



PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS

Oportunidad Extraordinaria

Desarrollo de páginas WEB

M.E. Diana Patricia Claudio Espiricueta

Matricula:_____

Estudiante: _____

Señala la oportunidad a presentar:

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 se entrego el portafolio completo.	No aprobado

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=EZDKymp73kSGHwlaLKIDtwf4eLAfa5pKIBXRkMgBL6pUNkZUUFpXRkZGWlIFREdYTURVT1BLSlZSSC4u>

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 = HyperText Markup Language

- 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
Encabezado	← Letrero grande
Párrafo	← Texto normal
</body>	
</html>	

Etiquetas Principales:

- <h1> a <h6>: Encabezados (títulos de diferentes tamaños)
- <p>: 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)

Ir a otra habitación

Ver foto del álbum familiar

- 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

``

Atributo ALIGN - Posicionamiento:

- `align="left"` → Imagen a la izquierda
- `align="right"` → 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:

```
<table>
<tr>      ← Fila (Table Row)
  <td>Celda 1</td> ← Datos (Table Data)
  <td>Celda 2</td>
</tr>
```

```
<tr>
  <td>Celda 3</td>
  <td>Celda 4</td>
</tr>
</table>
```

Estructura Visual:

Celda 1	Celda 2
Celda 3	Celda 4

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

✗ **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)

```
<ol>
```

```
<li>Primer paso</li>
```

```
<li>Segundo paso</li>
```

```
<li>Tercer paso</li>
```

```
</ol>
```

Resultado:

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

LISTAS DESORDENADAS (con viñetas)

Pizza 🍕

Hamburguesa 🍔

Tacos 🌮

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

 File  Edit  View  Tools | ← BARRA DE MENÚ

	EDITOR	← Donde escribes código
		
		
		
		

```
<html>
<body>
  <h1>Hola</h1>
</body>
</html>
```

Mapa Mental Completo

DESARROLLO WEB

- └─ HTML (Estructura)
 - └─ Etiquetas (<h>, <p>, <table>)
 - └─ Enlaces (relativos/absolutos)
 - └─ Formularios (recoger datos)
 - └─ Listas (ordenadas/desordenadas)

- └─ 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