







# PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

# Oportunidad Extraordinaria

# Desarrollo de páginas WEB M.E. Diana Patricia Claudio Espiricueta

Matricula:						
Estudia	nte:					
Señala	la oport	unidad a	a presei	ntar:		
3°	4°	5°	6°			

El portafolio corresponde al 30% de tu calificación siempre y cuando cumpla con los requisitos de entrega.

# Requisitos de entrega

- Agregar Portada con datos completos
- Anexar los links de cada etapa y validar que tengan acceso cualquier persona
- Se debe entregar todas las actividades, para poder ser revisada por el docente, las actividades incompletas su calificación es NC.
- Fotografía, escaneo legible del recibo de pago de derecho a examen de la UA.
- El portafolio es OBLIGATORIO, es REQUISITO para tener derecho a una calificación numérica.
- NO entregar el portafolio o entregar COPIA de otro portafolio, se considerará como NC (No cumplió).

# Indicaciones de entrega

- Entregar el portafolio ÚNICAMENTE por Correo Universitario, la fecha de entrega de portafolio es el día Miércoles 15 de Octubre del 2025, hora límite de recepción: 04:00pm
- Entrega del portafolio por correo:

dclaudioe@uanl.edu.mx

En Asunto Unidad de aprendizaje y Oportunidad Con las siguientes indicaciones en el contenido:

- Nombre completo de alumno(a)
- Matrícula
- Unidad de Aprendizaje

No se recibirán portafolios después de la fecha indicada o por medio distinto al citado anteriormente.

# Indicaciones de revisión

La evaluación de las oportunidad extraordinarias es:

30% Portafolio 70% Examen

Calificación 70-100	Aprobado
Calificación 0-69	No Aprobado
NP= No presento	No aprobado
NC= No cumplió con el portafolio ó	No aprobado
no se entrego el portafolio	
completo.	

Cuando tu calificación se cargue a tu KARDEX y resulta no aprobatoria, puedes solicitar la revisión llenando el siguiente formulario y asistir el día y hora indicacada para la revisión.

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=EZDKymp73kSGHwlaLKiDtwf4eLAfa5pKlBX RkMgBL6pUNkZUUFpXRkZGWlIFREdYTURVT1BLSIZSSC4u

Fecha de la revisión: La revisión será 21 de Octubre del 2025 a las 03:20pm a 04:20pm en el laboratorio 1, en el edificio 1.

### Contenido del portafolio

### 1. Actividad

Realizar una presentación digital de cada etapa de la Unidad de aprendizaje

- Anexar los links de las presentaciones al correo del coordinador

### 2. Guía de Estudio - Desarrollo de Páginas Web

**Fundamentos HTML (estudiar los conceptos)** 

HTML - El Esqueleto de la Web

**HTML** = **H**yper**T**ext **M**arkup **L**anguage

- Es como el **esqueleto** de una casa
- Usa etiquetas que son como "instrucciones de construcción"
- Los **navegadores** son los "constructores" que interpretan estas instrucciones

### **Etiquetas Fundamentales**

ESTRUCTURA BÁSICA DE HTML

```
| <html>
| ← La casa completa

| <head>
| ← El plano/información

| <title>Mi Página</title>
| ← El nombre de la casa

| </head>
|

| <body>
| ← Lo que se ve

| <h1>Encabezado</h1>
| ← Letrero grande

| Párrafo
| ← Texto normal

| </body>
|

| </html>
```

### **Etiquetas Principales:**

- <h1> a <h6>: Encabezados (títulos de diferentes tamaños)
- : Párrafos de texto
- <!-- comentario -->: Comentarios (notas para programadores)

### Enlaces e Hipervínculos

### **Hiperenlaces - Los Puentes de Internet**

Los hiperenlaces son como puertas mágicas que te llevan a otros lugares con un clic

### Tipos de Referencias:

### **REFERENCIA RELATIVA** (dentro de tu casa)

<a href="pagina2.html">Ir a otra habitación</a>

<a href="fotos/imagen.jpg">Ver foto del álbum familiar</a>

- Va a páginas del **mismo sitio**
- Como ir de tu sala a tu cocina

### **REFERENCIA ABSOLUTA** (fuera de tu casa)

```
<a href="https://www.google.com">Ir a Google</a><a href="https://www.youtube.com">Ver videos</a>
```

- Va a sitios externos
- Como salir de tu casa e ir al centro comercial

### Imágenes y Multimedia

### Trabajando con Imágenes

```
<img src="foto.jpg" align="left" alt="Mi foto">
```

### **Atributo ALIGN - Posicionamiento:**

- align="left" → Imagen a la izquierda
- align="right"  $\rightarrow$  Imagen a la derecha
- align="center" → Imagen centrada

#### Multimedia en la Web

**Multimedia** incluye todo lo que enriquece la experiencia:

- Música y sonidos
- Videos y películas
- Animaciones
- Contenido interactivo

#### **Tablas HTML**

### Creando Tablas

Las tablas son como hojas de cálculo en tu página web:

```
    < Fila (Table Row)</th>

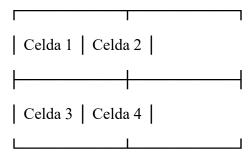
  Celda 1
    Cable Data

  Celda 2
```

```
Celda 3
Celda 4

Celda 4
```

### **Estructura Visual:**



### **Formularios Web**

### Formularios - Recolectando Información

Los **formularios** son como cuestionarios digitales que recogen datos de usuarios:

```
<form>
<input type="text" placeholder="Tu nombre">
<input type="email" placeholder="Tu email">
<button type="submit">Enviar</button>
</form>
```

### **Usos Comunes:**

- Contacto y suscripciones
- Formularios de compra
- Registro de usuarios
- Encuestas y feedback

### CSS - El Diseñador de la Web

**CSS** = Cascading Style Sheets

### Si HTML es el esqueleto, CSS es la ropa y maquillaje

### **Propiedades de Fuente**

X NO es propiedad de fuente: alineación (esa es de texto)

## **✓** SÍ son propiedades de fuente:

• Font-family: La "familia" de letras (Arial, Times, etc.)

• **Font-size**: El tamaño de la letra

• **Font-weight**: Negrita (bold)

• **Font-style**: Cursiva (italic)

**Unidades de Medida** 

### **UNIDADES ABSOLUTAS (valor fijo)**

font-size: 16px; /\* Píxeles - siempre igual \*/ width: 5cm; /\* Centímetros - físico \*/ Son como una **regla** - no cambian

### **UNIDADES RELATIVAS (valor variable)**

font-size: 2em; /\* Relativo al elemento padre \*/ width: 50%; /\* 50% del contenedor \*/

width: 100vw; /\* 100% del ancho de ventana \*/

- **VW = Viewport Width** (ancho de la ventana gráfica)
- Son como elástico se adaptan

#### **Listas HTML**

### **Tipos de Listas**

### LISTAS ORDENADAS (numeradas)

```
    Primer paso
    Segundo paso
    Tercer paso
```

### Resultado:

- 1. Primer paso
- 2. Segundo paso
- 3. Tercer paso

### LISTAS DESORDENADAS (con viñetas)

```
    Pizza  
    Hamburguesa  
    Tacos  
    Kul>
    Resultado:
```

- Pizza 🔊
- Hamburguesa 🖴
- Tacos 📆

### **CSS Avanzado**

### Pseudo-clases vs Pseudo-elementos

**PSEUDO-CLASES** - Estados especiales

```
a:hover /* Cuando pasas el mouse */
button:active /* Cuando haces clic */
input:focus /* Cuando está seleccionado */
```

• Es como el **estado de ánimo** de un elemento

## **PSEUDO-ELEMENTOS** - Partes específicas

```
p::first-letter /* La primera letra */
p::before /* Antes del contenido */
h1::after /* Después del contenido */
```

• Es como **decorar partes específicas** de una habitación

#### Herencia CSS

La **herencia** es como los genes familiares:

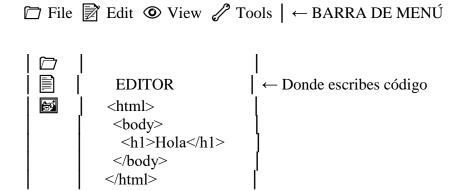
```
body {
  font-family: Arial; /* El "papá" */
```

```
color: blue;
}

p {
    /* Hereda Arial y color azul automáticamente */
    font-size: 16px; /* Solo añade su propio tamaño */
}
```

### **Visual Studio Code**

### Elementos Básicos de VS Code



# **©** Mapa Mental Completo

### **DESARROLLO WEB**

—— CSS (Diseño)
Propiedades de fuente
— Unidades (absolutas/relativas)
Pseudo-clases (estados)
Pseudo-elementos (partes)
Herencia (cascada)

### **Ejercicios Prácticos**

### 1. Construye tu Casa Digital

Imagina que HTML son los planos y CSS es la decoración:

- <html> = Los cimientos
- <head> = El ático (info oculta)
- <body> = Las habitaciones visibles
- CSS = Pintura, muebles, decoración

### 2. El Juego de los Enlaces

- Enlaces relativos = Puertas dentro de tu casa
- Enlaces absolutos = Puertas que te llevan a otros edificios

### 3. Juego de Unidades

- Absolutas (px, cm) = Ladrillos del mismo tamaño
- Relativas (%, vw, em) = Globos que se adaptan al espacio

### **Analogías Memorables**

### **HTML** = **Constructor**

- Etiquetas = Herramientas del constructor
- Navegador = El arquitecto que lee los planos

• Comentarios = Notas en los planos

### **CSS** = **Decorador** de **Interiores**

- Selecciona elementos (muebles)
- Les da estilo (color, tamaño, posición)
- Herencia = Los hijos copian el estilo de los padres

## **Hiperenlaces = Puertas Mágicas**

- Un clic = Abrir la puerta
- Referencia relativa = Puerta a otra habitación
- Referencia absoluta = Puerta a otro planeta