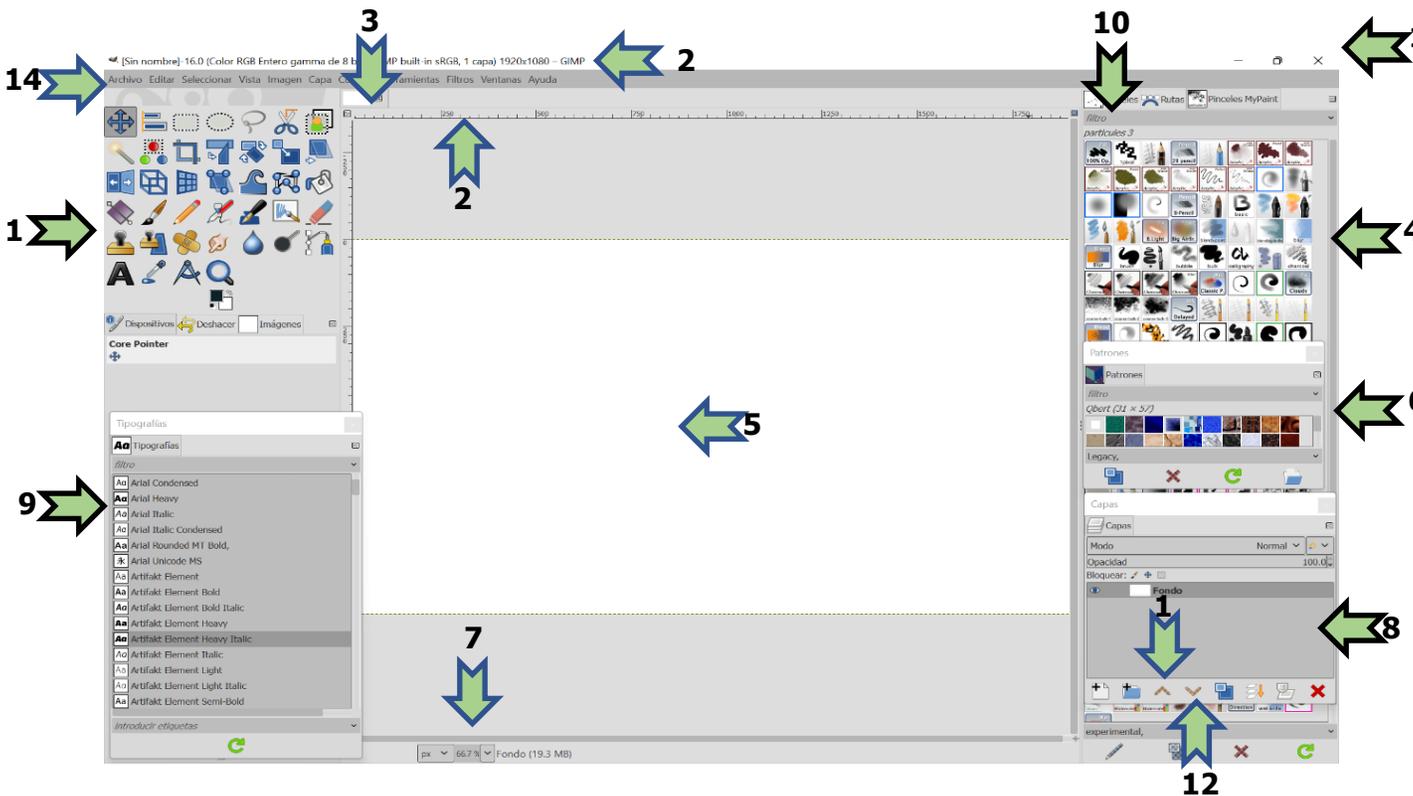
¡Tu profesor te indicará cuál de las dos opciones utilizar!



1 Actividad 7: "Identificando la Interfaz de Gimp" (Opción A) 2



Instrucciones: Identificar y relacionar el nombre de los elementos de la interfaz, anotando dentro del paréntesis el numero correspondiente, de acuerdo con la información de la lectura anterior.



Tecnologías de la Información y la Comunicación

A. Caja de Herramientas ()	B. Área de trabajo ()	C. Reglas ()
D. Tipografías de texto ()	E. Acercar o alejar ()	F. Menú (14)
G. Pinceles MyPaint ()	H. Opciones de pinceles (10)	I. Archivos abiertos ()
J. Patrones de relleno ()	K. Mover Capas hacia arriba (11)	L. Nombre del archivo ()
M. Capas ()	N. Bajar Capa ()	O. Botones de ventana ()



Para realizar ONLINE “**Diseñando con GIMP**” puedes ingresar al siguiente URL o escanear el código QR con tu móvil:

Diseñando con GIMP. (s/f). Educaplay.com. Recuperado el 29 de diciembre de 2021, de <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/10963326-disenando-con-gimp.html>

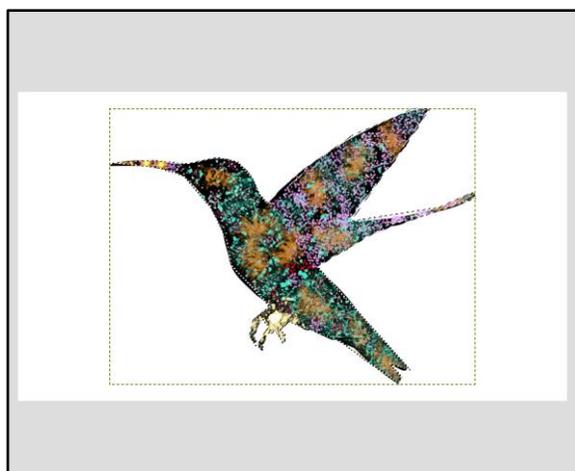


Practica 3: Bosquejo con Herramientas Básicas (Opción B)



Instrucciones: Realizar la siguiente práctica paso por paso.

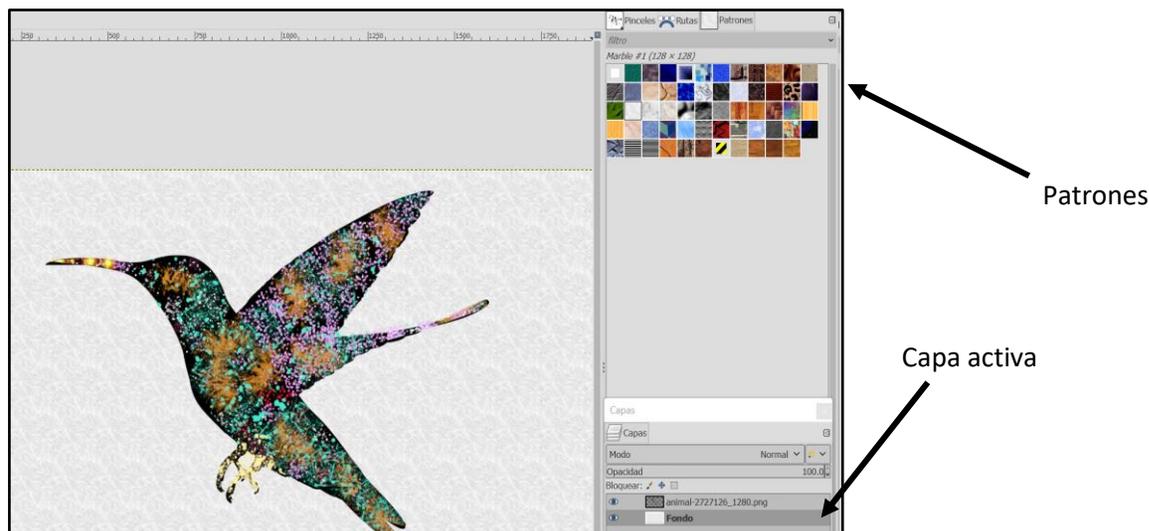
1. Seleccionar menú Archivo/ Nuevo, crear un nuevo lienzo de 1920 x 1080 px; en opciones avanzadas, verificar que la opción *Rellenar con color* esté en blanco.
2. Seleccionar Archivo/Abrir como capa, selecciona la imagen colibrí, descargada previamente de <https://pixabay.com/images/id-2727126/> en tamaño 1280x966.
3. Usar la herramienta selección libre para seleccionar la imagen del colibrí.
Nota: se mostrarán líneas punteadas con movimiento en su contorno.
4. Usar la herramienta pincel (Bristles 02), en el color de tu preferencia, aplica pinceladas ligeramente dentro de la selección. Nota: debe mantenerse la selección sobre el colibrí mostrándose líneas punteadas en su contorno.
5. Continuar aplicando efectos artísticos con pinceles de colores, hasta que el colibrí tome el diseño deseado. Nota: Cuida de no sostener el mouse mientras aplicas los efectos.



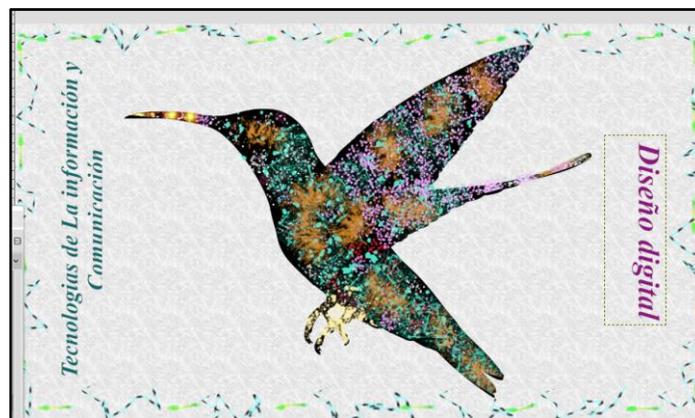
6. Elegir Menú/Seleccionar/Invertir y presiona la tecla suprimir, para quitar el fondo de la imagen.
7. Elegir Menú/Seleccionar/Nada, para quitar la selección al colibrí.



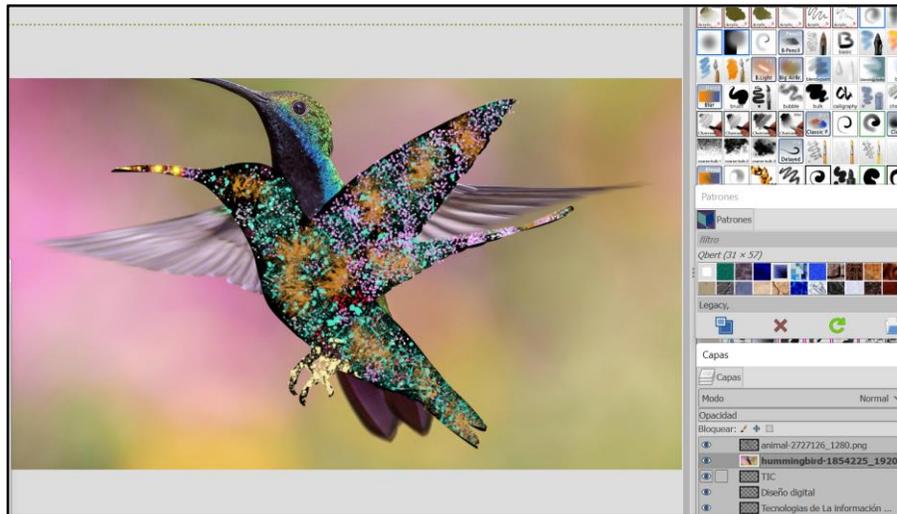
8. Activar la capa de fondo haciendo clic sobre esta, en el área de capas.
9. Ir a la ventana Patrones , en caso de no estar activa realiza lo siguiente: menú ventana/ Diálogos empotrables/Patrones.
10. Seleccionar el patrón marble #1, o uno de tu preferencia, arrastra y suelta en el fondo.



11. Seleccionar la herramienta Pincel MyPaint.
12. Usar los pinceles de tu preferencia para decorar el marco del lienzo.
13. Agregar texto, selecciona la caja de herramientas e inserta “Tecnologías de la información y Comunicación” *en tamaño 64 y tipo serif bold itálica*, en color que contraste adecuadamente al color de fondo y paleta de colores usada en tu diseño.
14. Seleccionar la capa de texto y en la caja de herramientas selecciona herramienta de rotación, gira el texto hasta ajustarlo en la posición adecuada y da clic en rotar.
15. Repetir los pasos 12 y 13 para insertar el texto “Diseño Digital”.

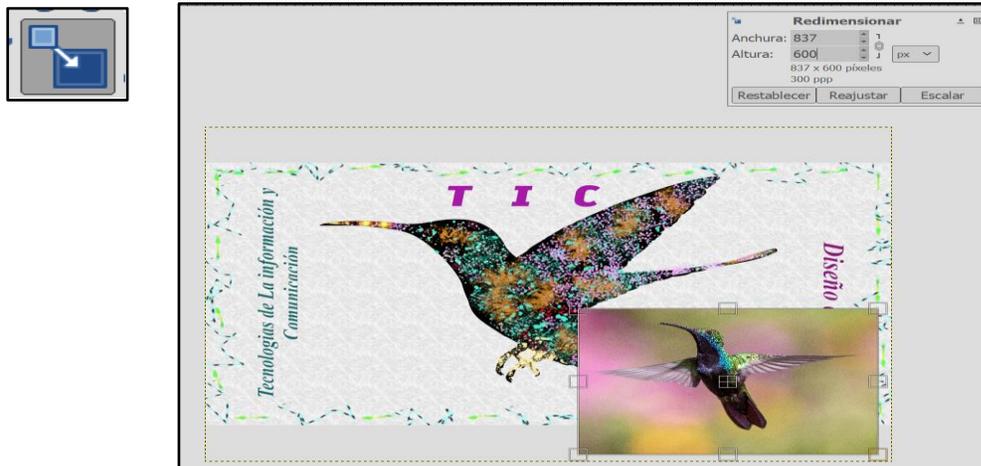


16. Insertar un nuevo texto "TIC", con el tamaño 100 y color adecuado a tu lienzo.
17. A continuación Seleccionar menú Archivo/Abrir como capa/selecciona la imagen Colibrí pájaro de vuelo, descargable de: <https://pixabay.com/es/photos/colibr%c3%ad-p%c3%a1jaro-vuelo-aviar-plumas-1854225/> en tamaño 1920 x 1976 px, y muévela una capa hacia arriba.



Mover una capa hacia arriba

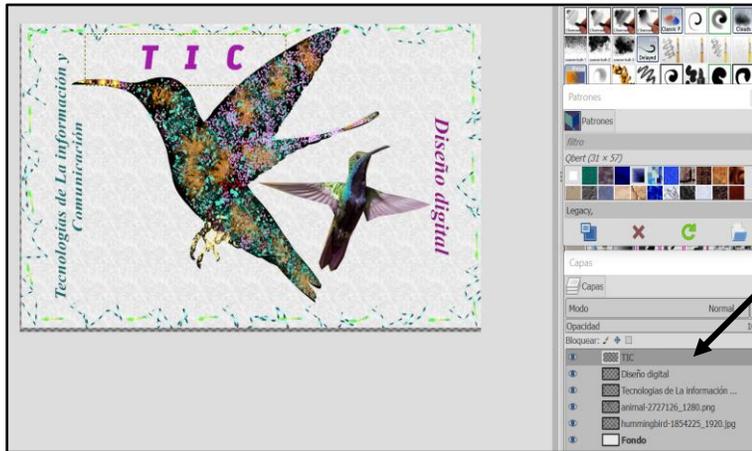
18. Usar la herramienta Escalado para ajustar el tamaño de la imagen a 800x600 px.



19. Usar la herramienta Selección libre para seleccionar el contorno del colibrí, haciendo clic en el punto de inicio al final, para cerrar la selección.
20. Abrir menú Seleccionar/invertir y a continuación oprime la tecla suprimir.
21. Usar la herramienta selección para mover el colibrí pequeño a una parte del lienzo que armonice con todos los elementos.
22. Seleccionar la herramienta de volteo, para voltear el colibrí.



23. Mover las capas de texto a la parte superior, seguido del colibrí grande y pequeño, al final debe quedar el fondo.
- 24.



Orden final de las capas.

25. Guardar el proyecto, menú **Archivo/Guardar** con el nombre **bosquejo de herramientas básicas**, este archivo se guarda con la extensión. xcf de GIMP.
26. Exportar en formato de imagen JPG, **Archivo/Exportar** con el nombre **Bosquejo de herramientas básicas**.



Instrumento de evaluación LISTA DE COTEJO Práctica No. 4: "Bosquejo con Herramientas básicas"					
DATOS GENERALES					
Nombre(s) del alumno(s)			Matricula(s)		
Producto: Imagen bosquejo de herramientas básicas.			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
1	Utiliza el tamaño de lienzo indicado en la práctica.				
1	Emplea la herramienta texto para agregar los textos indicados.				
1	Utiliza el relleno de patrón para el fondo.				
1	Usa la herramienta selección libre.				
1	Usa la herramienta Escalado.				
1	Aplica diferentes estilos de pincel para dar formato artístico.				
1	Utiliza la herramienta My Paint para decorar el marco del lienzo.				
1	Usa la herramienta de rotación para girar los textos.				
1	Guarda la imagen con los formatos xcf y jpg				
1	Entrega su trabajo en tiempo y forma.				
10	CALIFICACIÓN				



Referencias

201

GIMP (2022). Programa de manipulación de imágenes de GNU. Manual de Usuario.
<https://docs.gimp.org/2.10/es/index.html>



Lectura 9 Trabajando con capas y efecto



Instrucciones: Realizar la lectura destacando lo más relevante para realizar la Práctica 5 “Cartel publicitario microempresa” según las indicaciones de tu profesor.

Se puede considerar las capas como una serie de imágenes transparentes superpuestas una encima de la otra, para constituir una nueva imagen con la integración de las anteriores. Estas imágenes pueden ser editadas de manera individual sin afectar las demás. La capa inferior es el fondo y las capas superiores las que configurarán en su conjunto el nuevo diseño.



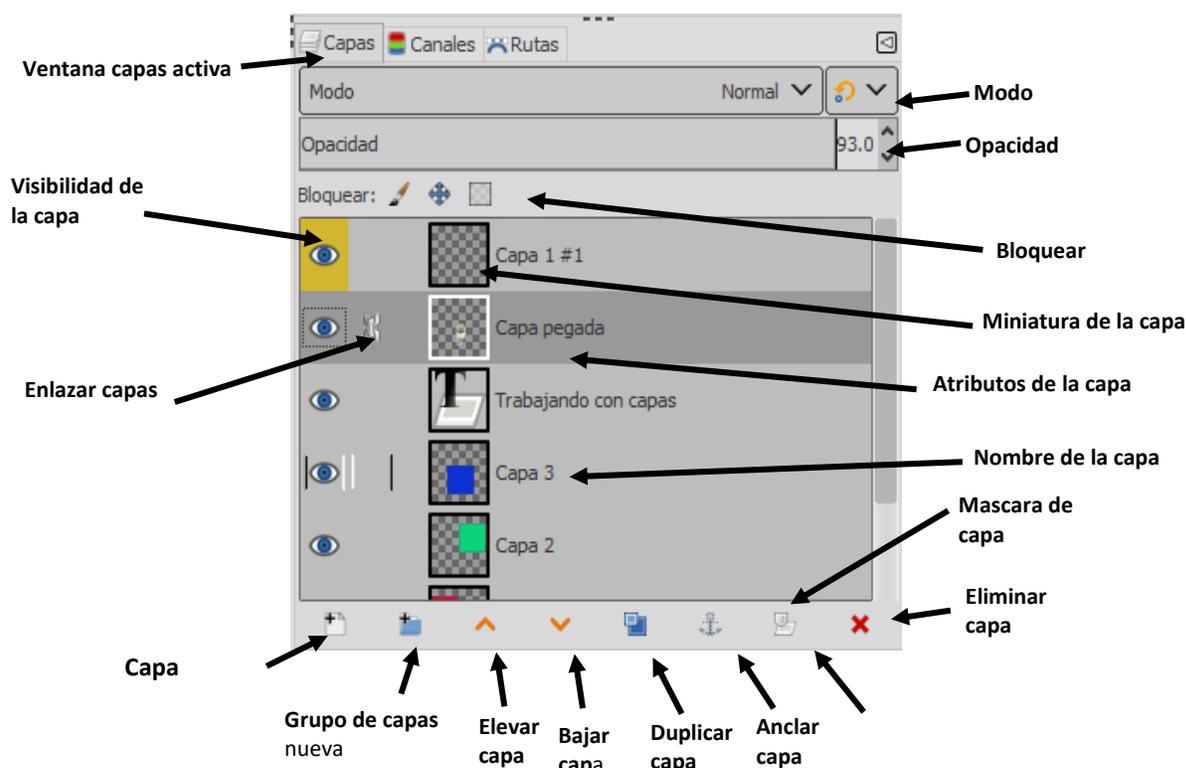
La cantidad de capas que tendrá una imagen depende únicamente, de la memoria disponible en el equipo. Los usuarios pueden trabajar con el número de capas de acuerdo con los requerimientos de su diseño, A continuación se describen las herramientas para el trabajo con capas, según lo detallada el Manual de usuario de GIMP (2022)

- ✓ **Menú Capa/ Capa nueva.** Se crea capa nueva, pudiendo el usuario modificar las características de la capa nueva a crear.
- ✓ **Ventana Capa/ botón duplicar.** Crea una capa nueva sobre la capa activa, que es una copia exacta de la capa activa.
- ✓ **Seleccionando la capa y dando clic derecho/duplicar capa** se realiza un duplicado de la capa seleccionada.
- ✓ **Ctrl+V o menú Editar/Pegar** crea una capa flotante con el contenido copiado en portapapeles; Se usa la herramienta **anclar capa flotante** de la ventana capas para incorporar la capa flotante a capa nueva o **seleccionar la capa flotante menú Capa/a una capa nueva o clic derecho/ a capa nueva**, la capa nueva se ajustará en tamaño para contener el material pegado

La ventana empotrable capas, es una de las más importantes en GIMP, debido a que en ella las capas se agrupan y contiene los comandos para manejarlas, pero mediante iconos en su propia caja de herramientas.



Imagen: Herramientas de la ventana Capas.



Descripción de las herramientas de ventana capas.

Miniatura de capa: Es una pequeña imagen, del contenido de la capa que aparece en la lista de capas, para identificarla gráficamente, además de su nombre.

Borde blanco en la miniatura-> capa activa

Borde negro en la miniatura-> capa inactiva

Visibilidad de la capa: En el lado izquierdo de la miniatura de la capa se muestra un ojo, este ícono hace visible y no visible la capa haciendo clic sobre él, si aparece es que la capa esta visible y viceversa. La combinación de teclas **Mayus clic sobre el ojo** hace que el resto de las capas se oculten.

Enlazar capas: Este incono en forma de cadenas, agrupa las capas a fin de aplicar acciones y comandos a las capas de manera simultánea. Por ejemplo, mover las capas.

Nombre de la capa: Indica el nombre de la capa, este se puede cambiar haciendo doble clic sobre el nombre asignado o clic derecho sobre la capa/cambiar atributos de capa.

Características de las capas: La capa activa se muestra sombreada, en la ventana de capas.

Esta tiene como propiedades: “Modo de capa”, “Opacidad”, “Bloquear pinceles” y “Bloquear el canal alfa”.

Modo: El modo normal es predefinido, pero existen diversos modos a escoger para cambiar la apariencia de las capas.

Opacidad: Es una barra que por defecto aparece en 100, pero se puede disminuir para dar mayor opacidad a la capa, inclusive hacerla verse transparente.

Bloquear Píxeles: bloquea la capa a modo de no usar ninguna herramienta del tipo pincel, lápiz, borrador, aerógrafo o herramienta de tinta, en la capa seleccionada.



Bloquear la posición y el tamaño: Bloquea el tamaño y posición de la capa, para que no puedan modificarse.

Bloquear canal alfa: bloquea la transparencia de la capa.

Nota : El nombre de la capa en negrita indica que esta no tiene transparencia.

Capa nueva: Este botón abre un cuadro de dialogo para crear una nueva capa con sus respectivos atributos.

Grupo de capas nuevo: Botón para crear un grupo de capas.

Elevar la capa: sube la capa para ponerla por encima de la capa sucesora de abajo hacia arriba.

Bajar la capa: Baja la capa un nivel por debajo de su predecesora.

Duplicar la capa: Crea una copia de la capa activa.

Anclar la capa: Pega una selección flotante en la capa activa.

Eliminar la capa: Elimina la capa seleccionada.



Recurso didáctico sugerido



GIMP - CURSO INTERMEDIO
1 - CAPAS



<https://www.youtube.com/watch?v=y0s3Vt0LqdQ&list=PLtjq5Hvt3lwUrUBA5nrEck1KTJDzIT4E3>



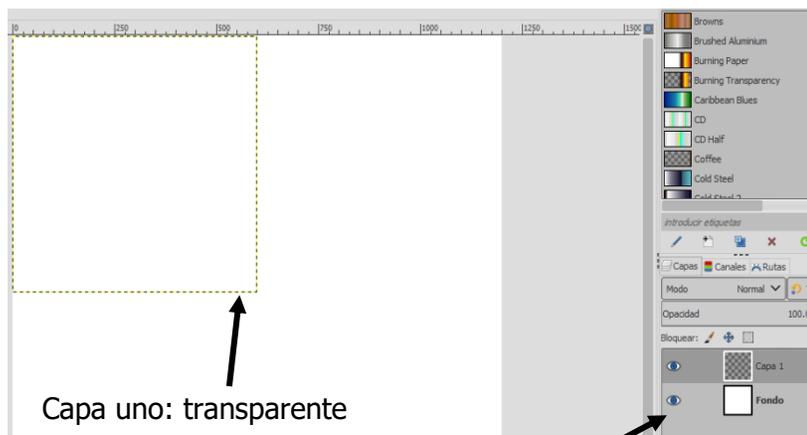
 **Ejemplo guiado: Como crear capas en GIMP** 

Crear un nuevo lienzo y ajusta, ancho y alto.

1. Configurar el tamaño 1200 x 1200 px y los otros valores quedan predeterminados.
2. Disminuir la resolución para que ocupe menos espacio.
3. Verificar el color de fondo, en este caso debe ser blanco.
4. Insertar una capa nueva menú **Capa/Nueva** o en el botón capa nueva, de la ventana de capas.



5. Configurar el alto y ancho a 600 px y fondo transparente.
6. Observar que en la ventana capas hay dos, el fondo blanco y la capa uno transparente, por lo que solo se observa el recuadro de dicha capa.



Capa uno: transparente

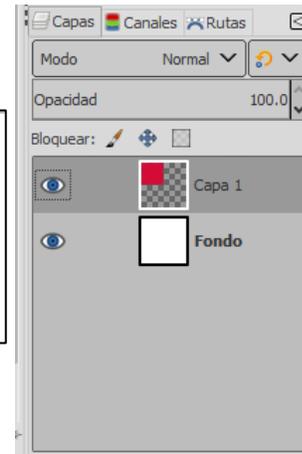
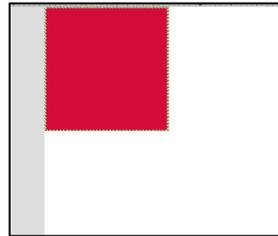
Capa de fondo, lienzo de 1200 x 1200 px



7. Seleccionar la herramienta, **relleno** y color rojo, en opciones de herramientas; colorea la capa uno.

Nota: Observa que sea esta la capa activa.

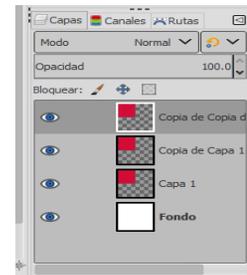
- En la Ventana capas se aprecia la capa 1 arriba y el fondo abajo.
- La capa de la parte superior es la que se muestra sobre las demás, en la ventana de imagen. Cuando se realiza algún formato en una capa, debe estar seleccionada y para verla debe aparecer en primer orden o desactiva la visibilidad de las otras capas 



8. Duplicar la capa uno dos veces usando el botón duplicar capa o haciendo clic derecho sobre la capa a duplicar y eligiendo duplicar capa, a continuación cambiar el color de relleno.



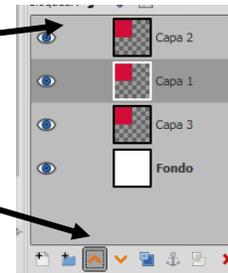
Nota: Para duplicar la capa esta debe ser seleccionada haciendo clic sobre ella y esta se mostrará en un



9. Cambiar el nombre a las capas duplicadas, haciendo doble clic sobre el nombre de cada capa.



Para mover de posición las capas se puede arrastrar cada capa con el mouse o usando el botón elevar capa.

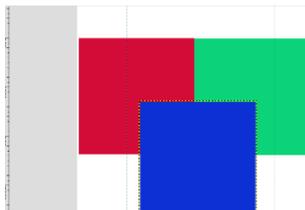


10. Aplicar color de relleno a la selección de la capa 2 en color verde y azul a la capa 3. Activa o desactiva icono capa visible para ver cada una.



11. Con la herramienta selección mueve las capas con respecto al fondo blanco a modo que se vean todas.

Para mover las tres capas de colores juntas, selecciona capa enlazada en la ventana capas y con la tecla shift mueve simultáneamente las capas sobre el fondo blanco.

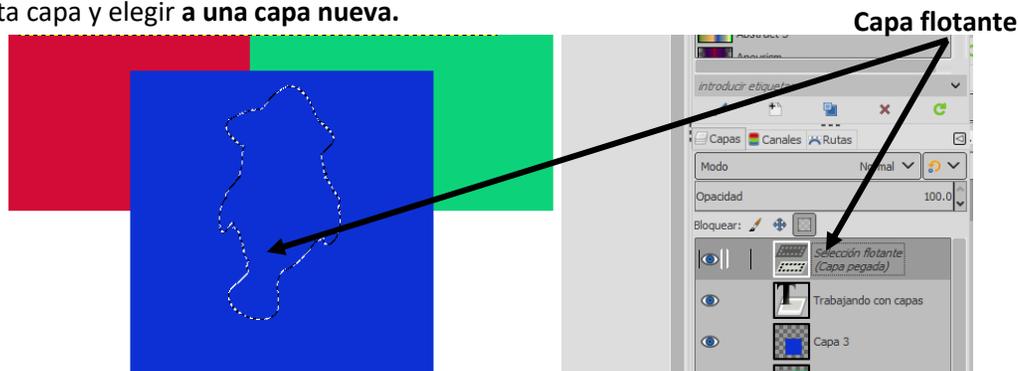


12. Insertar un texto en tu trabajo y aplica tipo, tamaño, alineación y color de fuente. Recuerda que el texto se agrega en una nueva capa, por lo tanto, ahora tienes cinco capas.
13. Abre la imagen de cobachito **Archivo/Nuevo o Archivo/Nuevo/abrir como capa**.

- a) Con la herramienta selección difusa (varita mágica) haz clic sobre el fondo de cobachito.
- b) Una vez seleccionado, elige en el menú **Seleccionar/invertir**.
- c) Presiona las teclas **control+C** o clic derecho sobre la imagen y copiar.
- d) Selecciona la ventana de tu trabajo con capas y pega con **control + V**.



14. Aparecerá la imagen de cobachito en una capa flotante, por lo que es necesario hacer clic derecho en esta capa y elegir **a una capa nueva**.



Cuando la imagen ya sea una capa nueva, verifica el orden de las capas; capa pegada, capa de texto, capa 3, capa 2, capa 1 y capa de fondo de arriba abajo.

15. Eliminar la capa de fondo, **inhabilita la visibilidad de la capa, haciendo clic en el ojo**.
16. Guardar el archivo **Archivo/Guardar como**, Ejemplo_capas.xcf. Recuerda que esta opción te permitirá abrir el trabajo y realizar modificaciones.



17. Exportar como una imagen en formato png **Archivo/Exp**



Efectos de Imagen

En GIMP GNU Manual de usuario (2022), se presentan los efectos de imagen mediante el uso de filtros, aplicables a las imágenes, para darles un toque especial. “Un filtro es una herramienta que a partir de un algoritmo matemático modifica una capa o imagen con alguno de los efectos aplicados por el usuario.”

La siguiente ventana muestra las opciones configurables para los filtros:

Ajustes predefinidos (1)

Son diferentes a los ajustes predefinidos de herramienta.

- Una caja de texto. Se introduce el nombre del ajuste o se elige una de la lista desplegable.
- Icono **+** donde se guarda la configuración del ajuste predefinido.
- Icono ajustes predefinidos.

Vista previa (2)

Si esta opción esta seleccionada, los efectos del filtro se muestran sobre la imagen. Solo se aplican cuando elige Aceptar.

Dividir vista (3)

Si esta opción esta seleccionada, la imagen se divide en dos partes, filtro aplicado a la izquierda y filtro no aplicado a la derecha.

Usar la selección como entrada (4)

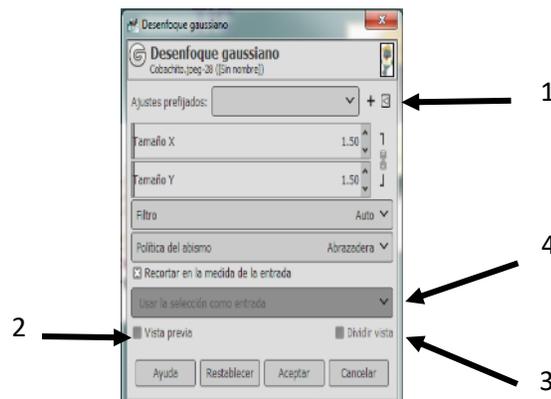
Si está habilitada esta opción el filtro se aplica solo en la selección.

Usar la capa completa como entrada (4)

Si está habilitada esta opción el filtro se aplica a la capa completa, la capa no seleccionada no es afectada.

En la opción de menú Filtros se pueden encontrar las siguientes opciones:

- ✓ Filtros de Desenfoque o Difuminar. Este tipo de filtros desenfoca las imágenes o una parte seleccionada de ellas. Entre las opciones de filtros que se encuentran en esta categoría se pueden mencionar:
- ✓ Filtros de realzar. Se usan para corregir imperfecciones de la imagen como partículas de polvo, ruido, cuadros entrelazados y falta de nitidez.
- ✓ Filtro de distorsiones. Transforman una imagen de diferentes maneras.
- ✓ Filtro de Luz y sombra. Realiza varios efectos de iluminación en la imagen.
- ✓ Efecto Ruido. Añade ruido a la capa activa o selección.
- ✓ Detectar bordes. Busca bordes entre colores diferentes y detectar los contornos de los objetos.
- ✓ Filtros Genéricos. Agrupa filtros que no se pueden categorizar en alguno de los otros tipos.
- ✓ Filtros de combinar. Asocian dos o más imágenes en una sola.
- ✓ Filtros Artísticos. Crean efectos artísticos como cubismo, pintura al óleo y lienzo.
- ✓ Filtros decorativos. Estos filtros son guiones Script-Fu en función de la imagen. Se pueden crear bordes decorativos, y en algunos casos añaden un efecto atractivo a la imagen.



- ✓ Filtros de mapa. Este filtro utiliza un objeto llamado mapa para modificar la imagen. Permite crear efectos 3D mapeando la imagen con otra realizada previamente.
- ✓ Filtros de renderizado. Puede crear patrones desde cero, hasta puede borrar el contenido de la capa.
- ✓ Filtros web. Usan imágenes que son utilizadas en sitios web.
- ✓ Filtros de animación. Son filtros usados en animaciones, permitiendo ver y mejorar las imágenes.

Ejemplos de Filtros

<p>Imagen sin filtro</p> 	
<p>Menú Filtro/Difuminar/Desenfoque gaussiano</p> 	<p>Menú Filtro/Artístico/Viñeta</p> 
<p>Menú Filtro/Artístico/Pintura al óleo</p> 	<p>Menú Filtro/Difuminar/Pixelar</p> 
<p>Menú Filtro/Artístico/Brillo suave</p> 	

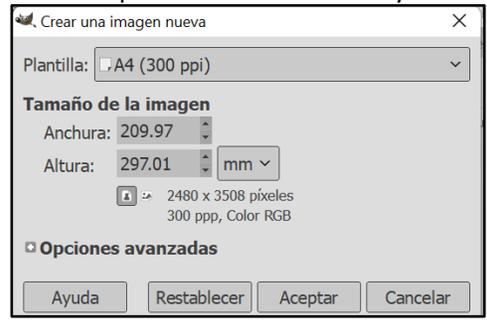


 **Ejemplo guiado: Cartel publicitario** 

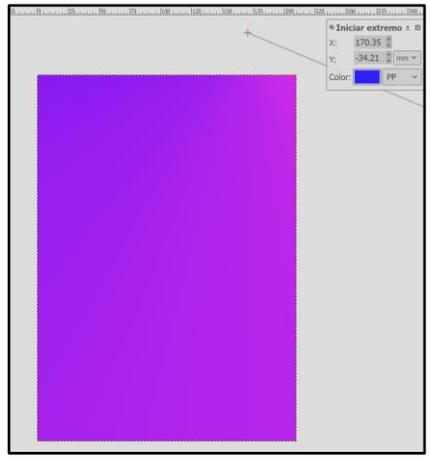
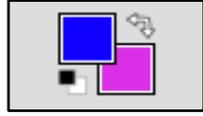


Instrucciones: Seguir paso a paso el ejemplo guiado para crear un cartel publicitario.

1. Crear una nueva plantilla en tamaño A4 y selecciona aceptar.

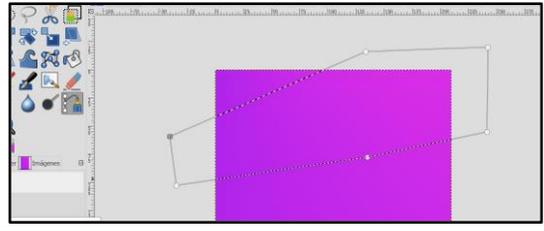


2. Ajustar el color de primer plano a azul (1100ff hexadecimal) y color de fondo en rosa (db2ee7 hexadecimal).



3. Aplicar un degradado de primer plano a fondo RGB.

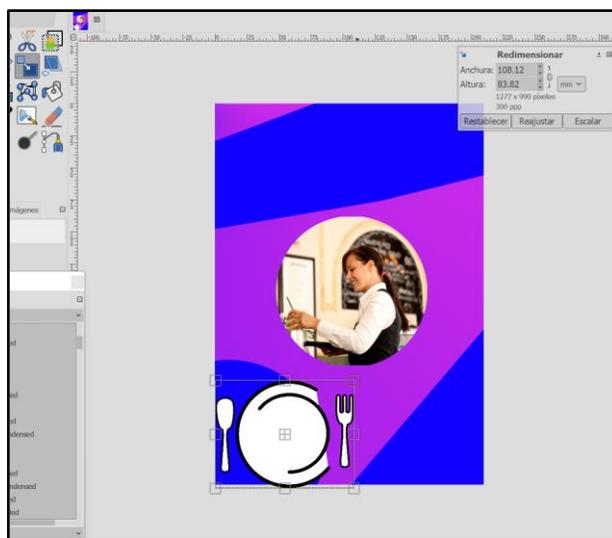
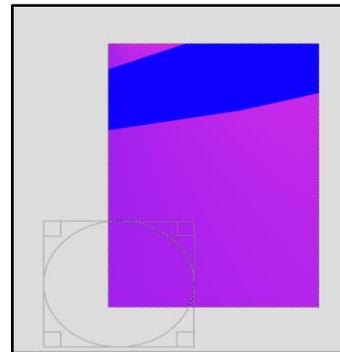
4. Seleccionar la herramienta ruta y trazar una forma en la parte superior de la hoja, como se ilustra en la figura. Nota: para cerrar la figura, presiona la tecla control y haz clic en el primer nodo trazado.



5. Pulsar la tecla enter y pulsar menú Editar/Rellenar con el color del primer plano.



6. A continuación, ir al menú Seleccionar/nada.
7. Usar la herramienta selección elíptica para trazar un círculo en la esquina inferior izquierda.
8. Seleccionar menú Editar/Rellenar con el color de fondo y luego Menú Seleccionar/Nada.
9. Aplicar el paso 3 para trazar un triángulo en la esquina inferior derecha.
10. Pulsar la tecla enter y seleccionar menú Editar/Rellenar con el color del fondo, a continuación selecciona Menú Seleccionar/nada.
11. Agregar la imagen seleccionando la opción Archivo/abrir como Capa y selecciona la imagen camarera, descargada de <https://pixabay.com/es/photos/camarera-el-camarero-restaurante-2376728/> en tamaño 1920x1367.
12. Usar la herramienta mover para centrar la imagen al centro de la hoja de trabajo.
13. Usar clic derecho sobre la capa de imagen/Añadir canal alfa, para añadir transparencia a la imagen.
14. Trazar, sobre la capa de imagen, un círculo con la herramienta selección elíptica.
15. Pulsar el menú Seleccionar/Invertir, a continuación presiona la tecla suprimir, por último menú Seleccionar/Nada.
16. Selecciona menú Archivo/Abrir como capa y elige la imagen platos, descargable de <https://pixabay.com/es/vectors/platos-l%C3%A1mina-tenedor-cuchara-295282/> en tamaño 1280x992.
17. Usar la herramienta de escalado para disminuir el tamaño de la imagen a 70x55px.



18. Elegir el menú Seleccionar/Nada.



19. Agregar tres textos, como los mostrados en la imagen para dar la información de la microempresa.

212



Nota: Es necesario verificar el orden de las capas, de abajo hacia arriba, capa de fondo, imágenes sin fondo y texto, Todas las capas deben estar visibles, mostrar de lado de la miniatura el ojo.

20. Guardar el archivo como cartel publicitario.cfx.

21. Exportar la imagen cartel publicitario.jpg.



Práctica 5: “Cartel Publicitario Microempresa”

213



Instrucciones: Continuar el trabajo en equipo colaborativo y seguir los pasos del ejemplo guiado “cartel publicitario”, para crear un cartel para la microempresa de tu comunidad que forma parte del diseño de marca para una microempresa, presentada en la situación didáctica.

1. Descargar dos a tres imágenes libres de derechos (CCO), en alguno de los sitios disponibles en la web, por ejemplo: [Pixabay](#) ó [Pexels](#).
2. Crear un proyecto nuevo en formato A4.
3. Aplicar degradado al lienzo.
4. Crear las formas de contraste, usando herramienta rutas.
5. Crear formas de contraste, usando la herramienta selección elíptica.
6. Abrir, como capa, las imágenes, previamente descargadas en el paso 1.
7. Eliminar el fondo o elementos innecesarios para el diseño, usando la herramienta **selección difusa** o **selección libre**.
8. Realizar un montaje de las imágenes, ajusta en el área de fondo con la herramienta mover.
9. Agregar dos a tres textos creativos relacionados a la microempresa elegida, por ejemplo, eslogan, promociones, teléfonos, dirección, etc.
10. Guardar el trabajo como **cartel_nombre_microempresa.cfx** y exporta la imagen en formato JPG con el mismo nombre.
11. Realizar la entrega de tu trabajo en **ambos formatos** en la fecha y forma solicitada.



Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Práctica No. 4 "Cartel publicitario microempresa"					
DATOS GENERALES					
Nombre (S)			Matricula(s)		
Producto: Cartel publicitario microempresa			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
1	Presentan cartel adecuado a la microempresa escogida.				
1	Configuran el tamaño del lienzo especificado en la práctica.				
1	Incorporan un degradado al fondo.				
2	Incorporan de dos a tres imágenes libres de derechos, y acorde a la temática.				
1	Agregan de dos a tres textos relacionados con el tema.				
2	Usan la herramienta rutas y selección elíptica para crear formas.				
1	Presentan un cartel creativo y con la correcta ortografía.				
1	Entrega el trabajo en tiempo y en los dos formatos solicitados.				
10	CALIFICACIÓN				



Referencias

215

- GIMP (2022). Programa de manipulación de imágenes de GNU. Manual de Usuario. <https://docs.gimp.org/2.10/es/index.html>
- frMoisesfr. (2013, 11 abril). *Curso básico de Gimp 06 -Introducción a las capas-* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7HpYBVTYWdw>
- IGLESIAS H. (2020, 19 febrero). *Como hacer un Poster con GIMP 2020 («215ARACTERÍ» gratuito multiplataforma)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DJBVwKUPSnk>





Lectura 10 Animaciones Multimedia



216



Instrucciones: Realizar la lectura señalando lo más relevante para efectuar la actividad 10, según las indicaciones de tu profesor.

Conceptos básicos

La multimedia puede definirse como una combinación de información visual, auditiva, imágenes, texto, animaciones, gráficos, sonido y video presentadas de manera secuenciada y coordinadas por medio de dispositivos electrónicos.

Son comunes en una proyección, los dibujos, las figuras, las fotografías, las gráficas, los diagramas, los iconos y para tener acceso a estos en una proyección, existen dos maneras: como figuras precisas o como dibujos en mapa de bits (Carbajal E., 2018).

La animación digital o animación computarizada es una técnica que consiste en dar vida a figuras, personajes y objetos inanimados. Ya sea que se trate de imágenes, dibujos, fotografías o modelos creados por ordenador, la animación digital tiene como objetivo recrear un escenario en el que las secuencias de movimientos y sensaciones parezcan lo más reales posible. Para ello, los animadores digitales se valen de programas y/o aplicaciones que les ayudan a dar forma y “alma” a cada elemento que formará parte de la escena (Universidad Europea, 2022).

Por lo tanto, las animaciones multimedia combinan texto, arte gráfico, sonido, animación y video a través de dispositivos electrónicos, permitiendo interactuar con los sonidos, las imágenes, los colores y las acciones que se van desarrollando.



Elementos multimedia



Algunos de los principales programas para animaciones multimedia se muestran a continuación:

No.	Aplicación	Ícono	Características
1	Flipaclip		Software libre que permite dibujar historietas con animación marco por marco, que te permite expresar tu creatividad o habilidades profesionales de una manera atractiva creando historietas con animación, crear gif animados y exportarlas a Youtube o compartir socialmente, trabaja con dispositivos móviles compatibles con Android (Yohann H., 2014).
2	Cinema 4D		Permite crear gráficos y animación 3D, modelado por medio de primitivas, splines, polígonos, texturización y animación. Tiene como una de sus principales características, a la velocidad de renderización, trabaja con Windows y MacOS.



No.	Aplicación	Ícono	Características
..3	Blender		Suite de creación 3D gratuita y de código abierto, compatible con la totalidad de la canalización 3D: modelado, montaje, animación, simulación, renderizado, composición y seguimiento de movimiento, edición de video y canalización de animación 2D. (Toulouse Lautrec, 2022)
4	Character Animator – Adobe		Software comercial que permite crear una animación llamativa y de gran calidad basada en su actuación, importar ilustraciones de Adobe Photoshop o Adobe Illustrator y darles vida. Graba tu actuación con una cámara para darle vida a las ilustraciones creadas debido a que permite sincronizar todos esos movimientos para darle vida a los personajes creados.
5	3ds max		Software de modelado y renderización profesional en 3D para la visualización de diseños, juegos, visualizaciones realistas y animaciones para películas o televisión.

Programas para animaciones multimedia, elaborado por la Maestra Juana Antonia Moo Salvador, Noviembre de 2021



Flipa Clip

Es un software en el que se puede crear y producir animaciones de una forma sencilla y simple. Se encuentra disponible para dispositivos con sistemas operativos Android que se descarga de una manera fácil en su forma gratuita o de paga para acceder a recursos avanzados.

Esta aplicación (APP) trabaja bajo la estructura de la plataforma Android, por lo que solo puede instalarse en dispositivos móviles como tabletas y celulares, su función es dibujar historietas con animación marco por marco.

Permite dibujar unas historietas con animación marco por marco. Funciona tal como las viejas historietas animadas, pero con un toque moderno. Ya sea si estás realizando bocetos, guiones gráficos o animaciones; ofrece una interfaz adaptada, de una manera muy acertada, para dibujar (Yohann H., 2014). Incluye herramientas básicas para realizar tus diseños: pinceles para dibujar, goma para borrar, botones para deshacer y rehacer, cubos de pintura para pintar.

Yohann (2014) indica que esta aplicación proporciona una interfaz gráfica para dibujar con la visualización en modo transparente de la última escena pintada y la clonación de hojas de trabajo, se puede controlar la velocidad de la reproducción de la animación, pudiéndola aumentar o disminuir, cambiar el fondo de pantalla, ver como progresa el conjunto de la creación en fin es una aplicación fácil, sencilla y completa.

Características

Herramientas de dibujo

- Permite al usuario dibujar con herramientas propias de su interfaz utilizando pinceles, lazo, relleno, borrador, formas, regla e inserta texto, video, audio entre otras.
- Se encuentran disponibles lienzos personalizados de hasta 1920×1920.
- El lápiz táctil sensible a la presión es compatible, incluido el Samsung S Pen.



Capas

- Usa hasta 3 capas gratis
- Entra a un nivel profesional y agrega hasta 10 capas. Se podría agregar más capas, pero ten en cuenta que la aplicación puede experimentar problemas de rendimiento después de agregar más de 6 capas.

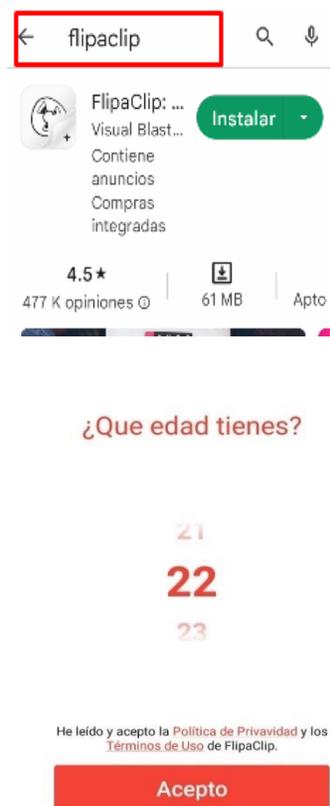


Herramientas de Animación

- Animar cuadro-por-cuadro es súper fácil gracias a la intuitiva línea de tiempo de animación y herramientas prácticas como la piel de Cebolla, el visor de Cuadro, Cuadrículas.

Pasos para instalar el programa en un dispositivo móvil

1. Seleccionar en el dispositivo la aplicación Play Store o da clic en el siguiente enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=es_MX&gl=US
2. Escribir en el buscador FlipaClip.
3. Dar clic en la aplicación y elige instalar.
4. Se mostrará en la barra de proceso el avance de la descargar indicándolo con un porcentaje.
5. Si se detiene tendrá que iniciar de nuevo el proceso.
6. Cuando se haya terminado la descarga de la aplicación da clic en la opción abrir.
7. Posteriormente solicitar verificar tu edad para aceptar los términos de uso.
8. Seleccionar la edad que se tiene y dar clic en aceptar.



9. Se debe activar la casilla donde indica la privacidad y las condiciones de uso, las reglas que integran la parte legal de la aplicación.
10. Al presionar aceptar se inicia la aplicación.
11. Se muestra un video introductorio para poder identificar los tipos de proyectos o animaciones editados.
12. Ahora ya puede usar la aplicación para el diseño del proyecto.

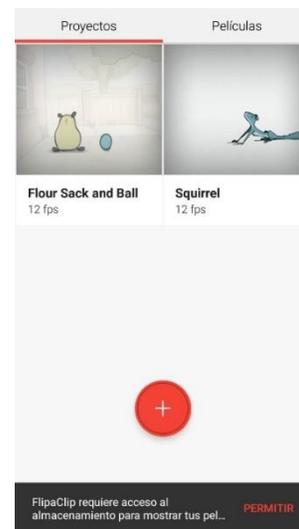
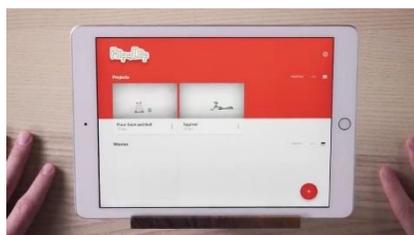
Para consultar Como descargar – instalar FlipaClip correctamente puedes ingresar al siguiente URL o escanear el código QR con tu móvil:

Oblockspro (5 de septiembre del 2021). Cómo descargar flipaclip gratis para móvil. [Video]. YouTube. https://youtu.be/x_eo_gkw-gA.




Entorno de Flipa Clip

- ❖ Existen dos tipos de documentos que se genera al iniciar el programa: **la opción de proyectos y la opción películas**, para las dos opciones es importante configurar el entorno donde se realizará el proyecto, configurar la velocidad de reproducción, el tamaño de los documentos y para definir cuál será la forma de realizar el proyecto se debe colocar los datos de edición.



- ❖ Pulsa el botón naranja con el símbolo “+”, y escribe los datos de identificación del proyecto.



×

Nombre del proyecto

Nombra tu animación

Selecciona el fondo

Selecciona tamaño del lienzo

YouTube (720p)

Selecciona cuántos cuadros por segundo

12 fps

CREAR PROYECTO

Coloca el nombre de la animación.

Elige la imagen o el color de fondo.

Configura el tamaño del lienzo para su reproducción.

Elige el número de fotogramas por segundos

Se presiona para iniciar la edición

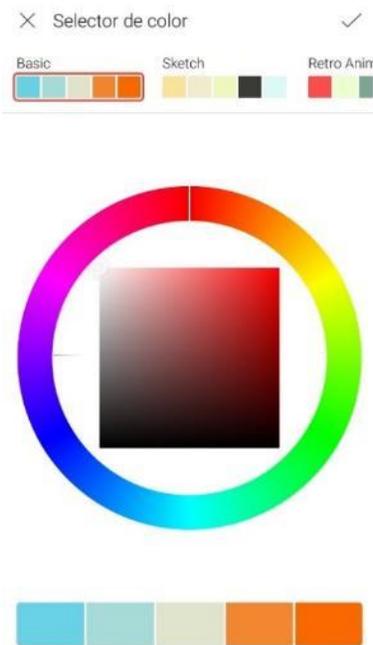
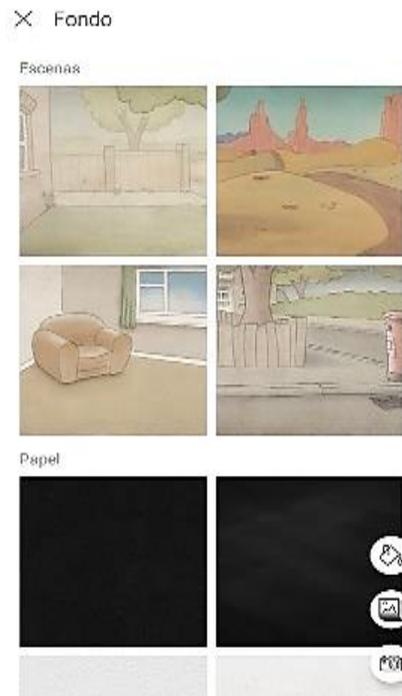
Para la sección de fondo tenemos dos opciones:

La opción imagen en la que se muestra una serie de plantillas de las cuales podemos seleccionar la que más se adecue al proyecto que vamos a desarrollar, podemos visualizar las predeterminadas de su base de datos o podemos utilizar una personalizada que hallamos editado previamente.

Esta primera parte corresponde al diseñador realizar la selección de los diseños, por ello es importante tener idea de lo que pretende transmitir, y de igual forma podemos agregar a la galería otras opciones creadas por el usuario.



Si se elige un color podemos entrar a la galería de colores en la imagen del bote de pintura que se muestra en la ventana de configuración, para utilizar una escala de colores o de los grupos de acuerdo con los tonos que se vaya a utilizar en los diferentes objetos que estarán presentes en el área de diseño.



Listo esto, toca ponerse a dibujar. En el cuadro, desliza con el dedo para trazar líneas y crear el primer frame de tu animación. Cuando lo tengas, pulsa el botón “+” para crear la siguiente hoja. Automáticamente, como si fuese papel cebolla, **verás el dibujo que hiciste en el paso anterior, pero difuminado** (García J., 2019).

Después de presionar el botón crear, se abre el escenario se muestran las herramientas para poder realizar la edición del proyecto, se muestra el botón de play, también se encuentra la edición de texto, el bote de pintura, lazo y borrador, desde ahí con el movimiento y el desplazamiento de los dedos podemos realizar las modificaciones.



Actividad 8. Infografía de animación multimedia



Instrucciones: Con el apoyo de la lectura 10: “animación multimedia”, realizar una infografía de manera creativa de acuerdo con los conocimientos adquiridos en la lectura anterior. Puedes utilizar cualquier aplicación o el que indique el docente.

Ejemplo de una infografía.

SISTEMAS OPERATIVOS

¿QUÉ ES?

Es el conjunto de programas que establecen al usuario una interfaz con la computadora y sus periféricos.

¿CUÁLES SON SUS FUNCIONES BÁSICAS?

1. Establecer una interfaz entre el usuario, el hardware y el software.
2. Controlar estrictamente los dispositivos.
3. Controlar procesos en el sistema.
4. Detectar errores en el sistema.
5. Planificar recursos entre usuarios.
6. Recuperarse de errores.
7. Compartir el hardware entre los usuarios.

¿QUÉ PARTES LO COMPONEN?

Kernel o núcleo: Un software que constituye una parte fundamental del sistema.
Interfaz de usuario: Es la parte que permite al usuario interactuar con el ordenador.
Controlador de dispositivo o driver: Software encargado de permitir que el sistema interactúe con cualquier periférico.

TIPOS DE SISTEMAS OPERATIVOS EXISTENTES.

- En tiempo real: En automóviles, robots o móviles.
- De tarea única y usuario único: Dispositivos de un solo usuario como los móviles.
- Multitarea y usuario único: para ordenadores personales.
- Multiusuario: Por ejemplo, un servidor.
- De red: se utiliza para compartir archivos, como una impresora en una configuración de red.
- Internet / SO Web: sirve para ejecutarse en un navegador cuando se está en línea.

EJEMPLOS DE SO.

1. MS/DOS
2. Microsoft Windows
3. MAC OS
4. UNIX
5. Linux
6. iOS
7. Android
8. Solaris

BIBLIOGRAFIA

Adeva, R. (2021, 5 Junio). Historia y todo lo que debes saber sobre un sistema operativo. ADSLZone. <https://www.adslzone.es/temas/sistemas-operativos/>
 Economía 3. (2021, 9 abril). Sistemas operativos: ¿Qué son y cuántos existen? | Economía 3. Economía3. <https://economia3.com/sistemas-operativos/>.



Instrumento de evaluación LISTA DE COTEJO Actividad 10: "Infografía"					
DATOS GENERALES					
Nombre(s) del alumno(s)			Matricula(s)		
Producto: INFOGRAFÍA			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
1	Presenta una infografía única, con diseño propio y creativa				
2	Las imágenes están distribuidas correctamente.				
2	Los colores están acorde a la temática animación digital.				
2	Se aprecian los títulos e información relevante resumida de las gráficas combinadas.				
1	Muestra la información de forma ordena y coherente				
1	No presenta faltas de ortografía, tiene una redacción clara, letra legible.				
1	Entrega en tiempo y forma conforme a lo solicitado por el docente.				
10	CALIFICACIÓN				



Vamos a crear el boceto de tu animación digital

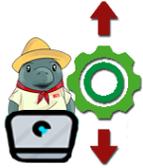


Instrucciones: Con los conocimientos adquiridos del tema anterior; realiza el boceto de la mascota empresarial seleccionada anteriormente con el fin de diseñar paso a paso los movimientos que trasladará en cada fotograma de la aplicación FlipaClip.

A continuación, se muestra **ejemplo de un boceto**.

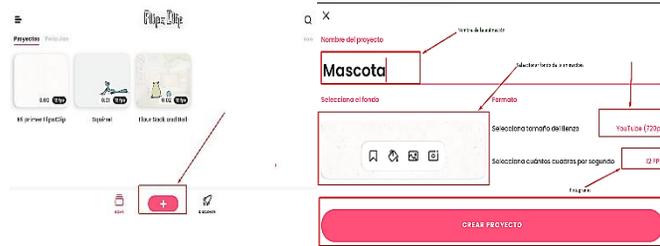


Ejemplo guiado para diseñar un gif animado



Instrucciones: De manera individual, retoma el boceto diseñado en la sección anterior e inicia la creación de la imagen en Flipa Clip para su animación dando continuidad a las siguientes instrucciones:

1. Pulsar el botón naranja con el símbolo “+”, ponle un nombre a la animación.



2. Elegir un fondo de su preferencia ya sea en el apartado “escenas o papel” .



3. Seleccionar el tamaño del lienzo tomando en cuenta la plataforma de su preferencia en donde subirá la animación como YouTube, TikTok, Instagram etc.



4. Elegir los fotogramas es decir los cuadros por segundo. Si quieres conseguir un efecto de movimiento más fluido tendrá que ser de 25 FPS en adelante, lo que significa 25 dibujos por cada segundo de animación.

Paso 4

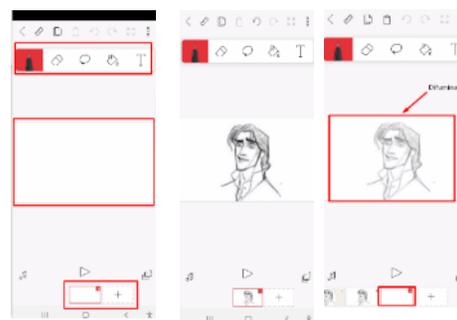


5. Una vez realizada las configuraciones que se requiere para iniciar el proceso de animacion da clic en crear proyecto.

6. Si desea elaborar algún dibujo para su animación, da clic en el lienzo, desliza con el dedo para trazar líneas y crear el 1er. Frame, posteriormente pulsar el botón «+» para crear la próxima hoja.



Paso 6 y 7

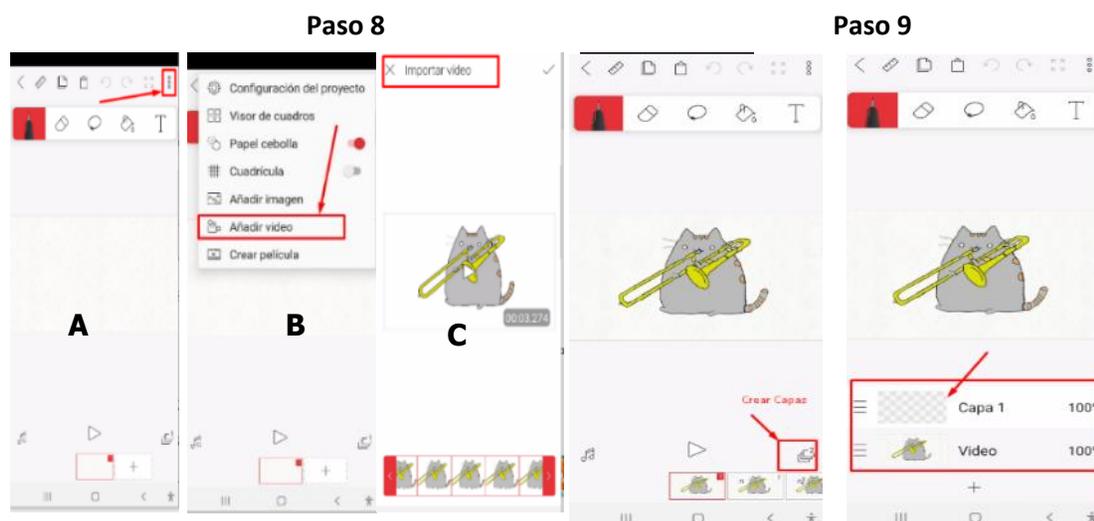


7. Automáticamente se visualiza el dibujo que hiciste en el paso anterior, pero difuminado. De esa forma, tendrás una guía para saber cómo dibujar el siguiente movimiento; repetir el curso tantas veces como sea indispensable hasta que completes la animación.

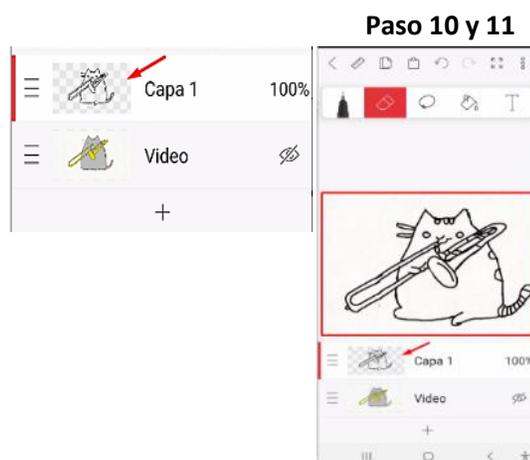
8. Añadir el video ubicado en el siguiente enlace: https://colegiodebachille055-my.sharepoint.com/:v/g/personal/d13_9250_cobatab_edu_mx/EdOPKeESz1xGqO2II03b2WoBW_dAPVFyzQPt6iyfJc_7FA?e=QboC4s. Para ello debes de llevar a cabo los siguientes pasos:

- A. Dar clic en los *tres puntos* que están del lado derecho de la pantalla.
- B. Seleccionar *añadir video*. FlipaClip da la opción de importar de manera gratuita un video máximo de 6 segundos, puedes adquirir más con un costo o viendo un video de publicidad.
- C. Dar clic en *importar video* y esperar a que concluya.



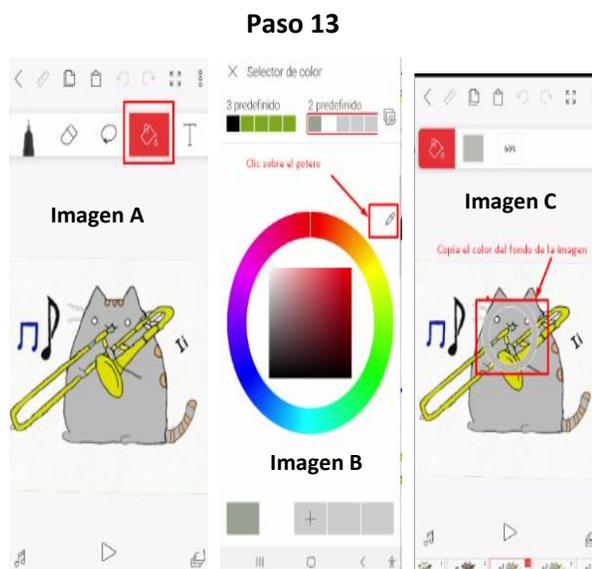


9. Dibujar la imagen importada agregando 1 capa adicional a la creada por default. Para ello debes de dar clic del lado derecho inferior de la pantalla en la opción de *capas* y *posteriormente dar clic en la opción de más (+)* para crear la capa 1 que es el espacio donde iras calcando a la imagen definida, mientras que en la capa *video* no se realiza ningún movimiento. Puedes cambiar el nombre de la capa 1 por dibujo y agregar otras capas dando clic en la opción +.
10. Seleccionar la *capa 1* para realizar el trazo, mediante la opción *pluma* y un *tamaño de trazo*.
11. Calcar la imagen seleccionada e ir modificando las opciones de pluma, se sugiere que para zonas externas se utilice un trazo de 6 pixeles y para las partes pequeñas o internas de la cara 4 o menos pixeles. Se puede cerrar la opción del *ojito* del video para obtener una vista preliminar y detectar que no haya faltado algún trazo del dibujo.
12. Dar clic en el siguiente fotograma y repetir el mismo procedimiento anterior.



13. Colorear la imagen clonando el color de la imagen del video. Por lo que el *ojito* del video debe estar abierto y con el gotero obtener los colores para rellenar el dibujo. Los pasos para llevar a cabo para obtener el resultado son los siguientes:

- A. Dar clic en el bote como se muestra en la imagen A.
- B. Seleccior el color que se encuentra por default como en la siguiente imagen.
- C. Se abre el selector de color y dar clic en el lapiz como en la imagen B.
- D. Seleccionar el color de acuerdo a la imagen del inciso C.



14. Tener cuidado en los trazos, puesto que si hay espacios abiertos se correrá el color en toda la imagen o fotograma, siendo necesario verificar espacios abiertos para cerrarlo correctamente al utilizar la herramienta pluma. Se sugiere quitar los contornos de la animación y reemplazarlos con con los colores del gotero a fin de que las imágenes tengan el mismo color del video.
15. Puedes repetir los pasos hasta crear 20 fotogramas indicados en el boceto de la animacion anterior.





Práctica 6: “Diseñar un Gif Animado”



231



Propósito: Crear animaciones multimedia utilizando las herramientas de insertar un video, imagen y color de la aplicación Flipa Clip con el fin de expresar ideas creativas para su publicación en medios digitales.

Instrucciones: De manera individual, retoma el boceto diseñado de la mascota empresarial en la sección anterior e inicia la creación de la imagen en Flipa Clip para su animación dando seguimiento a las siguientes instrucciones planteadas.

1. Crea una nuevo archivo en FlipaCip.
2. Elige un fondo de la animación acorde a la tematica seleccionada.
3. Selecciona el tamaño del lienzo adecuado para publicar la animación.
4. Elige el efecto de movimiento del fotograma que aplicarás a tu animación.
5. Crea el proyecto para iniciar con el proceso de diseño de la animación.
6. Inserta la imagen o video que servirá de guía para diseñar el primer fotograma.
7. Crea dos capas adicionales para facilitar el proceso de diseño de tu animacion. La capa 1 es la capa que se crea por default cuando se inserta una imagen o video; la capa 2 puedes agregarle el nombre de “fondo” para el fondo del fotograma y la capa 3 agregale el nombre de “dibujo”.
8. Calcar la imagen seleccionada y modifica las opciones de pluma de acuerdo a las necesidades que se presenten en el diseño.
9. Cierra la opción del *ojito* del video o imagen para obtener una vista preliminar y detectar que no haya faltado algún trazo del dibujo.
10. Cambiarse al siguiente cuadro de video y repetir el mismo procedimiento en cada uno de ellos.
11. Dependiendo de la cantidad de fotogramas será el resultado del tiempo del video animado generado.
12. Colorea la imagen en cualquiera de las dos opciones para rellenar el fondo de tu dibujo.
13. Repite los pasos hasta crear 20 fotogramas indicados en el boceto de la animacion anterior.
14. Guarda la actividad como **animacionP1_Nombre de la microempresa.fc** y exporta el video para ser compartida con el docente.
15. Entregar el proyecto en formato .fc y en mp4. En la fecha indicada por el docente.





Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=pnraCwfi5fs>



YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9Vf8Wbj9U3s>



Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Práctica No. 5 "Diseña un Gif animado"					
DATOS GENERALES					
Nombre(s) del alumno(s)			Matricula(s)		
Producto: GIF ANIMADO			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
2	Agrega un video o imagen para editarlo en Flipa Clip				
2	Utiliza las opciones de pincel para calcar la imagen adecuadamente en FlipaClip				
2	Usa las herramientas de diseño y color para agregarle color a las imágenes.				
1	Agrega los 20 fotogramas como mínimo.				
2	Utiliza la opción de pluma y gotero para agregarle el mismo color a todas las imágenes del fotograma.				
1	Entrega el proyecto en formato .fc y en mp4. En la fecha indicada por el docente				
10	CALIFICACIÓN				





Lectura 11: "Elementos avanzados FlipaClip"



234



Instrucciones: Realiza la lectura señalando lo más relevante para efectuar la Práctica 6, video animado "Mi mascota empresarial" según las indicaciones de tu profesor.

El diseño de animaciones en cualquier programa, siempre en su mayoría presentan herramientas similares y el entorno en la que trabajan, cuidando los procedimientos y el paso a paso, se considera los conceptos principales.

Para poder editar un video o animación en la aplicación FlipaClip, primero es configurar el entono, para ello se presenta la ventana principal.

Agregar Audio

- Agrega y edita fácilmente clips de audio con hasta seis pistas de audio gratuitamente, incluida la grabación de voz.
- Por un bajo costo agrega tus propios archivos de audio.
- Permite insertar audio con sonido fx.
- Insertar Audio e imágenes.
- Anima imágenes que importas o dibujas en la parte superior de tus videos dándole ese sabor de rotoscopio (Aptoide, 2022).

Opciones que permite compartir en formato de película:

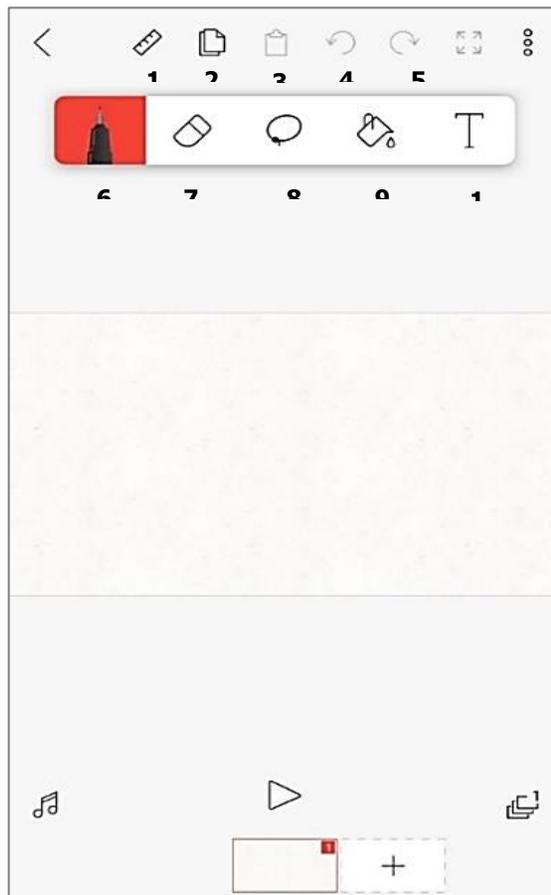
- Formato MP4 o GIF para tu animación final.
- Es compatible para secuencias PNG con transparencia.
- Permite compartir la animación con plataformas como: TikTok, YouTube, Instagram, Facebook o Tumblr.



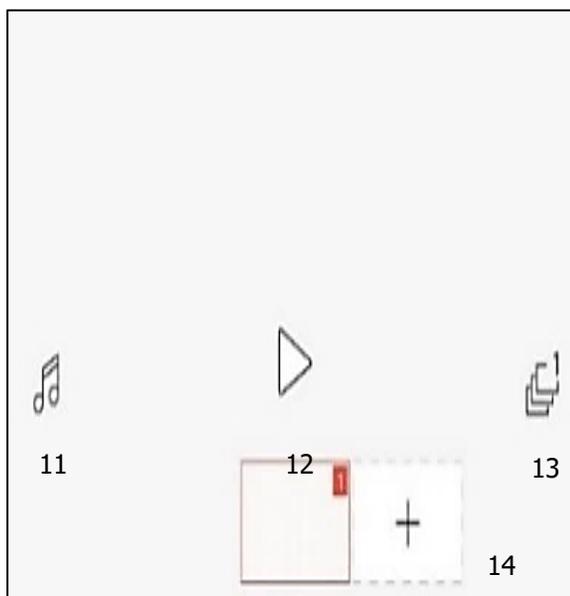
Herramientas multimedia Flipaclip.

La ventana del software Flipaclip muestra diferentes herramientas sencillas para elaborar animaciones multimedia.

1. La regla muestra el área de trabajo, los espacios donde se pueden alinear los objetos del escenario.
2. El segundo icono se utiliza para copiar los escenarios y reutilizarlos.
3. El tercer icono sirve para pegar, en ella se muestran los objetos que se encuentran en el portapapeles.
4. Esta flecha sirve para deshacer una acción.
5. Esta opción sirve para rehacer una acción.
6. En la segunda línea se encuentra la opción *pluma*, en el cual se puede configurar el grosor de la punta para realizar trazo de acuerdo con el color seleccionado.
7. Luego sigue la herramienta *borrador* que quita los trazos realizados de forma incorrecta.
8. Esta opción, *selector de zona*, permite seleccionar las áreas que se desea copiar para ser reutilizada en otro fotograma.
9. *Bote de pintura*, realiza la selección de color, para utilizarlo se presiona dos veces sobre el bote de pintura.
10. Opción de *texto*, se presiona dos veces se edita el tipo o diseño del texto, el tamaño y el color, se puede mover por todo el escenario y se le puede agregar efectos.



11. En la parte inferior tenemos la opción de sonido, se abre el explorador y se selecciona el audio o canción que se vaya a agregar, también se puede grabar en tiempo real utilizando la opción de grabar.
12. El icono de reproducir sirve para ejecutar el proyecto realizado.
13. Esta opción sirve para agregar capas a la escena, esto crea una tela multinivel para agregar objetos y cada uno se configura en diferentes momentos.
14. En la parte de abajo se encuentra el signo de más (+) que sirve para insertar fotogramas en el proyecto.





Práctica 7: "Video animado mi mascota empresarial"



Propósito: Crear animaciones multimedia utilizando las herramientas de insertar video, texto, fondo, audio e imágenes de la aplicación FlipaClip a fin de publicar información animada en medios digitales.

Instrucciones: Concluye la creación de la mascota empresarial llevando a cabo las siguientes indicaciones.

1. Pulsar el botón naranja con el símbolo "+", poner un nombre a la animación: "Mi mascota empresarial", velocidad de reproducción y el fondo.

2. En el área de tamaño  manejar las pulgadas en las que se va a registrar el lienzo.

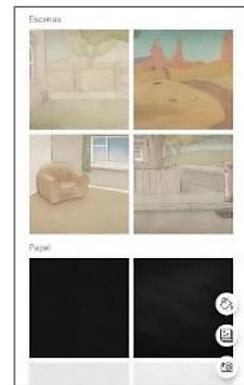
Selecciona tamaño del lienzo
YouTube (720p)

3. Colocar velocidad de 12 fotograma.

Selecciona cuántos cuadros por segundo
12 fps

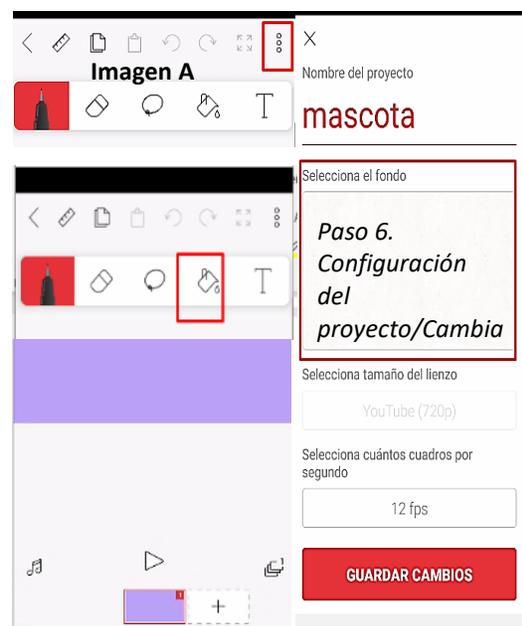
4. Dar clic el botón de color rojo, "crear proyectos".

CREAR PROYECTO

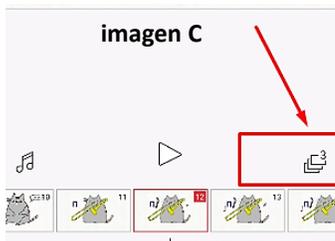


5. Si diseñaste un avance de 20 fotogramas de tu mascota empresarial en la práctica anterior, omitir los pasos del 1 al 4 y abrir el archivo de la animación para continuar agregando los fotogramas.

6. Configurar la imagen de fondo dando clic en la opción donde aparecen *tres puntos* en la parte superior derecha y seleccionar *configuración del proyecto* o bien puedes agregar un color solido presionando el *bote de pintura (imagen A)*.

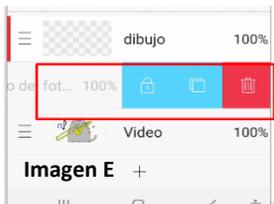


7. Agregar 2 capas adicionales cada fotograma para organizar el diseño de la animación. De esta forma puedes identificar de manera rápida donde debes seleccionar para realizar cambios a tu diseño (imagen B).



8. Para agregar las capas debes de dar clic en la opción que se muestra en la imagen C.

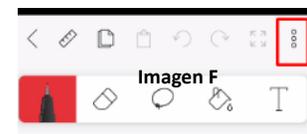
9. Seleccionar la opción de + como se muestra en la imagen D y agrega las capas con las recomendaciones indicadas.



10. Para eliminar una capa. Da clic sostenido sobre la capa que deseas eliminar con dirección hacia la izquierda y se muestra las opciones de: *Eliminar, copiar y proteger la capa*. Como se muestra en la imagen E.

11. Una vez agregada las 2 capas automáticamente se repite en cada uno de los fotogramas para iniciar el dibujo de tu animación, recuerda que la base de tu diseño es el video o imagen que hayas insertado en el fotograma.

12. De igual forma puedes agregar archivos de fotos e imágenes, dando clic en los *tres puntitos* (imagen F), seleccionar "añadir una imagen".





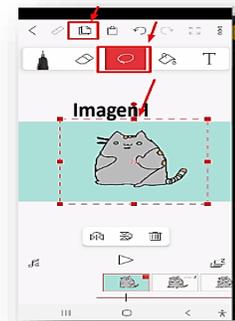
13. Localizar la carpeta donde se almacenan los archivos para integrar a la animación (imagen G).

14. Seleccionar la opción añadir imagen, buscar en la galería de fotos las que se va a incluir en la animación digital y localizar en el sitio donde se guardó las imágenes (imagen H).



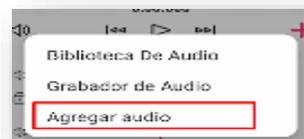
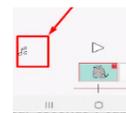
15. Al Insertar la imagen se muestra unos puntos de color rojo que permite estirla hasta lograr el tamaño deseado, se debe cubrir completamente el tamaño del escenario, lo que serviría para crear nuevos fotogramas con la repetición de las imágenes agregadas.

16. Copiar los escenarios y reutilízalos con la herramienta *seleccionar zona/copiar/pegar en otro fotograma*, recordemos que se aplican 12 fotogramas por segundo lo que indica que 12 veces se puede repetir la imagen para que dure un segundo de reproducción (imagen I).

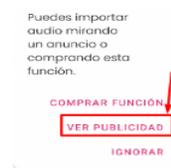


17. Agregar a la animación un audio y para ello, debes de dar seguimiento a los siguientes pasos:

- I. Dar clic en la opción del símbolo de música.
- II. Clic en la opción de +.
- III. Se muestra las opciones de: *biblioteca de audio*, *grabación de audio* y *agregar un audio*.



IV. Selecciona *agregar audio* y posteriormente se muestra la siguiente ventana en donde debe seleccionar *ver publicidad*.



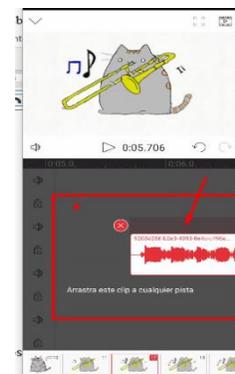
V. Esperar a que se ejecute la publicidad para cerrar la ventana y posteriormente muestra una ventana en donde se sugiere buscar y seleccionar el audio que se insertará en el fotograma.

VI. Al seleccionar el audio, verifica el nombre del audio y el tiempo de ejecución y da clic en aceptar como se muestra en la imagen siguiente:



VII. Se insertar el audio en el fotograma y arrastrar la línea de tiempo del audio hasta el último fotograma creado para que se ejecute el audio en todas las escenas. Tal como se muestra en los siguientes pasos:

VIII. Presionar el botón de “play” para reproducir el audio en todo el fotograma y de esta forma verificarás los efectos del video.



18. Agregar un texto relacionado con la microempresa elegida como por ejemplo “Soy Cobachito”. Imagen representativa del COBATAB (La frase debe estar relacionado a tu marca).

19. Presionar dos veces sobre la letra “T”, en ese momento se activa, la herramienta texto y muestra los estilos de letras, el tamaño y el color.



20. Configurar el estilo de las letras, solo se utilizan las que se encuentran activas y se les anexa con la selección previa de la palabra o el texto. Para agregar texto debes de dar clic en la opción + para escribir la frase de tu mascota digital.

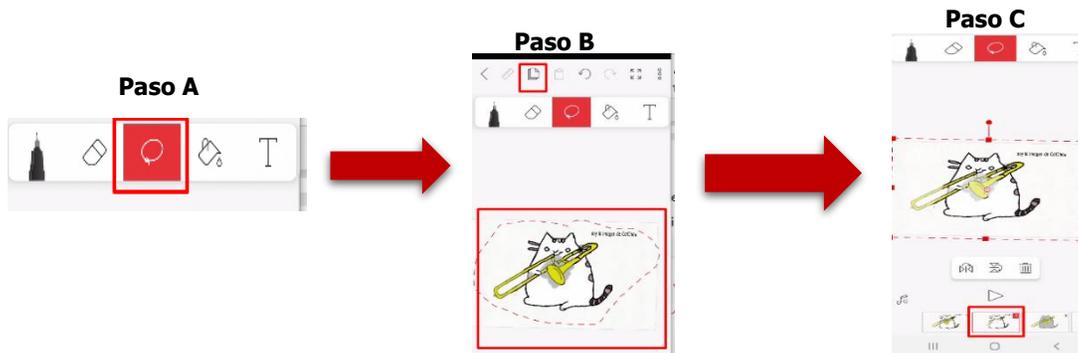


21. Colocar el texto que vas a agregar al escenario, hasta 50 palabras como máximo dar clic en el botón aceptar.



22. Con la herramienta *selección de zona* se modifica el tamaño que se ajusta al escenario.

23. Para duplicar las frases con su respectiva imagen diseñada puedes usar el selector de zona (paso A) para *seleccionar la imagen a copiar*; Luego dar *clic en copiar* (paso B) y dar *clic en pegar* (paso C) en el siguiente fotograma para su posterior adecuación.



24. Ahora que conoces las herramientas de cómo insertar texto, imágenes, video y diseñar cada una de las escenas del fotograma. Inicia con el diseño de tu animación agregando como mínimo 40 fotogramas o 60 como máximo.

25. Una vez concluida el diseño de la animación, crea el video exportando la película en la opción de *tres puntos*. Y para lograr le exportación da continuidad a los siguientes pasos:



26. Una vez seleccionado el medio indicado por tu docente, da clic en aceptar y abrás concluido con la elaboracion de esta evidencia.
27. No olvides revisar la lista de cotejo con el cual será evaluada tu actividad.
- 28.** Guardar tu actividad como ***animacion_Nombre de la microempresa.fc***.
29. Enviar el proyecto en formato .fc y en mp4. En la fecha indicada por el docente para su evaluación y retroalimentacion.



Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Práctica No. 6 video animado "Mi mascota empresarial"					
DATOS GENERALES					
Nombre(s) del alumno(s)			Matricula(s)		
Producto: Video animado en Flipa Clip			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
2	Agrega un video o imagen acorde al tema seleccionado.				
2	Edita la imagen o video agregado en el fotograma.				
2	Agrega una frase acorde a la marca seleccionada de su empresa.				
1	Agrega un fondo a las escenas diseñadas en el fotograma.				
1	Agrega un audio acorde a la marca seleccionada.				
1	Cumple con el mínimo de 40 fotogramas.				
1	Entrega el proyecto en formato .fc y en mp4. En la fecha indicada por el docente				
10	CALIFICACIÓN				



Referencias

244

- ¿CÓMO HACER UN ROSTRO ANIMADO EN FLIPACLIP? | DIBUJANDO A CHARLI DAMELIO. (2021, 4 septiembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pnraCwfi5fs>
- Como animar en FlipaClip 2018 - Tutorial y Reseña. (2018, 30 julio). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iGmWmkmDCXc>
- Como utilizar las Herramientas de FlipaClip parte 1. (2021, 29 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=9Vf8Wbj9U3s>
- Corcuera, P. (2015). *Elementos Multimedia* [Diapositivas]. <https://personales.unican.es/>. <https://personales.unican.es/corcuerp/MasterII/Slides/Multimedia.pdf>
- Ergas, S. (2019, 16 diciembre). *App de la semana: FlipaClip*. 100% SEGURO. <https://100seguro.com.ar/app-de-la-semana-flipaclip/>.
- Eguaras V. (2015). Los 12 principios de la animación para el desarrollo de contenidos y fomento de las inteligencias múltiples en 4º de Educación Plástica y Visual. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3503/EGUARAS%20ALCANTARA%2C%20VERONICA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- FlipaClip v2.5.7 | Como descargar - instalar FlipaClip correctamente / Flipaclip tutorial | AGy15. (2021, 5 junio). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cXsdv4m2Cbc>.
- Hernández, J. (2014, 24 noviembre). *FlipaClip. App para crear sencillas animaciones y exportarlas a Youtube*. creaconlaura.blogspot.com. <https://creaconlaura.blogspot.com/2014/11/flipaclip-app-para-crear-sencillas.html?m=1>.
- Inspired 360. (8 de julio del 2021). Los 12 principios de Animación de Disney. <https://inspired360q.com/los-12-principios-de-animacion-de-disney/>.
- Los 8 mejores programas de animación 3D. (2021, 22 julio). Toulouse Lautrec. <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/programas-animacion-3d>
- M, O. (2020, 14 octubre). *FlipaClip: La Aplicación de Animación que Recomienda Apple*. IndustriaAnimacion.com. <https://www.industriaanimacion.com/2020/10/flipaclip-la-aplicacion-de-animacion-que-recomienda-apple/>
- Ojeda Linares, N. D. (2012). *Introducción a la multimedia* (1.ª ed., Vol. 1) [Libro electrónico]. Red Tercer Milenio.
- TUTORIAL FLIPACLIP. APRENDE A ANIMAR CON FLIPACLIP #1. Desde tu móvil o Tablet. (2020, 22 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ji29z8bbL1l>.





Lectura 12. Entorno y herramientas básicas de Publisher



245



Instrucciones: Leer detenidamente la lectura para identificar lo más relevante del tema, que te permita realizar la Actividad 12: Mapa conceptual de Microsoft Publisher.

En la actualidad, el mundo del diseño gráfico ha tenido la necesidad de incorporar el uso de las TIC para producir mensajes más efectivos y de mayor alcance. Sin duda alguna los softwares son una alternativa para realizar, apoyar e innovar proyectos de toda naturaleza. Una de las actividades donde se aplica el diseño gráfico por computadora es la industria editorial, donde se producen mensajes impresos, para lo cual se utilizan diversos softwares editoriales.



Software de diseño editorial

En el diseño editorial se realiza la estructuración y la organización de los diferentes elementos como los textos y gráficos de los periódicos, revistas y libros, a través de software especializados en esta área.

Los softwares de diseño son programas o aplicaciones que tienen la finalidad de crear, editar todo tipo de imágenes y gráficos, donde la interpretación visual y su impacto deben ser sus principales características.

El uso de un software de diseño editorial posibilita que las publicaciones tengan las

siguientes características (Euroinnova, s.f., párraf. 6):

- ✓ El formato (forma y tamaño) debe definir la calidad y páginas requeridas. Estas van a variar dependiendo del enfoque informativo.
- ✓ La retícula, la cual se utiliza para estructurar el contenido de forma racional y fácil de visualizar.
- ✓ Las columnas, cuya cantidad va a depender de los diferentes tipos de formatos.
- ✓ La tipografía, que incluye letras y números. La fuente será seleccionada de acuerdo con el mensaje que se quiere transmitir, el público objetivo y el formato del libro o revista.
- ✓ Elementos gráficos como mapas, imágenes, tablas o infografías, que complementen el texto y le dan sentido.



Programas de diseño editorial

Para que se puedan tener las características antes mencionadas, es necesario utilizar el software apropiado. A continuación, se enlistan algunos ejemplos:

- **Adobe InDesign:** es uno de los más usados para el diseño de revistas, libros y periódicos; su principal ventaja es incorporar imágenes multimedia y que permite editarlas para tener una composición más profunda.
- **Microsoft Publisher:** ofrece guías y cuadrículas prediseñadas, además de editar imágenes sin la necesidad de utilizar aplicaciones de Adobe.
- **iStudio Publisher:** es una aplicación fácil de utilizar, donde la configuración y ajustes de lienzo, marcos y páginas no tienen mayor grado de dificultad.
- **Adobe Illustrator:** permite realizar logotipos, tipografías e ilustraciones para cualquier medio.



A continuación, conoceremos con mayor detalle la aplicación de Microsoft Publisher, con el cual más adelante se realizarán algunas prácticas.

Microsoft Publisher

Publisher es una excelente aplicación para crear publicaciones de aspecto profesional y con muchos detalles visuales sin invertir muchísimo dinero y tiempo (...) Puede crear cosas sencillas como tarjetas de felicitación o etiquetas, o proyectos más complejos como anuarios, catálogos y boletines profesionales de correo electrónico (Microsoft, s.f.).

Ahora que sabes que Publisher es una aplicación que nos ofrece la oportunidad de crear proyectos de manera profesional sin tanto tiempo y esfuerzo, también conocerás qué otras cosas podemos realizar.

Con Publisher se pueden diseñar:

- Folletos de eventos
- Tarjetas de agradecimiento
- Invitaciones/tarjetas de cumpleaños
- Recetarios de cocina
- Catálogo
- Álbum de fotos
- Tarjetas de presentación
- Boletines de empresas
- Anuncios
- Diplomas
- Letreros
- Membretes
- Menús



Estos productos se conocen, en el lenguaje de Publisher, como publicaciones, derivado de la naturaleza



impresa que originalmente tienen tales canales comunicativos; el desarrollo del escenario ambiente virtual posibilita que estas publicaciones sean también digitales.

Características de Microsoft Publisher

Publisher, al ser parte de la familia de Microsoft, tiene una amplia similitud con las características y herramientas de Word, Excel y PowerPoint, lo que hace más fácil su manipulación de esta aplicación.

Algunas de sus características son:

- **Uso de Plantillas.** Ofrece una amplia variedad de diseños preestablecidos para crear diferentes tipos de tarjetas, folletos, catálogos, etc., que facilitan su elaboración.
- **Formas de manera profesional.** Incluye una variedad de formas y gráficas que podemos utilizar en nuestros proyectos, además de que permite cambiar los tamaños, grueso de las líneas, color y textura de fondo.
- **Arrastrar y soltar.** Publisher permite importar elementos de otras aplicaciones con tan solo arrastrarlo y soltarlo dentro del proyecto.
- **Exportar en PDF.** Esta aplicación permite enviar nuestros proyectos en formato PDF, con la finalidad de que nuestro diseño mantenga todas sus características originales al momento de visualizarse en otro dispositivo.
- **Publicar en HTML.** Además de exportar nuestros diseños en PDF, también permite convertirlo en formato de página web para su publicación, manteniendo todas sus características originales.
- **Reglas y guías.** Incluye reglas y guías para hacer mediciones más precisas y dar mejor simetría y estabilidad a los diseños. Puedes modificar las reglas para que se muestren en pulgadas, puntos, centímetros, picas o píxeles. Las guías inteligentes nos permitirán alinear con mayor facilidad todos los elementos de la publicación: desde los objetos hasta las imágenes, tablas y el texto.

Ventajas y Desventajas de Microsoft Publisher

Ventajas

- **Gran cantidad de plantillas.** Publisher contiene una biblioteca muy completa de plantillas de diseño personalizables o publicaciones en blanco, que incluyen formatos de boletines, folletos, postales, etc.
- **Revisión de la ortografía y corrección de errores gramaticales.** Cuando se tenga el texto en su lugar para su publicación, Publisher sigue el ejemplo de Word al proporcionarle notificaciones en línea de errores ortográficos o gramaticales reconocidos.
- **Publicaciones personalizadas a partir de una base de datos.** Podemos crear publicaciones partiendo de una hoja de cálculo creada en Excel o una base de datos en Access, la cual debe de contener la información que se utilizará en el diseño de nuestro proyecto.



- **Compatibilidad con aplicaciones de Office.** Con Publisher no tendremos ningún inconveniente al trabajar con aplicaciones como Word, Excel y PowerPoint, podremos hacer cualquier tipo de exportación sin tener alguna complicación.

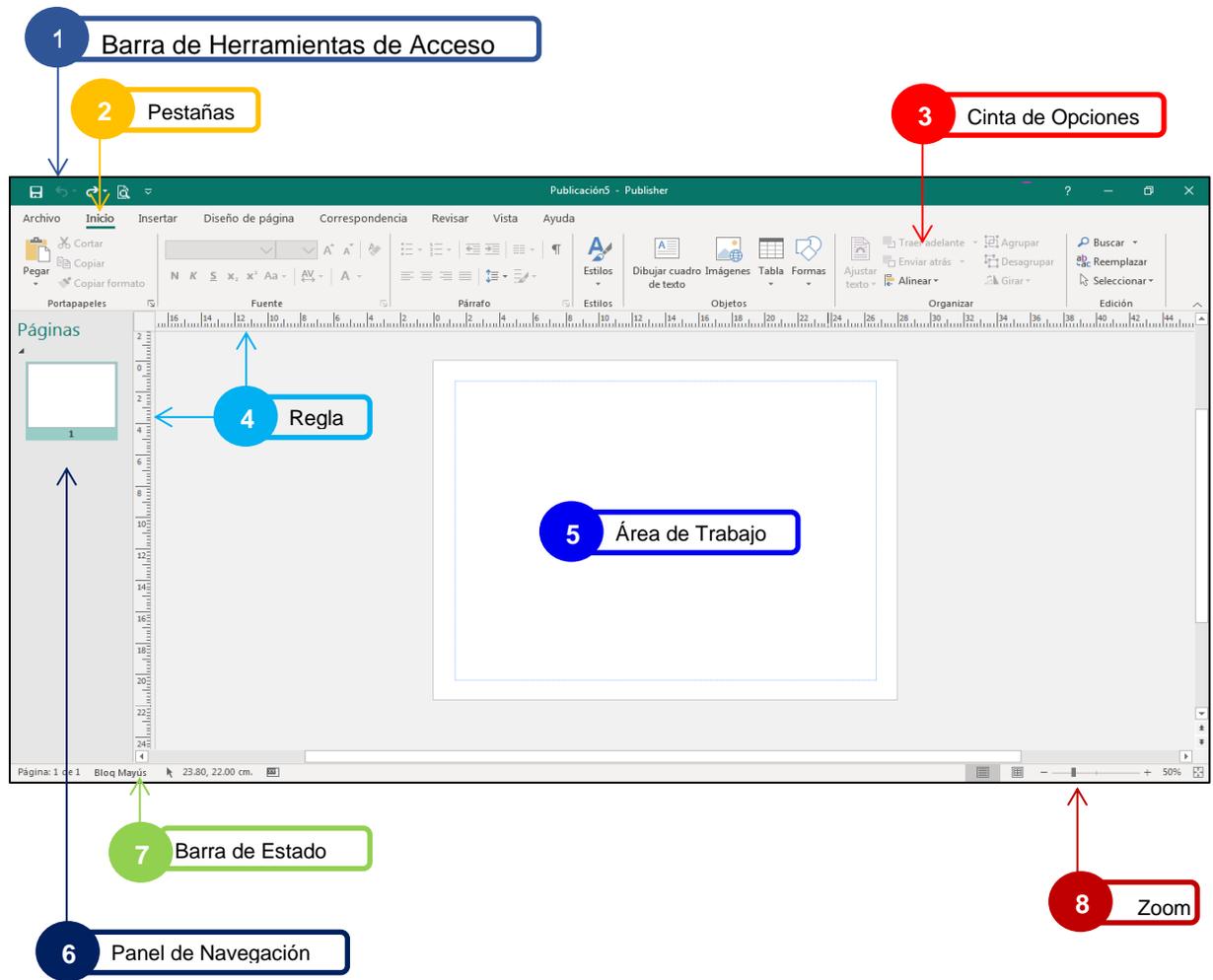
Desventajas

- **Disponible solo para PC.** Microsoft Publisher solo está disponible para computadoras de escritorios, lo cual impide que pueda utilizarse con la misma funcionalidad en algún dispositivo móvil.
- **Efectos de edición simples.** Publisher ofrece publicaciones solo de tipo casero que, aunque son de aspecto profesional, realmente no lo son. Por ejemplo, si se requiere retocar alguna fotografía o diseñar un logotipo se tendría que buscar alguna otra aplicación para llevarlo a cabo, pues Publisher solo tiene efectos de imagen simples como biseles, formas rápidas y extrusiones 3D como una forma de mejorar sus imágenes.
- **Convierte tablas en imágenes.** Una vez que tenga las tablas de Excel u otra plataforma importadas a su publicación, Publisher convertirá esos datos en una imagen en lugar de mantenerla como una formación editable.
- **Incompatibilidad con Adobe.** Esta aplicación no permitirá trabajar con PSD de Photoshop, y en general con ninguna aplicación que no sea de Microsoft. Lo cual limita poder crear publicaciones más atractivas y de mejor impacto visual.

Interfaz de Microsoft Publisher

La pantalla de Publisher es similar a los otros programas de Office, por lo que habrá funciones que te sean familiar y otras que deberás explorar para que lo manejes con mayor seguridad. A continuación, se presentan los elementos que conforman la interfaz de Publisher.





- 1 **Barra de Herramientas de Acceso Rápido** Son las herramientas más usadas por el usuario, por ejemplo: guardar, deshacer; se pueden personalizar configurando otros botones.
- 2 **Pestañas** Permiten abrir las cintas de opciones para acceder a todos los comandos del programa, organizados en grupos.
- 3 **Cinta de Opciones** Contiene las herramientas para las diferentes acciones disponibles en el programa.
- 4 **Reglas** Permiten medir y ubicar los elementos que se introducen en las páginas de las publicaciones.
- 5 **Área de Trabajo** Es el espacio donde el usuario puede representar sus ideas y creatividad, insertar los elementos del diseño tales como texto, formas, imágenes y tablas.



- 6 **Panel de Navegación** Muestra las miniaturas de las páginas creadas y existente en el archivo actual, permite navegación entre las páginas, es decir, cambiarse de página haciendo clic sobre la miniatura, con esto inmediatamente se muestra el contenido de la página en el área de trabajo.
- 7 **Barra de Estado** Informa sobre la página actual en la publicación y el número de páginas, las coordenadas que indican la ubicación de objeto y los valores que denotan el tamaño de objeto.
- 8 **Zoom** Permite acercar o alejar la vista sobre el área de trabajo, lo que facilita la precisión en el trabajo con elementos pequeños o tener una visión completa del diseño.



Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=h2Skixj3lgA>



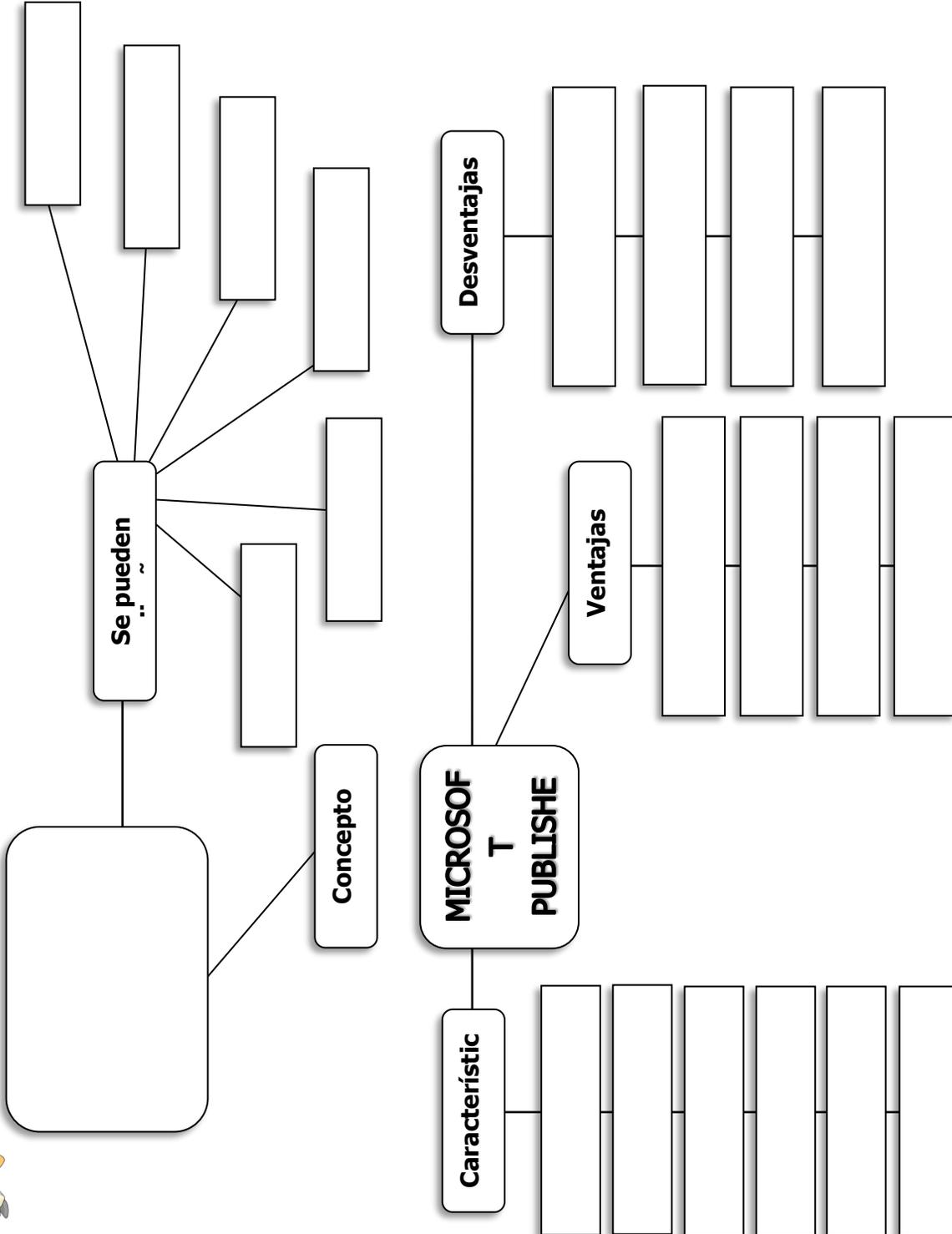
<https://www.youtube.com/watch?v=2v2rK4ki3A>



Actividad 9 Mapa conceptual de Microsoft Publisher



Instrucciones: realizar el siguiente mapa conceptual de acuerdo con la información de la lectura anterior.



Lectura 13. Lienzos y páginas, bocetaje, marcos y capas de Publisher



Instrucciones: Lee la lectura identificando lo más relevante, dentro de la misma encontraras prácticas guiadas, que te permitirán realizar las prácticas 7 y 8. Al finalizar realizarás la práctica 9 en la cual aplicarás todos los conocimientos adquiridos sobre esta aplicación.

Páginas en blanco

Al iniciar, Microsoft Publisher nos ofrece la opción de realizar publicaciones desde cero, donde podemos elaborarlas de manera manual; la creatividad es un elemento primordial para la creación de publicaciones. Esta aplicación ofrece diversos tamaños de páginas que ya están preestablecidas, como **En blanco 8,5 x 11 pda** y **En blanco 11 x 8,5 pda**, pero no son las únicas. En las siguiente imágenes se observan todas las medidas que ofrece.



Con Publisher podemos realizar diversos proyectos



Plantillas

Una plantilla es un documento prediseñado que puedes usar en cualquier momento. Si deseas puedes modificarlas y guardarlas como una nueva plantilla para utilizarla después.

1. Ingresar a Microsoft Publisher y seleccionar el icono **Nuevo** y la pestaña **Integradas**
2. Seleccionar **Diplomas**



Se mostrará la siguiente ventana:

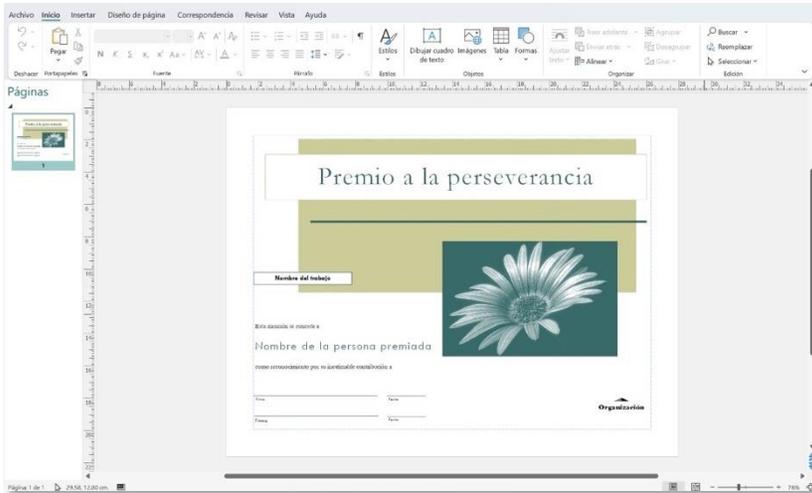


3. Seleccionar la plantilla **Bloques y líneas**.

4. Dar clic en el botón **Crear**.

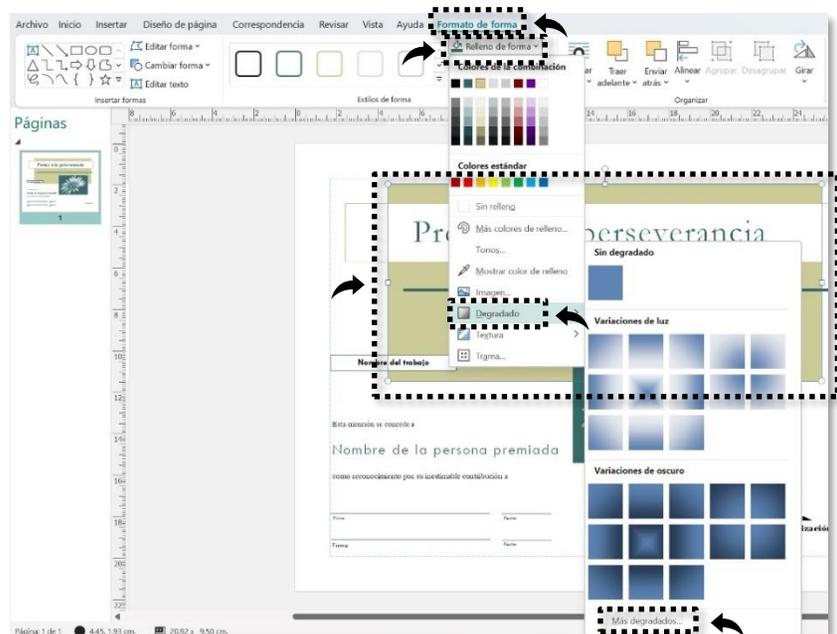


Se muestra la siguiente ventana:



Cambiar color de relleno a los objetos

1. Seleccionar uno de los cuadros del diploma.
2. Dar clic en la pestaña **Formato de forma**.
3. Escoger la herramienta **Relleno de forma** para seleccionar un color. En este caso, la opción **Degradado**.
4. Dar clic en la opción **Más degradados...** Aparecerá la siguiente ventana.





En la pestaña del icono de **Relleno**, dar clic en **Degradados preestablecidos**.

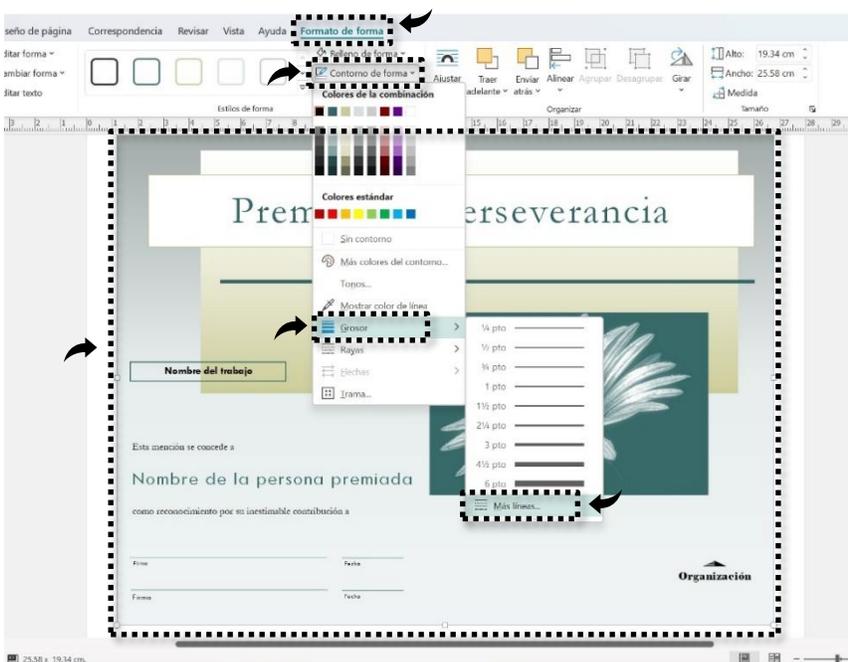
5. Elegir una combinación de colores.

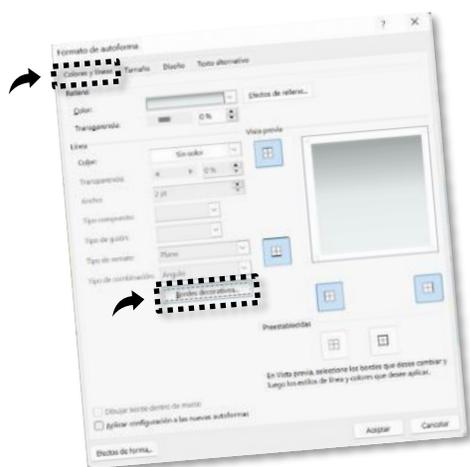
6. Dar clic en el botón **Aceptar**.

7. Repetir el procedimiento en las **Formas** que tenga el diploma según sean necesarias.

Cambiando el contorno de Formas

1. Seleccionar una de las **Formas** (cuadro) que contiene el diploma y hacer clic en el botón **Contorno de forma**, de la pestaña **Formato de forma**.
2. Elegir la opción **Grosor**.
3. Dar clic en la opción **Más líneas**

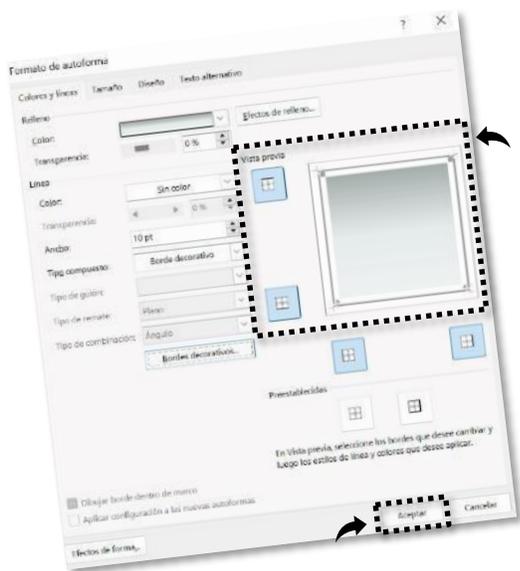
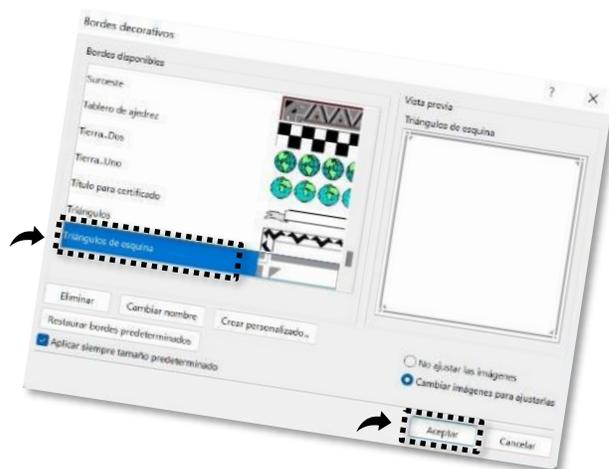




4. En la ventana **Formato de autoforma**, dar clic en la pestaña **Colores y líneas**. Hacer clic en el botón **Bordes decorativos...**

Se muestra la siguiente ventana:

5. Seleccionar uno de los bordes de la opción **Bordes disponibles**.
6. Hacer clic en el botón **Aceptar**.



Se puede observar cómo va quedando el diseño en la opción **Vista Previa**.

7. Dar clic en el botón **Aceptar** de la ventana **Formato de autoforma**.

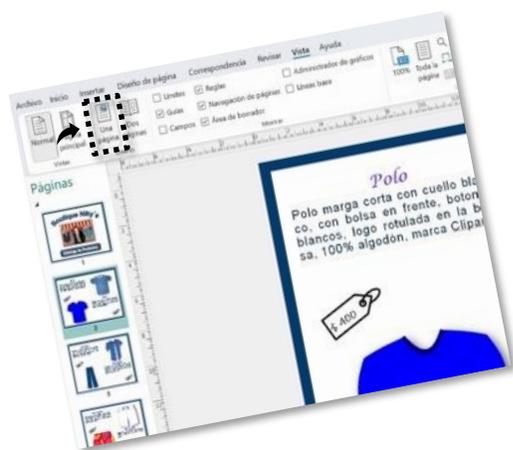
8. Editar los datos, dar formato e insertar imágenes al diploma.



Vista de Publicación

Publisher permite ver las publicaciones desde diferentes perspectivas.

- **Primera forma:** *Ver dos páginas*
 1. Hacer clic en la pestaña **Vista**.
 2. Dar clic en la herramienta **Ver dos páginas**.



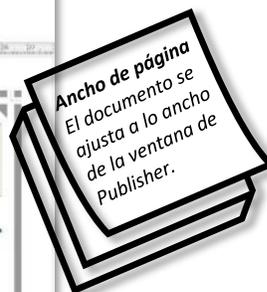
3. Dar clic en el botón **Una página**.



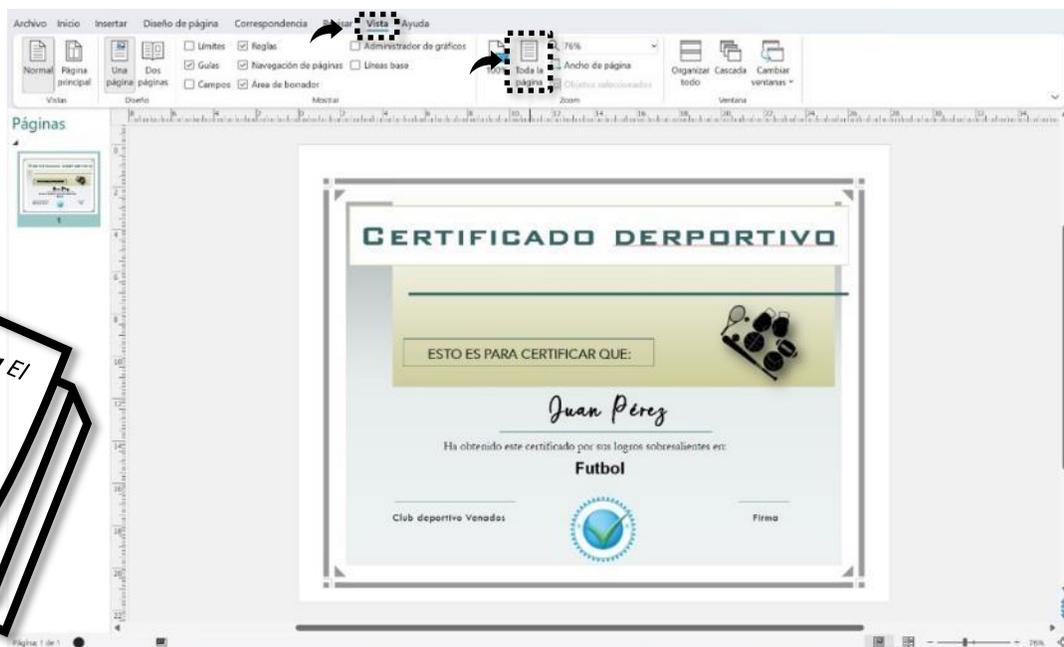
- **Segunda forma:** *Herramienta Zoom*
 1. Elegir la ficha **Vista**.
 2. Dar clic en la herramienta **Zoom** del grupo **Zoom**.
 3. Seleccionar un valor para maximizar o minimizar el área de trabajo.



También se puede usar la opción **Ancho de Página** y **Toda la Página**.



Toda la página El documento se ajusta al área de la ventana de Publisher.



Otra opción es la herramienta **Zoom** que se encuentra en la parte inferior derecha de la ventana Publisher.



1. Una página
2. Ver dos páginas
3. Alejar (reducir el tamaño de la página)
4. Acercar (aumentar el tamaño de la página)
5. Porcentaje de la vista en que se usa **Zoom**
6. Toda la página



Para aplicar las herramientas de Publisher se sugiere realizar un catálogo, ejercicio que como práctica guiada se identificará como “Mis productos”. Para ello se utilizará una **Página en blanco**.

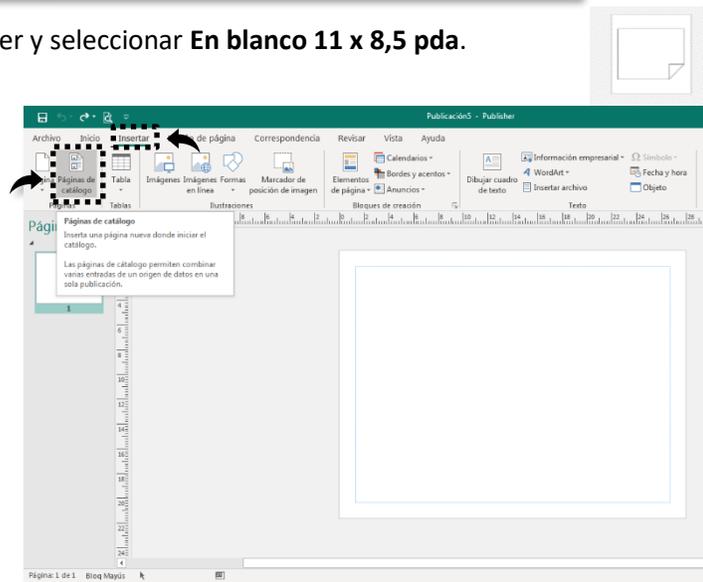
Antes de iniciar Microsoft Publisher, primero se debe diseñar una base de datos con los campos necesarios de los productos que se mostrarán, esta puede ser creada en Excel o en Access; también se deben tener en una carpeta todas las imágenes que se mostrarán, de las cuales solo se utilizarán las rutas en donde están almacenadas.

1. Crear en Microsoft Excel una base de datos sobre los productos que se mostrarán en el catálogo (por ejemplo: clave, producto, descripción, precio e imagen). Para la inserción de imágenes, deberás tenerlas guardadas en una carpeta; la ruta de almacenamiento de cada una de ellas es la que será colocada en la base de datos.

Clave	Producto	Descripción	Precio	Imagen
2	Polo01	Polo	\$ 400.00	G:\Boutique Nikys\Polo01.png
3	Polo02	Polo	\$ 520.00	G:\Boutique Nikys\Polo02.png
4	Cami01	Camisa	\$ 750.00	G:\Boutique Nikys\Camisa01.png
5	Pant01	Pantalón	\$ 500.00	G:\Boutique Nikys\Pantalon01.png
6	Berm01	Bermuda	\$ 450.00	G:\Boutique Nikys\Short01.png

2. Abrir el programa de Microsoft Publisher y seleccionar **En blanco 11 x 8,5 pda.**

3. Una vez dentro de la aplicación, ir a la pestaña **Insertar** y dar clic en la herramienta **Páginas de catálogo**.



4. Aparecerán dos páginas, de las cuales seleccionar la primera de ellas. Observar que la segunda página está sobrepuesta en otras páginas, lo que indica que de forma automática esa página puede generar otras.

5. En la primera página en blanco (que fue la seleccionada), puedes colocar un marco; para ello se sugiere seguir los siguientes pasos:

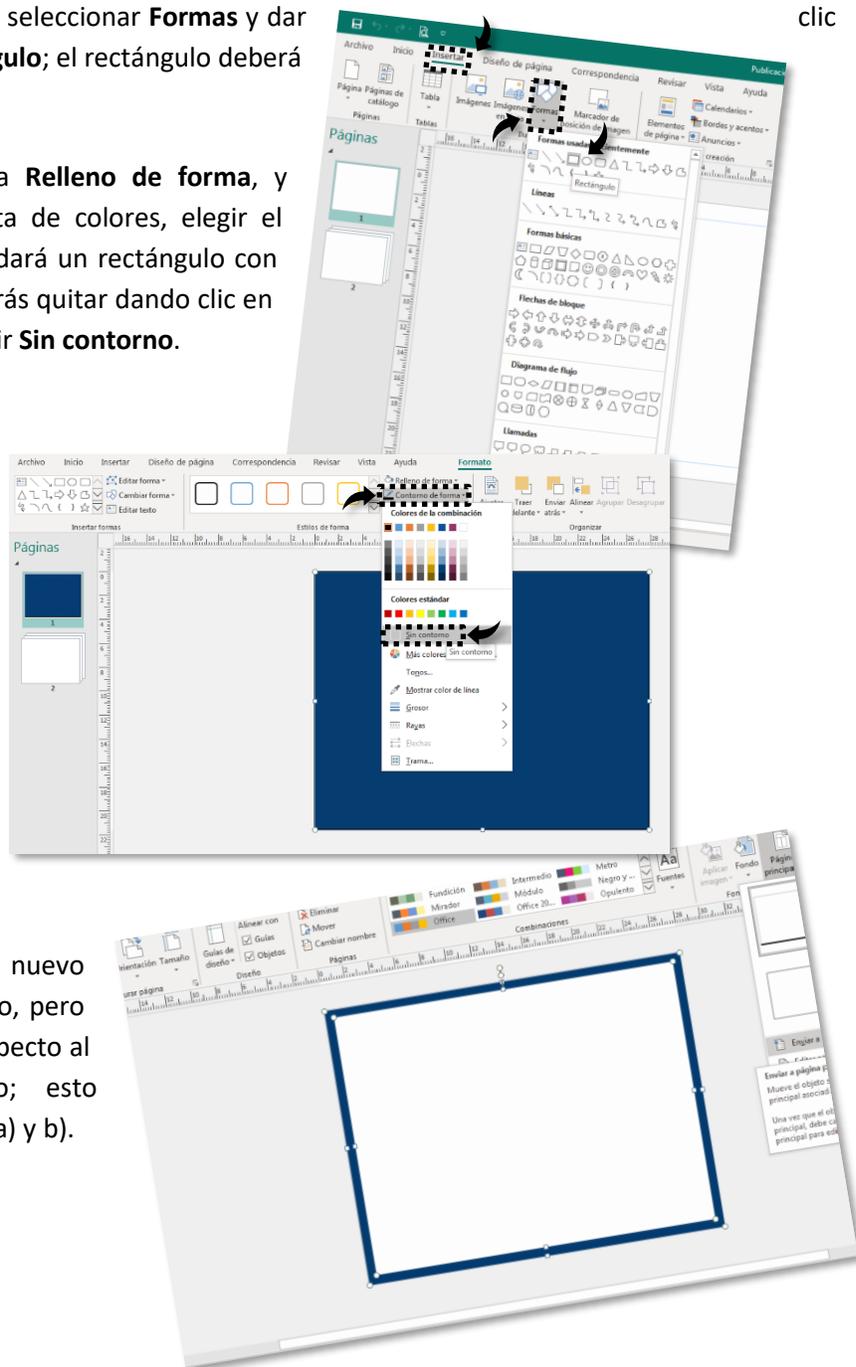


clic

260

a) Ir a la pestaña **Insertar**, seleccionar **Formas** y dar en la herramienta **Rectángulo**; el rectángulo deberá cubrir toda la página.

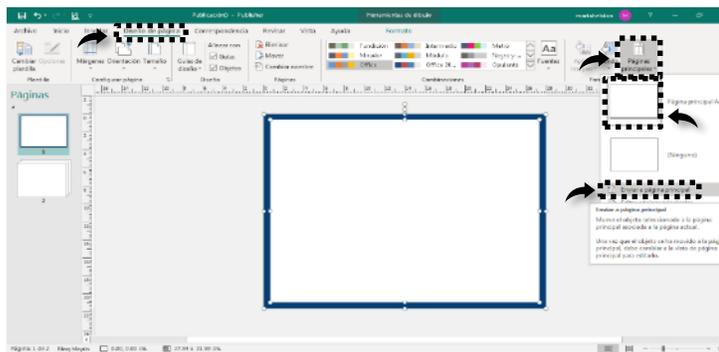
b) Aplicar la herramienta **Relleno de forma**, y cuando aparezca la paleta de colores, elegir el color que desees. Te quedará un rectángulo con un contorno, el cual deberás quitar dando clic en **Contorno de forma** y elegir **Sin contorno**.



c) Ahora, insertar un nuevo rectángulo en color blanco, pero con medidas menores respecto al rectángulo ya realizado; esto implica repetir los incisos a) y b).

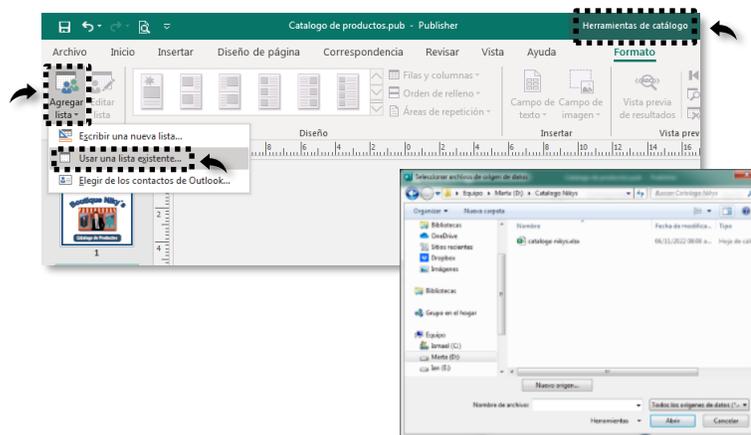


d) Para aplicar el mismo marco a las siguientes páginas, seleccionar la pestaña **Diseño de página**, dar clic en la herramienta **Páginas principales**, elegir **Página principal A (A)** y por último seleccionar **Enviar a página principal**.



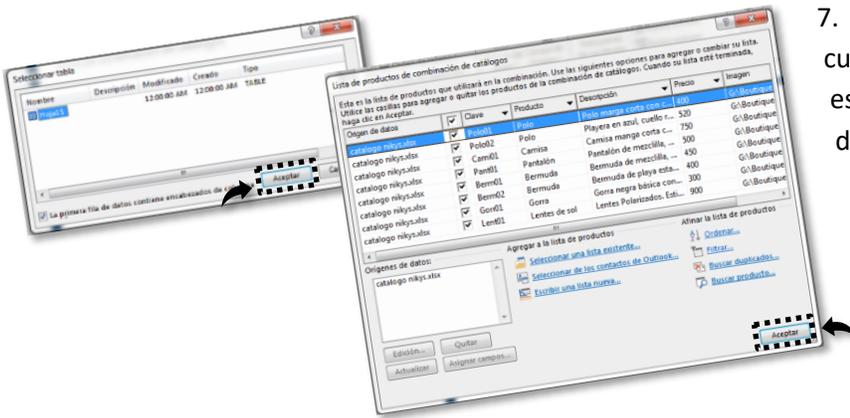
El procedimiento para colocar el marco se repetirá en la segunda página de manera automática; esto se debe a que en la primera página se determinó el marco y quedó establecido como un patrón.

5. Ahora, seleccionar la primera página para diseñar la portada del catálogo. Utilizar las herramientas de edición básica para formato, así como también herramientas como **Imágenes**, **WordArt**, **Formas**, **Estilos rápidos**, y todas las necesarias para darle un estilo único y creativo.



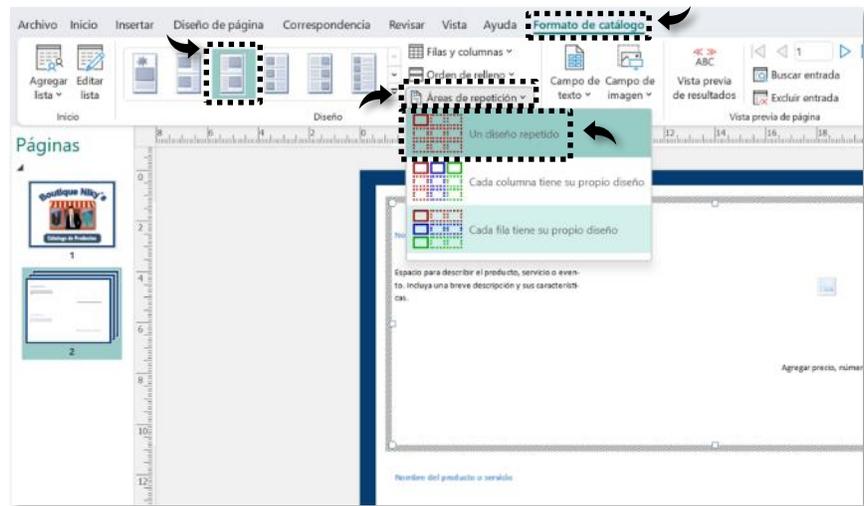
6. Seleccionar la pestaña **Formato** de **Herramientas de catálogo**, dar clic en la herramienta **Agregar lista**; ahí elegir la opción **Usar una lista existente...**, aparece una ventana para buscar en el directorio y seleccionar la base de datos creada anteriormente en Excel.





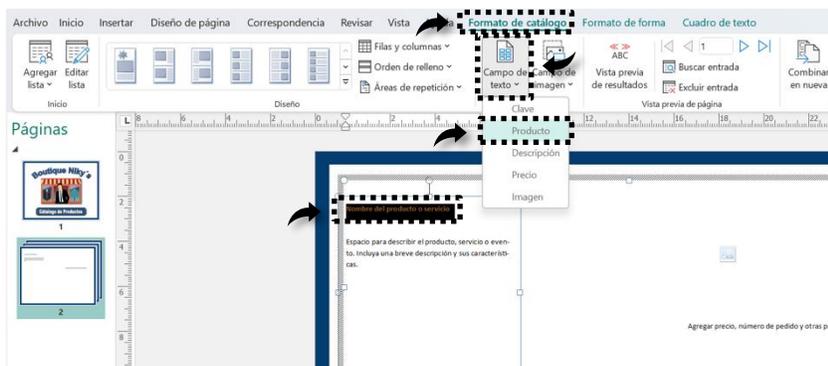
7. Se abren dos ventanas, a las cuales dar clic en el botón **Aceptar**. De esta manera habrá vinculado la base de datos con Publisher.

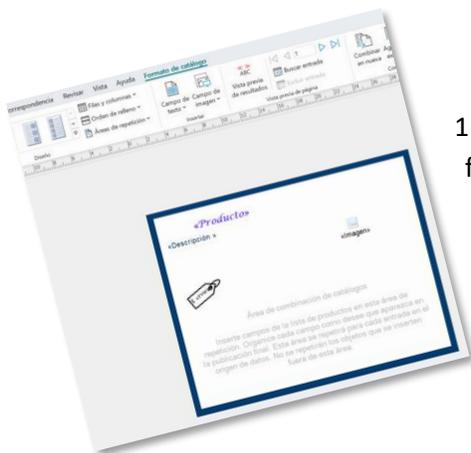
8. Seleccionar la pestaña **Formato**, y dar clic en la herramienta **2 entradas, imagen a la derecha**. Esto para que en cada página se puedan mostrar dos productos.



9. Dar clic en la herramienta **Áreas de repetición**, seleccionar la opción **Cada fila tiene su propio diseño**.

10. Seleccionar un texto o agregar un cuadro de texto, posteriormente dar clic en la pestaña **Formato de catálogo**, elegir la herramienta **Campo de texto** (esto con el fin de vincular el texto o cuadro de texto con los datos de la base de datos); ahí se observan todos los campos de la base de datos, dar clic en el campo que se requiera para mostrar la información (producto). Este procedimiento se repetirá cuantas veces sea necesario hasta colocar todos los campos que necesitemos de la base de datos.

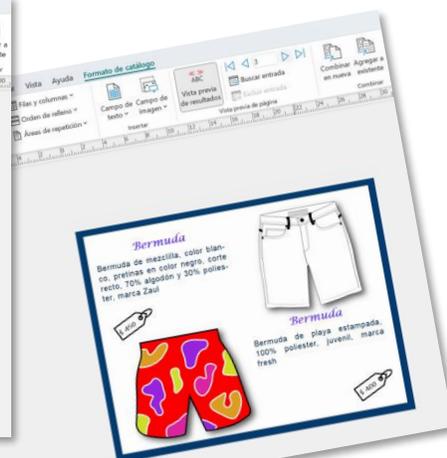
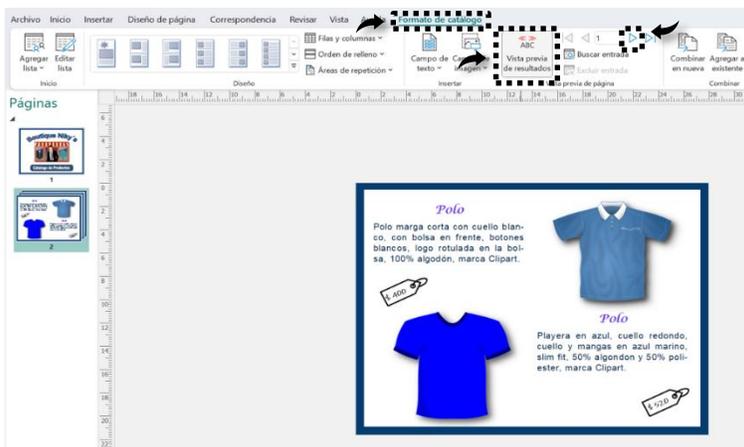
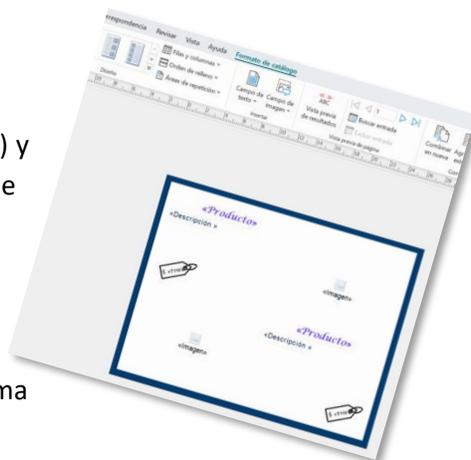




11. Aplicar formato a cada texto vinculado (tipo, color, tamaño de fuente, etc.) e imagen (Estilos rápidos, etc.), y distribuirlos de manera adecuada en toda la fila.

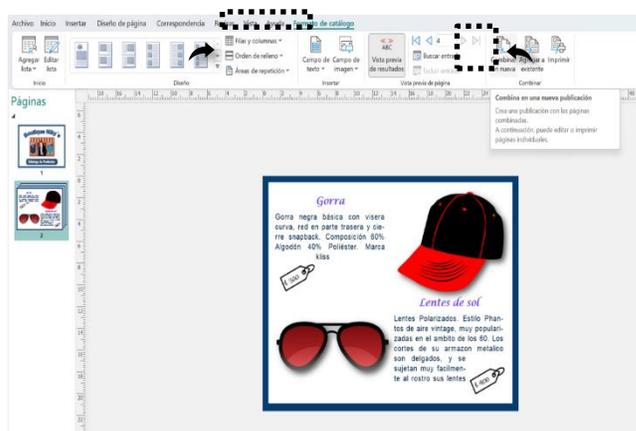
12. Copiar todos los elementos de la primera fila (parte superior) y pegarlos en la segunda fila (parte inferior), donde tendrás que reacomodar según sea necesario.

13. Ir a la pestaña **Formato de catálogo** y dar clic en la herramienta **Vista previa de resultados**; con las flechas se pueden visualizar cada una de las páginas del catálogo de forma preliminar.



Dentro de la cinta de opciones **Formato de catálogo**, elegir la herramienta **Combinar nueva**.





14. Se crea un nuevo archivo en Publisher, donde se pueden visualizar todas las páginas del catálogo.



15. Para finalizar, guardar el archivo.





Práctica 8 Clasificación de productos en Publisher



265



Instrucciones: Con base en la lectura anterior y a la práctica guiada “Mis productos”, realizar la clasificación donde se muestren productos que hayas elegido para esta actividad.

Propósito: Lograr que el estudiante aplique los conocimientos aprendidos en la elaboración de publicaciones partiendo desde una hoja en blanco, además de promover su creatividad en el desarrollo de esta publicación.

Conocimiento:

- ✓ Configuración de tamaño, orientación y márgenes de la página.
- ✓ Inserción de imágenes.
- ✓ Inserción de formas.
- ✓ Inserción de texto, fuentes y efectos.
- ✓ Uso de las herramientas de catálogo.

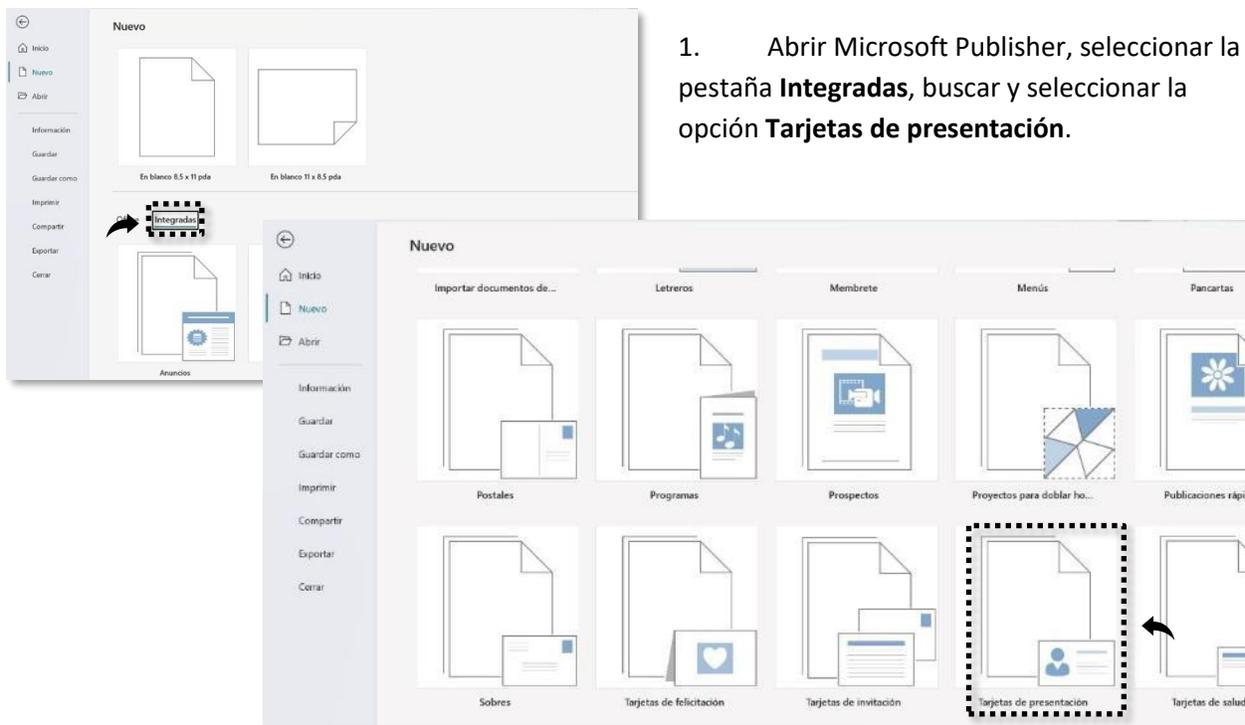


Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Práctica No. 7: Catálogo de productos en Publisher					
DATOS GENERALES					
Nombre del alumno:			Matricula:		
Producto: Catálogo			Fecha:		
Materia:			Periodo:		
Nombre del docente:			Firma del docente:		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
1	Crea la base de datos de los productos en Excel.				
2	Realiza la portada del catálogo utilizando imágenes y formas.				
2	Aplica diferentes tamaños, fuentes y efectos al texto para la portada y contenido del catálogo.				
2	La redacción es adecuada, sin errores ortográficos.				
2	El catálogo es original y creativo.				
1	Entrega la práctica en tiempo y forma.				
10	CALIFICACIÓN				

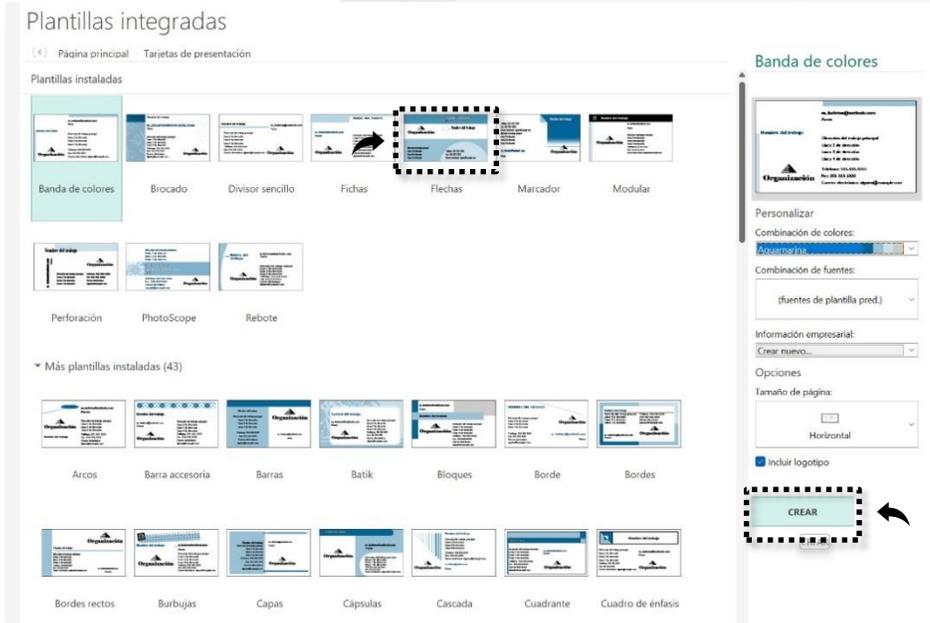


A continuación, se presenta el procedimiento de una segunda práctica guiada de esta lección; en este caso se trata de elaborar una tarjeta de presentación, utilizando la **Plantilla Tarjeta de presentación**.

1. Abrir Microsoft Publisher, seleccionar la pestaña **Integradas**, buscar y seleccionar la opción **Tarjetas de presentación**.



2. Seleccionar la plantilla **Flechas** y dar clic en el botón **Crear**.

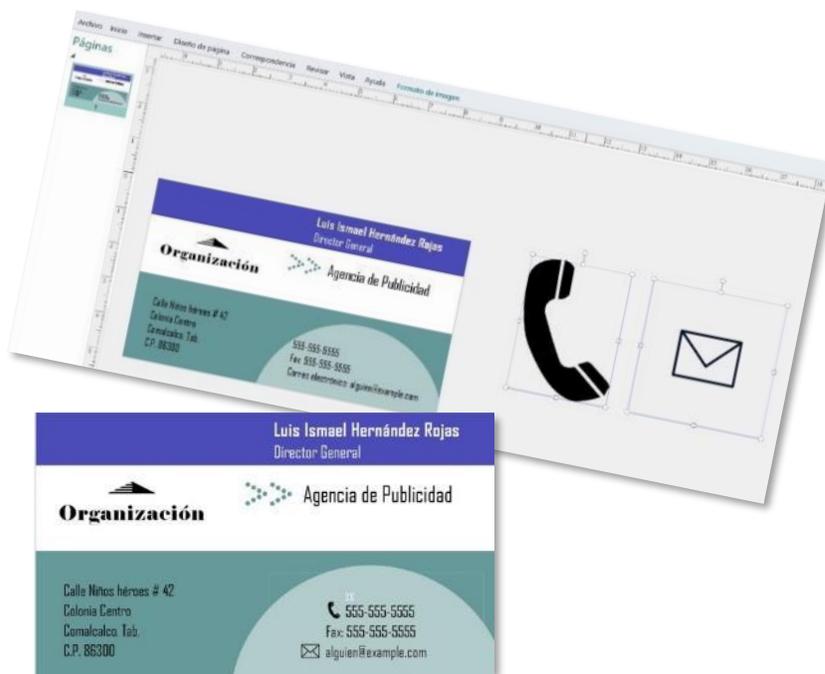


Se muestra la tarjeta de presentación, que contiene cuadros de textos editables para colocar la información, además de poder agregar formas, imágenes y cualquier elemento para su edición.



3. Seleccionar cada cuadro de texto para editar la información de la tarjeta de presentación.

4. Insertar las imágenes de un teléfono y un sobre de carta; ajustar ambas imágenes a un tamaño proporcional a las dimensiones de la tarjeta.

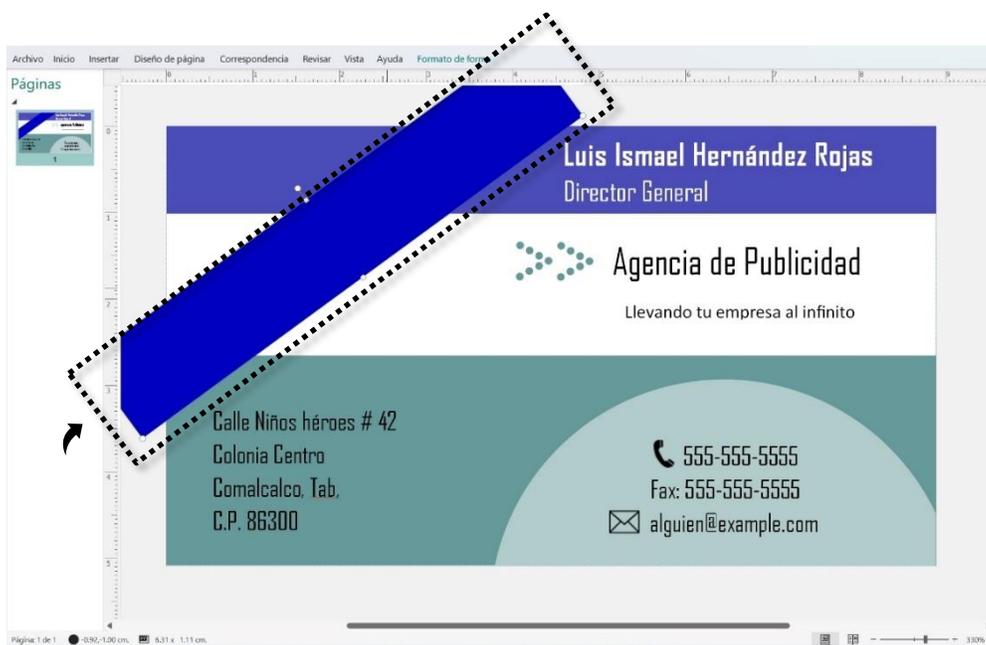


5. Ir al menú **Insertar** y dar clic en la herramienta **Dibujar cuadro de texto** y posicionar debajo del cuadro de texto **Agencia de Publicidad**, esto para agregar más información a la tarjeta.



6. Quitar la imagen **Organización** e ir a menú **Insertar**, dar clic en la herramienta **Formas** y seleccionar la forma **Rectángulo**.
7. Dimensionar y girar el rectángulo anterior, además, aplicar **Relleno de forma**, color azul y quitar las líneas de contorno.





8. Agregar un **Cuadro de texto** para ubicarlo dentro del rectángulo, aplicar formato al texto (como tipo de fuente, tamaño de fuente, sombra, etc).



9. Cambiar el color al rectángulo que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta de presentación por un color azul.
10. Cambiar el color de fuente de los textos que se encuentra en la parte interna del rectángulo y el color de la forma de los puntos pequeños.

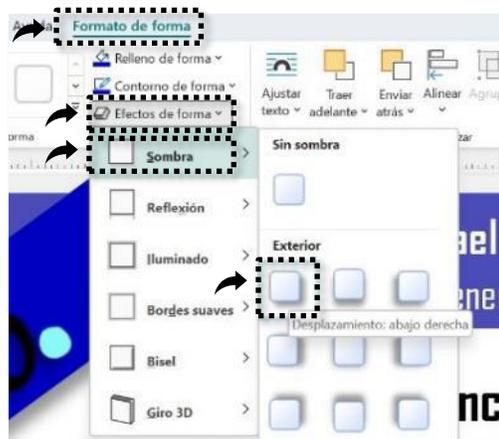
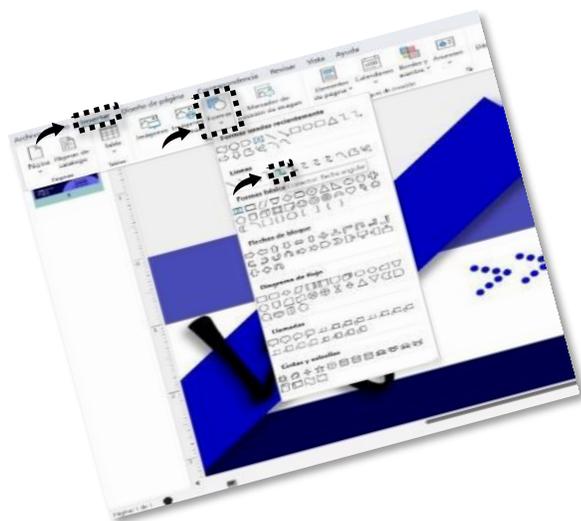




11. Aplicar los estilos de formato de la herramienta **WordArt** del menú **Cuadro de texto** al texto que está debajo de las palabras **Agencia de publicidad**.



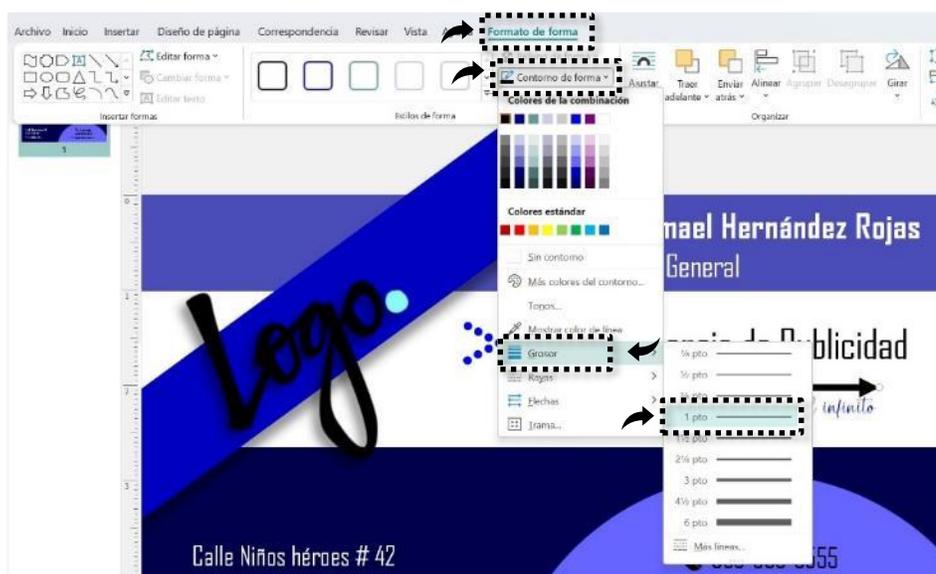
Seleccionar la forma **Rectángulo** donde está el texto **Logo**, dar clic en el menú **Formato de forma**, clic en la herramienta **Efectos de forma**, seleccionar **Sombra** y elegir uno de los estilos que se muestran.



12. Ir a la pestaña **Insertar**, dar clic en la herramienta **Formas** y elegir **Conector flecha angular** y colocarlo en los textos de agencia de publicidad.

Aplicar formato a la forma **Línea**

13. Seleccionar la línea, ir al menú **Formato de línea**, dar clic en la herramienta **Contorno de forma**, seleccionar **Grosor** y elegir la opción 1 pto.
14. Dar clic en la herramienta **Contorno de forma**, seleccionar **Rayas** y elegir la opción **Guión**.



15. Y de esta manera queda lista la Tarjeta de presentación.





Practica 9: Tarjeta de presentación en Publisher



274



Instrucciones: Con base en la práctica guiada anterior, realizar una tarjeta de presentación para la microempresa que se refiere en la situación didáctica, utilizando los colores institucionales de forma individual en Microsoft Publisher.

Propósito: aplicar los conocimientos aprendidos en la elaboración de publicaciones partiendo desde una plantilla, además de promover su creativa e imaginación en el desarrollo de esta actividad. Esta tarjeta de presentación formará parte de los productos del “Portafolio de Identidad Corporativa” de la situación didáctica.

Conocimiento:

- ✓ Configuración de plantilla.
- ✓ Inserción de imágenes.
- ✓ Inserción de formas y efectos.
- ✓ Inserción de texto, fuentes y efectos.
- ✓ Herramienta WordArt



Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Práctica No. 8: Tarjeta de presentación en Publisher					
DATOS GENERALES					
Nombre del alumno			Matricula		
Producto: Tarjeta de presentación			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERÍSTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO		
1	Utiliza la plantilla de Tarjeta de presentación.				
1	Cambia el contenido de los textos de la tarjeta de presentación.				
1	Inserta imagen o logo de la microempresa y aplica algún efecto.				
2	Aplica diferentes tamaños, fuentes y efectos al texto para la tarjeta de presentación.				
1	La redacción del contenido es adecuada, sin presentar errores de ortografía				
2	Utiliza los colores institucionales de la microempresa.				
1	Contiene creatividad el diseño de la tarjeta de presentación.				
1	Entrega en tiempo y forma la práctica.				
10	CALIFICACIÓN				



Practica 10: Hoja membretada en Publisher



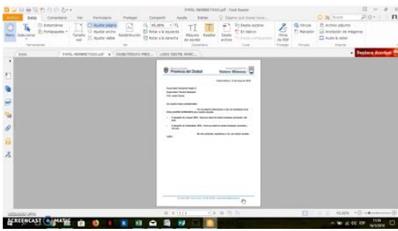
Instrucciones: realizar en Microsoft Publisher una hoja membretada para la microempresa, utilizando los colores institucionales.; la práctica se entregará de forma individual, por lo que se sugiere revisar el recurso didáctico.

Propósito: aplicar los conocimientos aprendidos en la elaboración de publicaciones utilizando una hoja en blanco o una plantilla. Esta oja membretada formará parte de los productos del “Portafolio de Identidad Corporativa” de la situación didáctica.

Conocimiento:

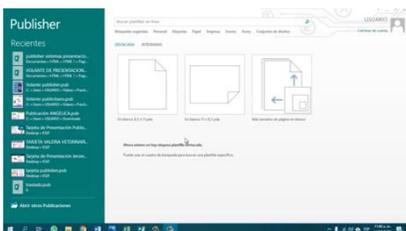
- ✓ Configuración de plantilla.
- ✓ Configuración de hoja en blanco.
- ✓ Configuración de colores.
- ✓ Inserción de formas y efectos.
- ✓ Inserción de texto, fuentes y efectos.
- ✓ Herramienta WordArt

Recurso didáctico sugerido





https://www.youtube.com/watch?v=wQ1_oysE6lQ&t=94s





https://www.youtube.com/watch?v=wQ1_oysE6lQ&t=94s



Instrumento de evaluación					
LISTA DE COTEJO					
Práctica No. 9: Hoja membretada en Publisher					
DATOS GENERALES					
Nombre del alumno			Matricula		
Producto: Hoja membretada			Fecha		
Materia:			Periodo		
Nombre del docente			Firma del docente		
VALOR DEL REACTIVO	CARACTERISTICAS A CUMPLIR	VALOR OBTENIDO		CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SÍ	NO		
1.5	Inserta imagen o logo de la microempresa.				
2	Aplica diferentes tamaños, fuentes y efectos al texto para la hoja membretada.				
1.5	El contenido tiene redacción adecuada sin faltas de ortografía.				
2	Utiliza los colores institucionales de la microempresa.				
2	El diseño de la hoja membretada es original y creativa.				
1	Entrega en tiempo y forma la práctica.				
10	CALIFICACIÓN				



Referencias

278

Euroinnova. (s.f.). *Software de diseño editorial*. <https://www.euroinnova.mx/blog/software-de-diseno-editorial>

Microsoft. (s.f.). *Tareas básicas en Publisher*. <https://support.microsoft.com/es-es/office/tareas-b%C3%A1sicas-en-publisher-0e5ed249-1927-433f-a35c-63beb8216fcf>

Vic, M. (2022b). *Microsoft Publisher para principiantes y profesionales. Usuarios 2022: Una guía completa paso a paso para crear y diseñar folletos, folletos, . . . tarjetas de visita, carteles y mucho más*. Independently published.



Anexos

Lecciones 6.1 Serpientes y escaleras

Genérica

6.1

Serpientes y escaleras

*“Un sueño es sólo un sueño.
Una meta es un sueño con un
plan y una fecha”.
Harvey Mackay*

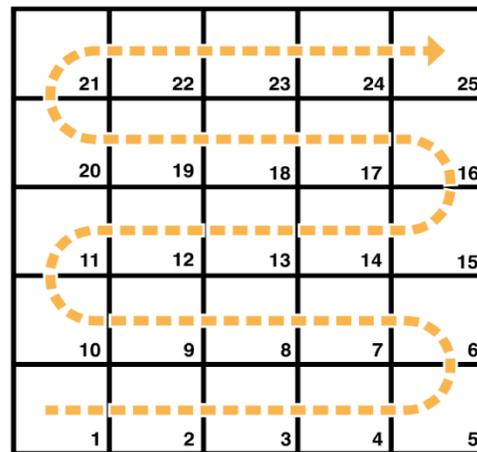
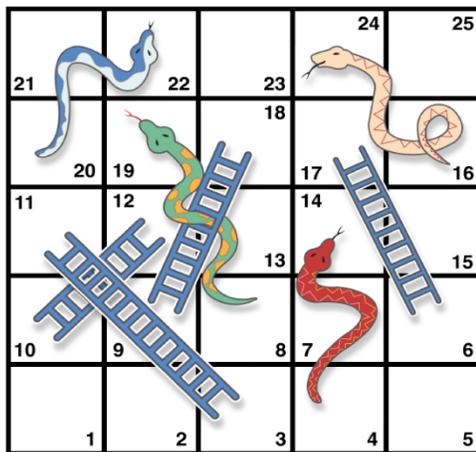
Muchas veces creemos que los futbolistas, los cantantes famosos, los desarrolladores de aplicaciones o cualquier otro personaje con una historia de éxito, lo obtuvieron porque “tuvieron suerte”. Pero si preguntamos a estas personas qué hicieron para ello, nos daremos cuenta de que han estado trabajando “para su suerte” por lo menos durante un par de años. En ese tiempo seguramente diseñaron varios planes para lograr lo que se propusieron. Ahora te toca a ti, ¿consideras que es importante hacer un plan para alcanzar tus metas?

El reto es emplear estrategias de planeación que le permitan orientar sus esfuerzos para el logro de sus metas a largo plazo, considerando las de mediano y corto plazo.

Actividad 1.

En equipo lean el siguiente texto y observen las imágenes que se muestran a continuación.

A todos nos gustaría que el camino hacia nuestras metas fuera como el del tablero de la derecha: sin ningún obstáculo. Desearíamos poder avanzar claramente, con un plan tan sencillo como saltar a la siguiente casilla. Pero la realidad es diferente y alcanzar nuestras metas es como un juego de “serpientes y escaleras”. Hay momentos en los que te va muy bien y es fácil avanzar, y otros en los que al encontrarte con un obstáculo tienes la oportunidad de regresar e intentarlo de nuevo.



CONSTRUYE T



www.sems.gob.mx/construyet

Perseverancia | 1

Actividad 2

Observa el tablero y complétalo siguiendo las instrucciones.

1. En la casilla **número 25**, correspondiente a la meta final, escribe una de las metas que hayas identificado en variaciones anteriores.

Ejemplo:

Ana: *Estudiar en Francia para ser chef.*

Memo: *Construir un robot que me ayude a limpiar mi casa.*

2. En la casilla **número 1** escribe la primera tarea que necesitas realizar para lograr tu meta.

Ejemplo:

Ana: *Informarme sobre cursos de francés en escuelas y en internet.*

Memo: *Buscar información sobre cursos o tutoriales de robótica.*

3. En al menos dos de las **casillas con serpientes (11, 14 y 21)** escribe obstáculos que podrían presentarse en el camino.

Ejemplo:

Ana: *Descuidar las clases de francés por pasar mucho tiempo con mis amigos.*

Memo: *El curso lleva más tiempo del que esperaba y es complicado.*

4. En al menos dos de las **casillas con escaleras (3, 4 y 13)** escribe estrategias que te ayuden a evitar que los obstáculos te detengan.

Ejemplo:

Ana: *Organizar sus horarios con una agenda y distribuir mi tiempo.*

Memo: *Pedir asesoría con algún compañero o ver otras opciones de cursos.*

21	22	23	24	25 Meta
20	19	18	17	16
11	12	13	14	15
10	9	8	7	6
1 Inicio	2	3	4	5

Actividad 3

Reflexiona y comenta con un compañero.

- ¿De qué forma te ayuda a visualizar posibles obstáculos y formas de superarlos para llegar a tu meta? ¿Lo hace más fácil o lo clarifica?
- ¿Consideras que es importante tener un plan? ¿Por qué?

Reafirmo y ordeno

“Tener suerte” no es suficiente para alcanzar tus metas. Es como si quisieras subir una montaña: para llegar al punto más alto, primero necesitas planear por dónde subir y marcar los puntos importantes del camino. Al hacer tu **plan de acción**, reconocerás los pasos que debes seguir y podrás evaluar cuánto te estás acercando a tu meta final. Un gran apoyo para mantener el interés es “visualizar” tu plan en pasos claros y factibles hasta llegar a la cima.

Escribe en un minuto qué te llevas de la lección



Handwritten-style lined paper for notes.

Para tu vida diaria

Piensa en los logros de una persona que admires, e infiere los obstáculos que tuvo que librar, y las tareas que tuvo que realizar para alcanzar sus metas.

Metas: _____

Obstáculos: _____

Tareas para librar los obstáculos: _____

¿Quieres saber más?

Bel Pesce nos comparte “Cinco maneras de matar tus sueños”. Todos tenemos sueños y queremos lograr nuestras metas. Descubre cuáles son algunas de las razones por las que no llegamos a ellas. Escribe en tu buscador “cinco maneras de matar tus sueños” o da clic en el siguiente link:

<https://www.youtube.com/watch?v=i-DjU8M8IXcc>

Concepto clave

Plan de acción:

Se refiere a una estrategia que prioriza los pasos a seguir más importantes para cumplir ciertos objetivos y metas. Es una guía que organiza y da estructura para cumplir con un objetivo.



8.2

La frustración

“En un orden espontáneo no pueden evitarse las frustraciones inmerecidas”.

Friedrich Hayek.

¿Has sentido tristeza, decepción y enojo cuando no obtienes lo que deseas o no te va como lo tenías contemplado? A eso se le llama frustración, sentimiento que en ocasiones va acompañado de ansiedad, desesperación y desagrado ante los resultados que no esperábamos. Es importante reconocer que al buscar el logro de una meta, existe la posibilidad de experimentarla.

El reto es utilizar estrategias de revaloración cognitiva, de atención **y de modificación conductual, para tolerar la frustración al enfrentar** los fracasos y situaciones adversas que puedan presentarse en el logro de metas a largo plazo.

Actividad 1.

a. En parejas, lean el siguiente caso.

Alma ha ahorrado dinero para asistir a un concierto del grupo musical que más le gusta.

Cuando al fin juntó el dinero suficiente para comprar su boleto, le dijeron en la taquilla que ya no había, por lo que no podrá asistir al concierto.

Ella está muy triste, enojada y desconsolada, y no sabe qué hacer.

b. **Reflexionen** con base en las siguientes preguntas.

- Si Alma fuera tu amiga, ¿qué le dirías? ¿por qué?

- ¿Crees que su **reacción es benéfica para ella**? ¿Por qué?

- ¿Qué podría hacer para **modificar su** conducta?

- ¿Creen que debe reprimir sus emociones y sentimientos? ¿Por qué?

c. Compartan con el grupo sus respuestas.

Actividad 2.

a. ¿Te ha sucedido algo parecido a la situación de Alma? Piensa en alguna situación en donde te hayas sentido frustrado. Posteriormente contesta aquí o en tu cuaderno las siguientes preguntas:

- ¿Cuál fue el origen y los motivos por los que sentiste frustración? Describe la situación.

- ¿Qué sentimientos y emociones acompañaron a la frustración?

- ¿Cuál fue tu reacción ante la situación?

- Si volvieras a vivir algo similar, ¿qué estrategias utilizarías para modificar tu actitud y conducta hacia la frustración?

b. Comparte con el grupo tu caso y las estrategias que elegiste para modificar tu actitud y conducta ante la frustración.

Reafirmo y ordeno

Se puede llegar a sentir frustración cuando no se cumplen las metas que esperábamos. Sin embargo, debemos desarrollar estrategias que nos permitan estar preparados para **tolerar** resultados que no sean favorables, y nos permitan actuar ante la frustración, analizando nuestros pensamientos y conductas, así como los sentimientos y emociones, sin reprimirlos.



Para tu vida diaria

Elabora un par de separadores para libros con frases de tu autoría para manejar la frustración. Obséquialos a tus compañeros de la escuela.

¿Quieres saber más?

Te invitamos a observar el siguiente video: “Tim Harford - *Cómo la frustración nos hace más creativos* (TEDx)”, en donde encontrarás estrategias para enfrentar la frustración: <https://www.youtube.com/watch?v=RRw7YHiRdgc>

CONCEPTO CLAVE

Tolerancia
Llevar con paciencia una situación desfavorable o desagradable.