



Sede: \_\_\_\_\_ Jornada: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_ Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

### GUÍA 1: SOFTWARE

CURSO	DOCENTE	CORREO
905	JUAN CARLOS TORRES ARDILA	jucatocecid@gmail.com
906	DIEGO ALEJANDRO SANCHEZ	alejosanchez524@gmail.com
<b>Meta de Comprensión:</b>	El estudiante comprende el uso de herramientas Web y lenguajes de programación HTML para interactuar con el diseño y poder dar solución a un problema Tecnológico.	

### FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### COMPONENTES HTML

HTML es un lenguaje de marcado que nos permite indicar la estructura de nuestro documento mediante etiquetas. Este lenguaje nos ofrece una gran adaptabilidad, una estructuración lógica y es fácil de interpretar tanto por humanos como por máquinas



HTML, siglas en inglés de HyperText Markup Language (‘lenguaje de marcado de hipertexto’), hace referencia al lenguaje de marcado para la elaboración de páginas web. Es un estándar que sirve de referencia del software que conecta con la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, define una estructura básica y un código (denominado código HTML) para la definición de contenido de una página web, como texto, imágenes, videos, juegos, entre otros. Es un estándar a cargo del World Wide Web Consortium (W3C) o Consorcio WWW, organización dedicada a la estandarización de casi todas las tecnologías ligadas a la web, sobre todo en lo referente a su escritura e interpretación. HTML se considera el lenguaje web más importante siendo su invención crucial en la aparición, desarrollo y expansión de la World Wide Web (WWW). Es el estándar que se ha impuesto en la visualización de páginas web y es el que todos los navegadores actuales han adoptado.1

El lenguaje HTML basa su filosofía de desarrollo en la diferenciación. Para añadir un elemento externo a la página (imagen, vídeo, script, entre otros.), este no se incrusta directamente en el código de la página, sino que se hace una referencia a la ubicación de dicho elemento mediante texto. De este modo, la página web contiene solamente texto mientras que recae en el navegador web (interpretador del código) la tarea de unir todos los elementos y visualizar la página final. Al ser un estándar, HTML busca ser un lenguaje que permita que cualquier página web escrita en una determinada versión, pueda ser interpretada de la misma forma (estándar) por cualquier navegador web actualizado.

Sin embargo, a lo largo de sus diferentes versiones, se han incorporado y suprimido diversas características, con el fin de hacerlo más eficiente y facilitar el desarrollo de páginas web compatibles con distintos navegadores y plataformas (PC de escritorio, portátiles, teléfonos inteligentes, tabletas, etc.) No obstante, para interpretar correctamente una nueva versión de HTML, los desarrolladores de navegadores web deben incorporar estos cambios y el usuario debe ser capaz de usar la nueva versión del navegador con los cambios incorporados. Normalmente los cambios son aplicados mediante parches

Sede: \_\_\_\_\_ Jornada: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_ Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

de actualización automática (Firefox, Chrome) u ofreciendo una nueva versión del navegador con todos los cambios incorporados, en un sitio web de descarga oficial (Internet Explorer). Por lo que un navegador desactualizado no será capaz de interpretar correctamente una página web escrita en una versión de HTML superior a la que pueda interpretar, lo que obliga muchas veces a los desarrolladores a aplicar técnicas y cambios que permitan corregir problemas de visualización e incluso de interpretación de código HTML. Así mismo, las páginas escritas en una versión anterior de HTML deberían ser actualizadas o reescritas, lo que no siempre se cumple. Es por ello que ciertos navegadores todavía mantienen la capacidad de interpretar páginas web de versiones HTML anteriores. Por estas razones, todavía existen diferencias entre distintos navegadores y versiones al interpretar una misma página web.

## IMÁGENES EN HTML

Si solo insertamos texto en nuestras páginas webs, estas quedarán muy sencillas y poco lucidas. Es por ello que en HTML tenemos la capacidad de insertar imágenes.

El uso de imágenes dentro de una página web tiene que hacerse con cautela, ya que cada imagen que pongamos en nuestra web incrementará el tamaño de la página. Por lo cual se verá afectado el tiempo de descarga de la página



Para insertar una imagen en HTML tenemos el elemento `img`, cuya sintaxis básica es:

```

```

En el caso de que la imagen esté en otro directorio, por ejemplo en `"/multimedia/imagenes"` pondremos lo siguiente:

```

```



Si bien disponemos de los atributos `width` para el ancho de la imagen y `height` para el alto de la imagen.

El tamaño de la imagen puede ser especificado en pixels o en porcentajes. En caso de omitir la unidad se utilizará el pixel.

```

```

```

```

```

```

## APROPIACIÓN CONCEPTUAL

- ¿Cómo debo colocar la imagen en una página web?
- ¿Cuáles son los tipos de formatos de imágenes que puedo utilizar?
- ¿Qué cualidades tiene el código de insertar una imagen en HTML?

Sede: \_\_\_\_\_ Jornada: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Asignatura: \_\_\_\_\_ Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

### PRODUCTO FINAL

Elabore cada una de las propuestas para el aprendizaje del concepto y realice un entregable de acuerdo a las siguientes condiciones:

Entregue el código en HTML para crear una página web que contenga 20 disciplinas de deportes mundialistas donde sus dimensiones no sean width="300" height="300"



### AJUSTES RAZONABLES

Para los estudiantes de proceso de Inclusión se ajustará su presentación de su trabajo de acuerdo a las siguientes condiciones.

Entregue el código en HTML (puede ser en hoja) para crear una página web que contenga 20 disciplinas de deportes mundialistas donde sus dimensiones no sean width="300" height="300"

