

**6to Semestre
2025-2026B**

MODELO ACADÉMICO DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA TIC'S

❏ Módulo IV Software de Diseño



ESTUDIANTE

DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre _____

Plantel _____ Grupo _____ Turno _____

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

Mtro. Fernando Yrys Hernández

Director General

Mtra. Ana Fanny Hernández Montero

Directora Académica

Lic. Celis del Carmen Ranero Lara

Subdirectora de Planeación Académica

Mtra. Natividad Vertiz Hernández

Jefa del Departamento Capacitación para el Trabajo

FORMACIÓN LABORAL BÁSICA: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

MÓDULO IV. Software de Diseño

SUBMÓDULO I: Páginas Web

SUBMÓDULO II: Diseño Digital

En la realización del presente material participaron:

Coordinadora: Mtra. Inés Filiberta Díaz Ramírez E-53.

Asesores: Mtro. Jorge Alberto Almeida Alejandro P-03

Dr. Milton Hernández García E-22.

Participantes:

Mtro. Carlos Alberto Segovia Zapata P-14.

Mtro. Avit Vázquez Gómez E-32

Mtra. Patricia del Carmen Rabanales Cervantes P-05,

Mtro. Gabriel Ramón Velueta E-56

Mtro. Omar Francisco Notario Hidalgo P-05

Edición: 2025-2026B

Revisado por moderador a cargo del seguimiento académico:

Lic. María Margarita García Vidal

Este material fue elaborado bajo la coordinación y supervisión del Departamento Capacitación para el Trabajo de la Dirección Académica del Colegio de Bachilleres de Tabasco y el contenido de este es gratuito, sin fines de lucro y con la responsabilidad de su buen uso para fines educativos www.cobatab.edu.mx



CONTENIDO

Mensaje de Director	1
Presentación	2
Programa de Estudios de la Formación Laboral Básica en Tecnologías de la Información y la Comunicación	3
Fundamentación	4
Justificación de la Formación Laboral Básica en Tecnologías de la Información y la Comunicación.....	6
Ubicación de la Formación Laboral Básica Tecnologías de la Información y la Comunicación	8
Mapa de la Formación Laboral Básica de Tecnologías de la Información y la Comunicación	9
Competencias Laborales Básicas	10
Proceso de evaluación bajo el enfoque en competencias	13
Rol docente	15
Simbología	16
Propósito del Módulo	19
Sugerencia de evidencias de Evaluación	19
Competencia Laboral Básica Para Desarrollar.....	19
Encuadre Submódulo 1 – Páginas Web	21
SA Conecta: enlazando talento y emprendimiento local	22
¿Como resuelvo la situación de aprendizaje?.....	23
Evaluación diagnóstica - Submódulo 1	26
Lectura No. 1 "Introducción al Diseño Web".....	28
Actividad. 1 infografía de Páginas Web	35
Lectura No. 2 Estándares de Diseño Web (W3C)	38
Actividad. 2 Mapa mental de Tendencias de Diseño Web	41
Lectura No.3 Estructura básica de una página Web.....	44
Práctica. 1 Estructura básica de una página web.....	52
Lectura No. 4 Elementos Básicos en el Desarrollo de Páginas Web Con HTML	54
Práctica Guiada 1	63





Práctica 2 Uso de elementos básicos de una página Web con HTML	65
Actividad teórica “Uso de los Elementos básicos de HTML	68
Lectura No. 5 “Estilos y Maquetación básica de una página web	72
Práctica Guiada 2	83
Práctica . 3 Usando maquetación con estilo	88
Actividad teórica Estilos de Maquetacion	91
Lectura No. 6 “Creación de Sitios Web HTML y CSS adaptable a Dispositivos Móviles”	93
Práctica. 4 Elaboración de un Sitio Web Adaptable a Dispositivos Móviles	109
Lectura No. 7 ¿Cómo Publico Mi Página Web?	115
Actividad. 3 Publicando la Página Web.....	121
Práctica. 5 Publicando mi página web Situación Didactica	123
Submódulo II. Diseño Digital.....	131
DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA SUBMÓDULO II	132
Propósito del Módulo	134
Sugerencia de evidencias de Evaluación	134
Competencia Laboral Básica Para Desarrollar.....	134
Encuadre Submódulo 2	135
Situación Didáctica Submódulo 2	136
¿Cómo soluciono la situación didáctica?	137
¿Evaluación diagnóstica Submódulo 2	139
Lectura. 1 El Mundo del Diseño Digital	143
Actividad 1. Mapa conceptual	147
Lectura. 2 El modo de color y el software para el diseño	150
Práctica 1. Crea las paletas de colores Institucionales, secundarios, complementarios y de fondo	155
Lectura 3. Software para edición de gráficos vectoriales	159
Actividad 2. Tabla comparativa	161
Lectura 4. Vector Ink, herramientas básicas.....	164
Actividad 3. Herramientas Básicas de Vector Ink.	171
Lectura 5. Diseñando Gráficos en Textos	174



Práctica 2. La buena letra	185
Actividad 4. Organizador gráfico propiedades de objetos.....	187
Lectura 6. Transformaciones y efectos a objetos	189
Ejemplo: Logotipo (UniQ Designs, 2022).	192
Actividad 5. Tabla de edición y combinación de objetos de forma individua.....	198
Lectura 7. Software para edición de gráficos de mapa de bits	200
Actividad 6. Identificando la Interfaz de GIMP	213
Práctica 4: “Cartel Publicitario Microempresa”	228
Lectura 9 Animacion Multimedia	232
Práctica 5. Ejemplo guiado para diseñar un gif animado	242
Actividad 7. Infografía de animación multimedia	247
Práctica 6. “Mi animación empresarial”	249
Lectura 10. Entorno y herramientas básicas de Publisher	254
Lectura 11. Lienzos y páginas, bocetaje, marcos y capas de Publisher	262
Práctica 7. “Mis productos”	271
Práctica 8. Tarjeta de presentación en Publisher	286
Anexos.....	288
HIMNO DEL COBATAB	289



GUÍA DE ESTUDIANTES

Estimada comunidad estudiantil del Colegio de Bachilleres de Tabasco: quiero hacer énfasis en nuestra Institución, la cual tiene 5 décadas forjando el aprendizaje de cada uno de los jóvenes, hoy muchos de los que han pasado por nuestras aulas de clases son profesionistas exitosos.

Dentro del marco del 50 aniversario COBATAB, me permito como Director General enviarles un cordial saludo y dirigirme a ustedes a través de esta guía de estudio diseñada para acompañarlos como una herramienta en su formación académica y personal.

En esta etapa de su vida, el aprendizaje autónomo es clave para descubrir sus talentos, fortalecer sus habilidades y construir un futuro con propósito. Cada actividad, cada lectura y cada reto que encuentren en esta guía de estudio está pensado para impulsar su Desarrollo integral.

Les invito a asumir con responsabilidad su proceso de aprendizaje, a colaborar con sus compañeros, docentes y a mantener siempre una actitud de respeto y apertura. En el Colegio de Bachilleres de Tabasco promovemos la equidad y creemos firmemente en el potencial de cada uno de ustedes.

Esta guía de estudio busca ser clara y accesible, con objetivos definidos y contenidos relevantes para su contexto. Les animo a aprovecharla al máximo, a preguntar, reflexionar y aplicar lo aprendido en su vida diaria.

Confío en su capacidad para superar desafíos, alcanzar metas y contribuir positivamente a su comunidad. Cuentan con el apoyo de sus docentes y de todos los que integramos esta institución.

Con entusiasmo y compromiso, sigamos construyendo juntos una educación de calidad, que genera cambio.

Con aprecio y confianza,

Fernando Yrys Hernández
Director General
Colegio de Bachilleres de Tabasco



Presentación

La Dirección General del Bachillerato (DGB) presenta las Competencias de las diversas Unidades de Aprendizaje Curricular del Competente de Formación Laboral, para el Plan de estudios propio de esta Dirección General. Estas tienen su sustento, teórica y conceptualmente, en el modelo educativo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS) , y dan cumplimiento a las atribuciones conferidas a esta Dirección por el Reglamento Interior de la Secretaría de Educación Pública (SEP), en el cual se establece, en el Artículo 19 Fracciones I y II la importancia de “proponer las normas pedagógicas, contenidos, planes y programas de estudio, métodos, materiales didácticos e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del bachillerato general, en sus diferentes modalidades y enfoques, y difundir los vigentes”; además de “impulsar las reformas curriculares de los estudios de bachillerato que resulten necesarias para responder a los requerimientos de la sociedad del conocimiento y del desarrollo sustentable” (RISEP, 2020) En este sentido, los planteamientos del MCCEMS buscan una formación integral en el estudiantado mediante el desarrollo de la capacidad creadora, productiva, libre y digna del ser humano, con amor al país, a su cultura e historia. Por ello, el Bachillerato General plantea las diversas Unidades de Aprendizaje Curricular (UAC) y Formaciones Laborales Básicas para que con sus estudiantes egresados y egresadas contribuya al logro de su objetivo específico, el cual radica en la “conformación de una ciudadanía reflexiva, con capacidad de formular y asumir responsabilidades de manera comunitaria, interactuar en contextos plurales y propositivos, trazarse metas y aprender de manera continua y colaborativa” En este contexto, se presenta la Formación Laboral Básica en **Tecnologías de la Información y la Comunicación** específica del Bachillerato General, con objetivos delimitados acorde a las características del subsistema y de la población a la cual se dirige. El documento se encuentra conformado por apartados mediante los cuales se describe la justificación y los elementos claves para su implementación en el aula.

Programa de Estudios de la Formación Laboral Básica en Tecnologías de la Información y la Comunicación

Semestre	Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto	
Créditos	56 totales / 14 por semestre	
Componente	De formación laboral	
Nivel de formación laboral	Básica	
Tiempo asignado	Mediación docente	Estudio independiente
	448 h. totales	112 h. totales
	112 h. por semestre	28 h. por semestre
Sector productivo	Tecnologías de la Información ¹	



¹ Acorde al RENECE – Registro Nacional de Estándares de Competencia por Sector Productivo. Disponible en: <https://conocer.gob.mx/renece-registro-nacional-de-estandares-de-competencia-por-sector-productivo/>

Fundamentación

La Dirección General del Bachillerato (DGB), acorde a la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y al Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), y en su responsabilidad de enfrentar tanto los nuevos retos como los objetivos que de estos se desprenden, actualiza el presente Programa de estudios, el cual responde a una visión de educación integral, pertinente, de calidad y excelencia.

Dicho programa forma parte del Componente de Formación Laboral Básico del Bachillerato General, el cual busca ser un espacio vinculado con el sector productivo, permitiendo al estudiantado no solo cumplir con su trayecto educativo, sino construir su proyecto de vida, con mayores posibilidades de inserción en el mercado de trabajo.

Esto atendiendo al mandato constitucional que en materia educativa, con base en la Reforma Constitucional a los artículos 3°, 31° y 73° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y de la emisión de la Legislación Secundaria, publicadas el 30 de septiembre de 2019 en el Diario Oficial de la Federación, determinan la reorientación del Sistema Educativo Nacional para “garantizar el derecho a la educación con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva, para incidir en la cultura educativa mediante la corresponsabilidad y el impulso de transformaciones sociales dentro de la escuela y en la comunidad”

Bajo este contexto, es que el Componente de Formación Laboral Básico, adquiere mayor relevancia, pues tendrá como ejes rectores:

- **Enfoque en competencias, que busca desarrollar las capacidades y habilidades necesarias para el desempeño laboral.**
- **Enfoque humanista, que valora y respeta la diversidad y la dignidad del estudiantado, su potencial creativo, su participación, su bienestar integral y su compromiso social.**

Estos enfoques se orientan a promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad, que favorezca el aprendizaje permanente y el máximo logro de los aprendizajes.

Así pues, el Componente de Formación Laboral Básico, busca desarrollar en el estudiantado competencias laborales básicas, que le permitan aplicar en forma integrada los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores con responsabilidad y autonomía para desenvolverse en

contextos específicos del desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo a lo largo de la vida.²

Para lograr dicho propósito, lo que a continuación se presenta es una serie de competencias laborales básicas las cuales permitirán al personal docente el abordaje de aprendizajes con la amplitud y profundidad acorde a los diversos contextos.

Es decir, a partir de estas competencias, se diseñarán estrategias de enseñanza aprendizaje que permita a las y los estudiantes ser capaces de conducir su vida hacia su futuro con bienestar y satisfacción, con sentido de pertenencia social, conscientes de los problemas sociales, económicos y políticos que aquejan al país, pero también de su entorno inmediato, dispuestos a participar de manera responsable y decidida en los procesos de democracia participativa y a comprometerse en las soluciones de las problemáticas que los aquejan y que tengan la capacidad de aprender a aprender en el trayecto de su vida.³

Para lo cual, es de primordial importancia visualizar que debe existir una articulación contextualizada del Componente Laboral Básico, con el Currículum Fundamental y el Ampliado, para garantizar así la transferencia de los conocimientos, experiencias, habilidades, capacidades, actitudes y valores.

Es decir, esta articulación permitirá:

- **La transversalidad del conocimiento adquirido en el Currículum Fundamental con las competencias laborales básicas requeridas en el mercado laboral.**
- **Fomentar el aprendizaje en contextos diversos, utilizando métodos y estrategias de aprendizaje.**
- **Centrar las necesidades del mercado laboral.**
- **Fomentar la interacción entre la vida educativa y la comunidad, a fin de propiciar la adquisición de conocimientos y competencias, de acuerdo con el desarrollo biopsicosociocultural del estudiantado.**
- **Aprovechar, mediante el Programa Aula, Escuela, Comunidad (PAEC), todas las oportunidades para poner en práctica lo que se ha aprendido; su aplicación no se limitará solo a los recursos sociocognitivos y a las áreas de conocimiento, sino que abarcará los aspectos funcionales (competencias laborales) y recursos socioemocionales.**
- **Mejorar la relación entre la escuela y los sectores productivos.⁴**

² Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

³ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

⁴ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.



Justificación de la Formación Laboral Básica en Tecnologías de la Información y la Comunicación

La Formación Laboral Básica de Tecnologías de la Información y Comunicación pertenece al Recurso Sociocognitivo de Cultura Digital, el cual tiene como propósito promover en el estudiantado el pensar y reflexionar sobre las aplicaciones y los efectos de la tecnología, la capacidad de adaptarse a la diversidad y disponibilidad de los contextos y circunstancias de las y los estudiantes. El propósito es que puedan hacer uso de los recursos tecnológicos (TICCAD, entre otras) para seleccionar, procesar, analizar y sistematizar la información dentro de un marco normativo y de seguridad, y fomenten el uso de dichos recursos de forma responsable en el entorno que lo rodea. Por otra parte, las Tecnologías de la Información y Comunicación se vinculan de manera interdisciplinar tanto con Pensamiento Matemático como con Comunicación, ya que aportan los elementos para la resolución de problemas mediante los algoritmos y la programación.

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

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, desde esta formación laboral básica, 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.

Tecnologías de la Información y Comunicación busca desarrollar en el estudiantado 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 transversalidad, interdisciplinariedad, vinculación laboral, así como la continuación de sus estudios a nivel superior. En el contexto curricular de la Formación Laboral Básica 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.



“Educación que genera cambio”

Todas estas competencias posibilitan a la persona egresada en su incorporación al mundo laboral o bien 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.

Ubicación de la Formación Laboral Básica Tecnologías de la Información y la Comunicación

Primer semestre	Segundo semestre	Tercer semestre	Cuarto semestre	Quinto semestre	Sexto semestre
Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular	Unidad de aprendizaje curricular
La materia y sus interacciones	Conservación de la energía y sus interacciones con la materia	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias	La energía en los procesos de la vida diaria	Organismos: estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica
Ciencias Sociales I	Ciencias sociales II		Conciencia histórica I. Perspectivas del México antiguo. Los contextos globales	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica
Cultura digital I	Cultura digital II		* Taller de cultura digital		* Temas selectos de matemáticas II
Pensamiento matemático I	Pensamiento matemático II		* Temas selectos de matemáticas I		
Lengua y comunicación I	Lengua y comunicación II		* Pensamiento literario		
Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV	** (UAC optativas)	** (UAC optativas)
Humanidades I	Humanidades II	Humanidades III	* Espacio y sociedad	** (UAC optativas)	** (UAC optativas)
* Laboratorio de investigación	* Taller de ciencias I	* Taller de ciencias II	Ciencias sociales III	** (UAC optativas)	** (UAC optativas)
* Orientación Educativa: Escolar	* Orientación Educativa: Personal y ocupacional	* Orientación Educativa: Psicosocial	* Orientación Educativa: Vocacional y Profesional	** (UAC optativas)	** (UAC optativas)
* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales I	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales II	* Taller de Cultura y Recreación I	* Taller de Cultura y Recreación II	* Taller de Cultura y Recreación III	* Orientación Educativa: Proyecto de Vida y Profesional
- Currículum ampliado	- Currículum ampliado	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales III	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales IV	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales V	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales VI
		Gestión de archivos de texto.	Comunidades virtuales.	Sistemas de Información	Páginas web
		Hoja de cálculo aplicado.	Mantenimiento y redes de cómputo.	Programación.	Diseño Digital
		- Currículum ampliado	- Currículum ampliado	- Currículum ampliado	- Currículum ampliado

	COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL
	COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDO OBLIGATORIO
	COMPONENTE DE FORMACIÓN FUNDAMENTAL EXTENDIDO
	COMPONENTE DE FORMACIÓN LABORAL BÁSICO
	COMPONENTE DE FORMACIÓN AMPLIADA

HD: Horas con docente
HI: Horas de estudio independiente
HT: Horas totales
C: Créditos

TOTAL DE HORAS CON DOCENTE SEMANA MES: 187
TOTAL DE HORAS SEMANA MES: 233.75
TOTAL DE HORAS: 3740
TOTAL DE CRÉDITOS: 374

Mapa de la Formación Laboral Básica de Tecnologías de la Información y la Comunicación

Módulo I: Software de aplicación

Submódulo 1	Gestión de archivos de texto.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Hoja de cálculo aplicado.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo II: Hardware y comunicaciones

Submódulo 1	Comunidades virtuales.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Mantenimiento y redes de cómputo
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo III: Desarrollo de sistemas.

Submódulo 1	Sistemas de Información
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Programación.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo IV: Software de diseño.

Submódulo 1	Páginas web.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Diseño Digital.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Competencias Laborales Básicas

Hacen referencia a la capacidad para aplicar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores en el desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo para que el estudiantado desarrolle la formación fundamental o laboral básica, que les permite desempeñar funciones laborales de nivel dos de competencia, aplicando soluciones a problemas simples en contextos conocidos y específicos.

Tienen validez oficial dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN), lo cual se expresa con la emisión del documento que acredita su formación.

Estas competencias se caracterizan por:

- **Pertinencia:** Atiende a las necesidades del sector productivo y son valoradas
- **Relevancia:** Favorece la empleabilidad y emprendimientos productivos, sin disparidades de género, étnicas o exclusión de grupos vulnerables.
- **Coherencia:** Acorde al tipo educativo de media superior.
- **Suficiencia:** Abarca un proceso completo e independiente a las demás funciones que desempeña quien egresa de la formación laboral básica, técnica o tecnológica en el sector productivo.
- **Autonomía:** Faculta para el análisis y toma de decisiones.
- **Responsabilidad:** Capacidad para asumir compromisos orientados al logro de objetivos y metas laborales.
- **Variedad:** Abarca la ejecución de actividades rutinarias – no rutinarias, predecibles – impredecibles – contextos diversos.
- **Complejidad:** Moviliza recursos cognitivos, procedimentales y actitudinales en diferentes niveles para la ejecución de actividades y funciones.

De igual forma es importante señalar, que, para el caso de la Formación Laboral Básica, como se señaló anteriormente, se logrará en el estudiantado el nivel de competencia dos, el cual se caracteriza por:

Realización de actividades programadas.

- **Aplicación de habilidades cognitivas y de comunicación para recibir, transmitir y recordar información.**
 1. **Utiliza técnicas, materiales, herramientas y equipamiento que no requieren un nivel de especialización para realizar actividades en contextos conocidos,**



además del uso de tecnologías de la información y comunicación básicas, actuando con ética, con un enfoque de sostenibilidad y responsabilidad sobre su entorno.⁵

Así mismo, para el caso de la Formación Laboral Básica en Tecnologías de la Información y Comunicación, se considerará el siguiente el perfil de egreso:

1. Integra con la asistencia del personal docente, 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.
2. Prepara con la supervisión del personal docente, 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.
3. Plantea con la asistencia del personal docente el uso, creación y administración de plataformas electrónicas de consulta, comunicación y distribución de contenidos multimedia, proponiendo comunidades virtuales que le permitan comunicarse, favoreciendo su autoaprendizaje en un ambiente innovador en sus diferentes contextos.
2. Desarrolla con el acompañamiento del personal docente, acciones correctivas para los problemas de operación del equipo de cómputo, mediante la aplicación de mantenimiento preventivo y correctivo de acuerdo con las especificaciones del fabricante, prolongando la vida útil del equipo, mostrando responsabilidad e iniciativa en diversos ámbitos.
4. Propone el diseño de sistemas de información, a partir del análisis de las necesidades de las personas usuarias permitiendo junto con la supervisión del personal docente, la solución de problemas de manera responsable e innovadora en diferentes contextos.
5. Construye sistemas de información organizacionales asistido por el personal docente, mediante la codificación y compilación de instrucciones algorítmicas pertinentes utilizando lenguajes de programación y bases de datos para cumplir con los requerimientos

⁵ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

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.

6. Construye con el acompañamiento del personal docente, sitios web creativos y funcionales 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.

7. Elabora con la asistencia del personal docente, 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.

Así mismo se señalan algunas normas de competencia laboral vigentes, avaladas por el Consejo Nacional de Normalización y Certificación de Competencias Laborales, que podrán servir de guía para el desarrollo de los módulos:

- CINF0376.01 Elaboración de documentos y comunicación mediante el empleo de las características avanzadas de 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 de cómputo.
- UINF0949.01 Elaborar hojas de cálculo mediante el empleo de las características avanzadas la aplicación de cómputo.

Proceso de evaluación bajo el enfoque en competencias

La evaluación por competencias es un proceso que permitirá mediante la obtención de evidencias conocer el dominio de conocimientos, habilidades y actitudes socioafectivas desarrolladas por el estudiantado.

Dicho proceso deberá ser formativo e integral, es decir, permitirá visualizar no solo el saber, saber hacer y saber ser, sino también el bagaje histórico y cultural lo cual permitirá al estudiantado la comprensión de la realidad social y laboral de los sectores y de la comunidad para a partir de ello lograr su intervención y aporte.

Para ello lo que a continuación se presentan son los principios que orientarán el proceso de evaluación:

1. **Validez:** debe existir correlación entre los resultados de la evaluación y los resultados esperados en situaciones laborales reales.
2. **Confiabilidad:** producir resultados consistentes al evaluar en momentos diferentes y en diversos contextos.
3. **Accesibilidad:** facilitar el acceso a cualquier persona que pueda ser capaz de demostrar el desarrollo de la competencia.
4. **Comunicación:** dar a conocer previamente las condiciones en que se va a evaluar, y posteriormente, los resultados mediante la retroalimentación.
5. **Equidad:** evitar cualquier práctica discriminatoria, es decir, el estudiantado será evaluado bajo los mismos criterios e indicadores.
6. **Flexibilidad:** adaptarse a diferentes modalidades y opciones de formación, así como a las características y necesidades del estudiantado.⁶

Así pues para poder llevar a cabo lo aquí planteado, se propone la utilización de una amplia gama de instrumentos que permitan visualizar tanto el proceso como el resultado final del aprendizaje del estudiantado, entre los que se encuentran: rúbricas, pruebas de ejecución, portafolios de evidencias, diario de campo o bitácora, organizadores gráficos, ensayos, resolución de ejercicios y problemas, exámenes o pruebas tipo saber, exposición, método de casos, proyectos y debates o discusiones dirigidas, entre otros.

⁶ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

De igual forma, es necesario que la evaluación contemple:

- **Autoevaluación:** cuando el estudiantado valora su desarrollo y la forma en que aprendió.
- **Coevaluación:** a través de la retroalimentación entre pares, fomentando la cooperación, la colaboración, la empatía y la crítica constructiva.
- **Heteroevaluación:** emitida por el personal docente en función de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores ponderados en los instrumentos de evaluación.

Finalmente, respecto a los pasos para evaluar las competencias laborales básicas, se presenta a continuación una propuesta elaborada por la Subsecretaría de Educación Media Superior (2023b), la cual ilustra la ruta a seguir y constituye una referencia para el personal docente.

Pasos para evaluar competencias laborales



Rol docente

El Marco para la excelencia en la enseñanza y la gestión escolar en Educación Media Superior publicado por la Unidad del Sistema para la Carrera de las Maestras y los Maestros establece el perfil que debe reunir el y la docente en Educación Media Superior, el cual consta de cinco dominios, los cuales organizan los criterios e indicadores deseables para él o la docente de la Nueva Escuela Mexicana, los cuales son:

1. Asume la identidad de su función.

Desarrolla su función como agente fundamental en la formación integral del estudiantado, en un marco de inclusión y respeto a la diversidad, con la finalidad de contribuir al logro de la excelencia educativa.

2. Domina el currículo para la enseñanza y el aprendizaje.

Comprende la articulación del modelo educativo con los contenidos y la transversalidad del conocimiento, considerando las características y contexto del estudiantado para el logro de los aprendizajes.

3. Planifica e implementa los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Planifica e implementa el trabajo pedagógico para generar ambientes de aprendizaje, a partir de los planes y programas de estudio, así como, de las características y contexto del estudiantado.

4. Participa en el trabajo colegiado y en las actividades colaborativas de la comunidad escolar.

Contribuye a la consolidación de una comunidad escolar participativa para mejorar las actividades académicas, escolares y comunitarias.

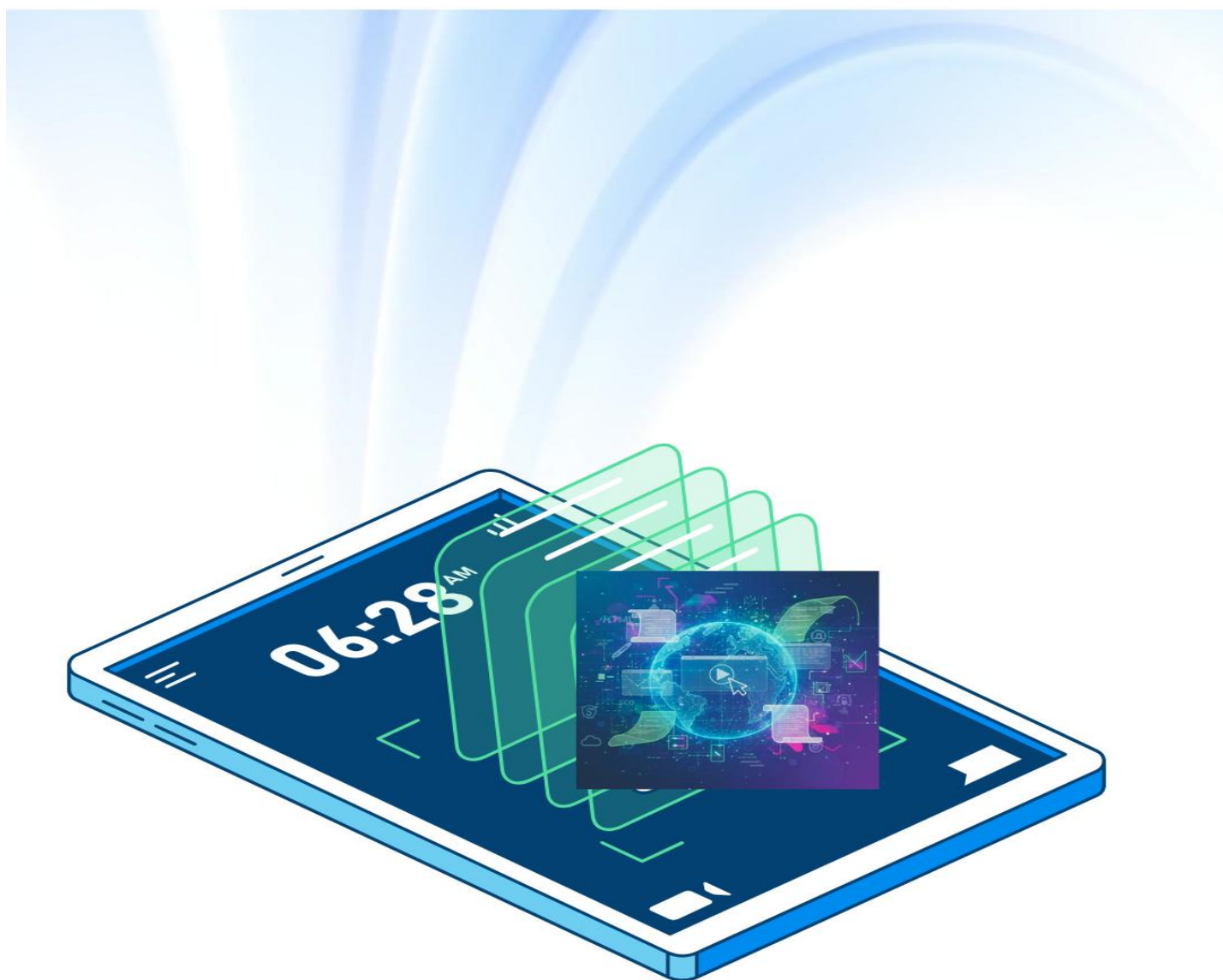
5. Define su trayectoria de formación, capacitación y actualización para la mejora del ejercicio de su función.

Reflexiona sobre su práctica, formación académica y habilidad socioemocional para orientar su trayecto formativo.

Simbología

Ícono	Descripción	Ícono	Descripción
	Lectura: Indica que se realizará la lectura que contiene información de los conocimientos básicos del Programa de Estudio.		Evaluación Diagnóstica: Presenta el momento para llevar a cabo la evaluación diagnóstica del submódulo.
	Material audio visual: Representa recursos adicionales al contenido de los conocimientos básicos del Programa de Estudio a través de un video mostrado por el docente, indicado por QR.		Instrumento de evaluación: Documento en el que tanto el estudiante como el docente observan los criterios con los que se evaluará el producto a realizar.
	Actividad: Es momento de realizar una actividad teórica – escrita que contribuye a evidenciar el propósito del aprendizaje esperado de los conocimientos básicos del Programa de Estudio.		Encuadre: Presenta cada aspecto y el porcentaje de calificación con el que se evaluará el submódulo.
	Práctica: Hagamos la práctica guiada, que contribuye a la aplicación de los saberes obtenidos con relación al conocimiento básico del Programa de Estudio, se acompaña con el instrumento de evaluación correspondiente.		Dosificación: Muestra las fechas en que los conocimientos básicos del Programa de Estudio se van a desarrollar.
	Docente explica: Se sugiere que esta sección el docente profundice los conocimientos para adecuarlos a su contexto.		PEC: Proyecto Escolar Comunitario

Ícono	Descripción	Ícono	Descripción
	Actividad SIGA: Indica el producto que se contempla para la plataforma SIGA.		Cuadernillo: Estudio Independiente



Página Web

Submódulo 1

Propósito del Módulo

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.

Sugerencia de evidencias de Evaluación

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

Competencia Laboral Básica Para Desarrollar

Construye con el acompañamiento del personal docente, sitios web creativos y funcionales 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.

DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA

Formación Laboral Básica: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Módulo IV: Software de Diseño

Submódulo I: Páginas Web TIC6 B6PW

Semestre: 6to. Turno: Matutino/Vespertino

Periodo: 2025 – 2026B



	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO I. PAGINAS WEB	Apertura	50 min	Bienvenida	1	3-6 Febrero 2026	Inicio del semestre 3 de febrero.
		100 min	Encuadre Evaluación Diagnóstica			
		100 min	• Introducción al Diseño Web			
		100 min	• Estándares de diseño web			
	Desarrollo	350 min	• Estructura básica de una página web: HTML, head, body.	2	9 – 13 Febrero 2026	
		350 min	• Elementos básicos en el desarrollo de Páginas Web con HTML	3	16 – 20 Febrero 2026	
		350 min	• Estilos y Maquetación básica de una página web con HTML	4	23 – 27 febrero 2026	Suspensión de clase 27 de febrero
		350 min	• Creación de Sitios Web HTML y CSS adaptable a Dispositivos Móviles	5	2 – 6 marzo 2026	
		350 min	• ¿Cómo publico mi Página Web?	6	9 – 13 marzo 2026	
	Cierre	350 min	• Situación Didáctica "Conecta: enlazando talento y emprendimiento local",	7	16 – 20 marzo 2026	Suspensión de clase 16 de marzo

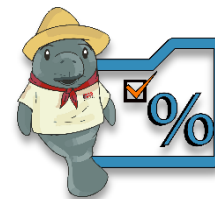


Encuadre Submódulo 1 – Páginas Web

Formación Laboral Básica: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Módulo IV: Software de Diseño

Submódulo I: Páginas Web TIC6 B6PW



No.	Actividades	Ponderación
1	Actividad 1. Infografía “páginas web”.	6
2	Actividad 2 Mapa mental “Tendencias de Diseño Web	7
	Actividad 3. “Publicando la página web”	7

No.	Prácticas	Ponderación
	Práctica 1. Estructura básica de una página web.	5%
1	Práctica 2. Uso de Elementos Básicos de una Página Web con HTML	5%
	Práctica 3. Usando maquetación con estilo	10%
2	Práctica 5. Publicando Mi Página Web	10%

No.	Situación didáctica	Ponderación
1	Situación didáctica: “Conecta: enlazando talento y emprendimiento local”	30%

No.	Evaluación escrita	Ponderación
1	Examen	20%





SA Conecta: enlazando talento y emprendimiento local

Propósito de la Situación didáctica:	Los estudiantes apoyaran a iniciar un desarrollo de una imagen de marca, diseñando y elaborando, en equipos, una página web funcional que promueva los productos o servicios, fortaleciendo la vinculación con el entorno y aplicando los conocimientos de diseño web, trabajo colaborativo y comunicación profesional En equipos de 5 integrantes, diseñaran y desarrollaran de manera colaborativa una página web funcional para una empresa o emprendedor de la localidad, que: • Presente su marca, productos o servicios de forma atractiva. • Incluya información de contacto y medios digitales. • Sea accesible desde dispositivos móviles. • Refleje la identidad y valores del negocio. Sea presentada públicamente durante la Expo conecta, con la participación de los empresarios invitados y la comunidad escolar.
Sugerencias de Evidencia de Evaluación:	• Construye una página web, utilizando elementos del software de diseño web, favoreciendo su creatividad e innovación, para comunicar información en distintos contextos.
Problema de Contexto:	Durante una charla inicial sobre emprendimiento local, el docente presenta el caso de una empresa o emprendedor de la comunidad que tiene excelentes productos o servicios, pero sus ventas no crecen y casi nadie los conoce fuera de su colonia o poblado. Los estudiantes observan que el negocio solo usa medios tradicionales (carteles, recomendaciones de boca en boca) y no tiene presencia en internet. Los estudiantes apoyaran a iniciar un desarrollo de una imagen de marca, diseñando y elaborando, en equipos, una página web funcional que promueva los productos o servicios, fortaleciendo la vinculación con el entorno y aplicando los conocimientos de diseño web, trabajo colaborativo y comunicación profesional
Conflicto Cognitivo:	"Hoy en día, si una empresa no aparece en internet, ¿realmente existe para los consumidores?" ¿Por qué una empresa puede tener buenos productos, pero no crecer sin presencia digital? ¿Creen que una página web puede cambiar la percepción o el alcance de un negocio local? ¿Qué habilidades necesitamos nosotros, como estudiantes, para apoyar a esos emprendedores? ¿Qué pasaría si ustedes fueran los encargados de ayudar a esa empresa a entrar al mundo digital?





SIGA

¿Cómo resuelvo la situación de aprendizaje?



Para dar solución a la situación didáctica “Conecta: enlazando talento y emprendimiento local”, es necesario que pongas en práctica los conocimientos adquiridos sobre HTML y CSS, así como las habilidades desarrolladas en la Práctica 4: Elaboración de un sitio web adaptable a dispositivos móviles.

El reto consiste en apoyar a una microempresa o emprendimiento local que no cuenta con presencia en internet, diseñando y desarrollando una página web funcional, atractiva y adaptable, que permita mostrar su identidad, productos o servicios y facilite el contacto con los clientes

1. Comprensión del problema

Antes de comenzar, reflexiona sobre la situación planteada:

- La empresa tiene buenos productos o servicios, pero no es conocida.
- No cuenta con página web ni presencia digital.
- Utiliza únicamente medios tradicionales para promocionarse.

Tu objetivo será **trasladar ese negocio al entorno digital**, utilizando una página web como medio principal de difusión, demostrando que una correcta presencia en internet puede mejorar su alcance y percepción.

2. Recuperación de aprendizajes previos

Para resolver esta situación, retomarás lo aprendido en actividades anteriores, especialmente:

- Uso de la estructura básica de **HTML** (<!DOCTYPE>, <html>, <head>, <body>).
- Etiquetas semánticas como <header>, <nav>, <section>, <article> y <footer>.
- Aplicación de **CSS externo** para estilos visuales.
- Uso de **diseño responsivo**, mediante:
 - Media queries.
 - Estructuras flexibles (Flexbox o Grid).
 - Imágenes adaptables.
- Organización correcta de carpetas y archivos del proyecto.

La **plantilla desarrollada en la Práctica 4** será el punto de partida para este proyecto.

3. Adaptación de la plantilla a la microempresa



A partir de la plantilla creada previamente, deberás **modificar su contenido y diseño** para que represente a la microempresa asignada. Esto implica:

- Cambiar textos genéricos por información real del negocio:
 - Nombre de la empresa.
 - Descripción.
 - Productos o servicios.
 - Valores e identidad.
- Sustituir imágenes de ejemplo por imágenes relacionadas con la empresa.
- Ajustar colores, tipografías y estilos en CSS para que reflejen la identidad del negocio.
- Incorporar secciones como:
 - Inicio.
 - Nosotros.
 - Productos o servicios.
 - Contacto.

Es importante que la página **funcione correctamente en dispositivos móviles**, ya que muchos usuarios acceden a internet desde su teléfono.

4. Integración del producto final

El docente indicará el momento en el que deberás **integrar todos los productos** que dan solución a la situación didáctica. Como equipo, deberán organizar y entregar:

- Archivo(s) **HTML**.
- Archivo(s) **CSS**.
- Carpeta de **imágenes**.
- Estructura ordenada del sitio web.

Estos archivos deberán estar correctamente vinculados y funcionar sin errores.

5. Presentación del proyecto

Finalmente, el equipo **presentará su página web ante sus compañeros**, explicando:

- A qué empresa representa.
- Qué problema busca resolver.
- Cómo se aplicaron HTML y CSS.
- De qué manera el sitio es adaptable a dispositivos móviles.
- Qué beneficios aporta la página web al negocio.

Esta presentación permitirá demostrar no solo tus conocimientos técnicos, sino también habilidades de **comunicación, trabajo colaborativo y pensamiento crítico**, fortaleciendo el vínculo entre la escuela y el entorno local.



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

RÚBRICA

Cómo resuelvo la situación didáctica

DATOS GENERALES				
Nombre		Matricula:		
Producto		Fecha:		
Formación Laboral Básica: Páginas Web		Periodo: 2025-2026B		
Nombre del docente		Firma del docente:		
Criterio	Excelente (10)	Bueno (8)	Suficiente (6)	Insuficiente (5)
Estructura HTML	Usa correctamente etiquetas semánticas y estructura clara.	Presenta estructura adecuada con pocos errores.	Estructura básica, con varios errores.	No respeta la estructura HTML.
Uso de CSS	Aplica estilos externos coherentes y bien organizados.	Aplica CSS externo con algunos detalles por mejorar.	CSS básico y poco organizado.	No usa CSS externo o presenta errores graves.
Diseño responsivo	El sitio se adapta correctamente a dispositivos móviles.	Presenta adaptación parcial a móviles.	Adaptación limitada.	No es adaptable a móviles.
Contenido e identidad	Información completa y coherente con la microempresa.	Información clara pero incompleta.	Información básica y poco clara.	Contenido incorrecto o inexistente.
Organización de archivos	Archivos bien organizados y correctamente vinculados.	Organización adecuada con pequeños errores.	Archivos desordenados.	Archivos incompletos o mal vinculados.
Presentación oral	Explica claramente el proyecto y responde preguntas.	Explicación clara con algunas dudas.	Explicación poco clara.	No explica el proyecto.





Evaluación diagnóstica - Submódulo 1

Instrucciones: Lea las siguientes preguntas y subraye la respuesta correcta.

NOMBRE:

GRUPO:

- ¿Cuál es la etiqueta HTML utilizada para definir el encabezado principal de una página web?
 - <h1>
 - <header>
 - <head>
 - <title>
- ¿Qué etiqueta HTML se usa para crear una lista con viñetas?
 -
 - <list>
 -
 -
- ¿Cuál de las siguientes etiquetas se utiliza para definir un enlace en HTML?
 - <url>
 - <link>
 - <href>
 - <a>
- ¿Cuál de las siguientes etiquetas se utiliza para definir una sección principal de contenido en una página web?
 - <main>
 - <section>
 - <div>
 - <body>
- ¿Qué etiqueta se usa comúnmente para agrupar elementos y aplicar estilos o diseño sin significado semántico?
 -
 - <div>
 - <article>
 - <aside>



6. ¿Cuál es la función de la etiqueta <header> en la maquetación de una página web?
 - a. Definir el pie de página
 - b. Crear un menú de navegación
 - c. Representar la cabecera de una sección o página
 - d. Insertar una imagen destacada
7. 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.
 - a. Index
 - b. Página web
 - c. Sitio web
 - d. Directorio
8. Son estructuras prediseñadas que sirven como base para la creación de sitios web
 - a. Index
 - b. Plantilla web
 - c. Sitio web
 - d. Página web
9. Es el nombre o identificador con el que los visitantes acceden a nuestro sitio web y que está relacionado con la dirección electrónica asignada a nuestro sitio web en internet.
 - a. Protocolo
 - b. Extensión
 - c. Dominio
 - d. Identificador
10. Es un servicio de alojamiento que consiste en alquilar un espacio en un servidor físico (computadora) para almacenar todos los archivos y datos necesarios de nuestro sitio web para que funcione correctamente.
 - a. Protocolo
 - b. Hosting
 - c. Extensión
 - d. Identificador





Lectura No. 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.

Todas las páginas Web necesitan de un navegador Web para ser visualizadas y utilizadas, este 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 están conformados por diversas páginas web, es decir; contiene un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW). 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, estas páginas pueden ser **estáticas** o **dinámicas** y esta debe estar en condiciones de adaptarse a distintos formatos de pantalla (Páginas responsivas). En la siguiente imagen podemos ver algunas características de ellas.

Clasificación de las páginas web.

	Estáticas	Dinámicas
01	Definición Son páginas cuyo contenido es fijo y no cambia a menos que el desarrollador modifique manualmente el archivo. Cada página es un archivo independiente.	Definición Son páginas cuyo contenido puede cambiar en tiempo real según interacciones, base de datos, usuarios u otros procesos automatizados. El contenido se genera dinámicamente.
02	Actualización del contenido Requiere modificar el código fuente (HTML/CSS).	Actualización del contenido El contenido puede actualizarse automáticamente desde bases de datos o paneles de administración.
03	Interacción con el usuario Muy limitada; solo muestran información.	Interacción con el usuario Alta; permiten formularios, cuentas, comentarios, búsquedas, compras, etc.
04	Velocidad de carga Muy rápida, ya que solo entrega archivos estáticos.	Velocidad de carga Puede ser más lenta, ya que requiere procesamiento en servidor.
05	Ejemplos de uso Portafolios, landing pages, sitios informativos pequeños.	Ejemplos de uso Tiendas en línea, redes sociales, foros, blogs, sistemas administrativos o escolares.
06	Tecnologías para su desarrollo HTML, CSS, JavaScript (solo del lado del cliente). Generadores de sitios estáticos: Jekyll, Hugo.	Tecnologías para su desarrollo HTML, CSS, JavaScript, lenguajes de servidor: PHP, Python (Django/Flask), Ruby, Java, Node.js. Bases de datos: MySQL, PostgreSQL, MongoDB. CMS: WordPress, Joomla.
07	Otras características - Mayor seguridad al no tener interacción con bases de datos o scripts del lado del servidor. - Menos escalable si se requiere manejar muchos cambios. - Más económico y rápido de construir.	Otras características - Puede ser más vulnerable si no se configura correctamente (bases de datos, sesiones, etc.). - Altamente escalable, especialmente con bases de datos y sistemas automatizados. - Más costoso y requiere más tiempo por su complejidad.

Escanea los códigos QR o da clic en los enlaces para abrirlos en tu navegador y de esa manera puedas tener una idea más clara sobre páginas estáticas y dinámicas.

Página estática	Página dinámica
	
https://www.dudasmedia.com/	https://www.amazon.com.mx/

Hoy en día podemos navegar desde casi cualquier dispositivo electrónico como computadoras, Tablet, Smartphone, Smart, automóviles, etc., satisfaciendo las necesidades de comunicación. Desde la creación del código HTML y la creación de la primera página web en 1991 hasta la fecha ha sufrido cambios significativos, la web ha ido evolucionando constantemente en las diferentes técnicas de maquetado y usos de estándares que permiten hacer frente a los nuevos retos de conectividad y accesibilidad que se presentan en la actualidad.

Ahora veamos algunos conceptos relacionados con las páginas web.

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 documento a través de etiquetas, las cuales son instrucciones en el código creadas de comillas angulares (< >) y que estas etiquetas abren y cierran según la necesidad del desarrollador. Se caracteriza por ser adaptable y contener una estructura lógica muy fácil de entender.

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, su objetivo es crear una experiencia de usuario atractiva y funcional que se adapte a diferentes dispositivos (*diseño responsivo*) y cumpla con los objetivos del sitio, como informar o vender.

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.



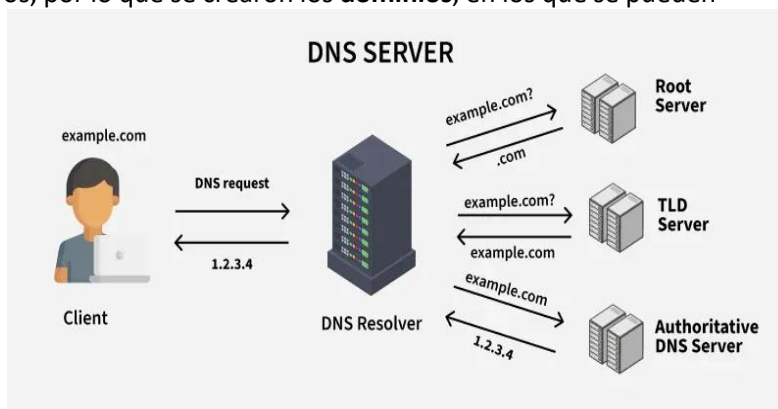
Servidor web: Es una computadora de gran capacidad que tiene como función almacenar los archivos de un sitio y emitirlos por Internet para poder ser visitado por los usuarios. Cuando un usuario entra en una página de Internet el servidor es el que encarga de proporcionar todos los elementos de esta a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

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

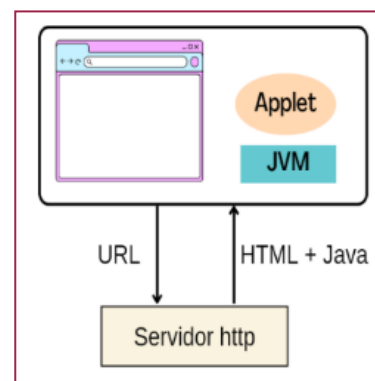
2

3

4

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 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



Para que tengas un poco más de información sobre la evaluación de la web, el código HTML y las técnicas aplicadas al desarrollo de páginas web, te sugerimos que veas los siguientes recursos didácticos dando clic al enlace o escaneando el QR del archivo.



Recurso didáctico sugerido.



LA HISTORIA DE LA WEB | Creación y evolución de la World Wide Web



<https://youtu.be/l3uO2zD0VXc>



Recurso didáctico sugerido.



La Historia del Diseño Web Responsive | Fundamentos



https://www.youtube.com/watch?v=_yf7iN6ANKc



Actividad. 1 infografía de Páginas Web



Instrucciones: De acuerdo con la Lectura 1 “Introducción al diseño web” elabora una infografía sobre los conceptos básicos de una página web, utilizando un software de aplicación. Si tienes dudas como hacer una infografía te recomendamos que consultes el video de apoyo para esta actividad.



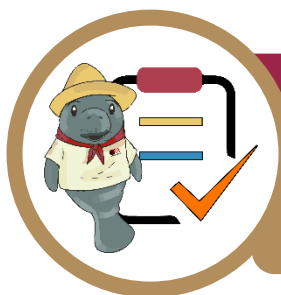
Video de apoyo.

¿Cómo hacer una infografía?



<https://youtu.be/hgTxBYNlbTO>





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

Actividad 1: Infografía “Conceptos básicos de página Web”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Infografía en formato tabloide.			Fecha:			
Formación Laboral Básica: Páginas web			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente:			
Criterio	Indicadores	Valor obtenido		Ponderación	Cal	Observaciones y/o sugerencias
		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	Presenta la información sin errores 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		

Referencias

Applets. (n.d. Noviembre, 2025). Oracle.com.
<https://www.oracle.com/java/technologies/applets.html>

de GoDaddy, E. de C. (Julio, 2023). Elementos básicos de una página Web. GoDaddy Resources - LATAM; GoDaddy. <https://www.godaddy.com/resources/latam/stories/elementos-basicos-pagina-web>

de GoDaddy, E. de C. (Noviembre, 2024). W3C: Qué es, estándares principales y su importancia en el desarrollo web. GoDaddy Resources - Spain; GoDaddy. <https://www.godaddy.com/resources/es/crearweb/w3c-world-wide-web-consortium-que-es>

González, F. [@francogonzalez737]. (n.d.). La historia del diseño web responsive | fundamentos [Video]. Youtube. from https://www.youtube.com/watch?v=_yf7iN6ANKc

HTML. (Abril, 2018). Concepto. <https://concepto.de/html/>

MedioDigital. (Marzo, 2022). 5 tipos de diseño web y sus características. Medio Digital. <https://mediodigital.mx/tipos-de-diseno-web/>

R4FICA [@r4fica]. (n.d. Noviembre, 2025). LA HISTORIA DE LA WEB | Creación y evolución de la World Wide Web [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=I3uO2zD0VXc>

Www.w3.org. (N.d. Noviembre, 2025). <https://www.w3.org/about/>



Lectura No. 2 Estándares de Diseño Web (W3C)



4.



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.

Los estándares oficiales de HTML son los definidos por organismos de estándares como el WHATWG, que es responsable de la especificación actual conocida como **HTML Living Standard**. Históricamente, se emitieron estándares anteriores como HTML 2.0, HTML 3.2, HTML 4.0 y HTML 4.01, pero la versión moderna es la que se mantiene y evoluciona constantemente.

Los estándares web vigentes son un conjunto de normas creadas principalmente por:

- **W3C** (World Wide Web Consortium)
- **WHATWG** (Web Hypertext Application Technology Working Group)
- **ECMA International** (para JavaScript)

La **W3C** (Consortio World Wide Web) es un organismo internacional que desarrolla y estandariza las tecnologías y directrices de la Web, como HTML y CSS, para garantizar que sea un espacio abierto, accesible e interoperable. Es una comunidad internacional de organizaciones y expertos que



colaboran para el crecimiento a largo plazo de la Web, fue fundado en 1994 por Tim Berners-Lee, su importancia radica en que establece los estándares técnicos fundamentales para el funcionamiento de la Web como HTML, CSS y XML, que son la base sobre la que se construyen los sitios web, asegurando la calidad del código, garantiza que los sitios web y las aplicaciones funcionen de manera consistente en diferentes navegadores, dispositivos y sistemas operativos, la accesibilidad para personas con discapacidad (como las WCAG), la compatibilidad entre navegadores y el buen funcionamiento de servicios en línea como el comercio electrónico y el entretenimiento. (World Wide Web Consortium, 2025)

Las **WCAG** son parte de una serie de pautas de accesibilidad, que incluyen las Pautas de Accesibilidad para Herramientas de Autor (ATAG) y las Pautas de Accesibilidad para Agentes de Usuario (UAAG).

Estándares históricos

- HTML 2.0, 3.2, 4.0 y 4.01: **Fueron versiones anteriores y ahora están descontinuadas. Son importantes para entender la evolución del lenguaje.**
- HTML5: **Fue la última versión principal del W3C, pero la especificación actual está siendo mantenida por el WHATWG.**

Estándar actual

- **HTML Living Standard:** Es la especificación oficial y actualizada que los navegadores web utilizan para interpretar y mostrar el contenido. Es un documento técnico detallado que se adapta continuamente.

A continuación, se enlistan los estándares de diseño web del año 2025

Diseño centrado en el usuario (UX Design)

- Navegación intuitiva.
- Jerarquía visual clara.
- Contenido accesible y fácil de consumir.
- Microinteracciones que guían al usuario.

Accesibilidad Web (WCAG 2.2 y transición a WCAG 3.0)

- Contrastes adecuados.
- Texto alternativo en imágenes.
- Navegación mediante teclado.
- Compatible con lectores de pantalla.
- Animaciones reducibles.

Diseño responsivo (Responsive Design 2.0)

- Adaptación a múltiples resoluciones, incluyendo pantallas ultrapanorámicas y dispositivos plegables.
- Uso ampliado de CSS Grid, Flexbox, Container Queries y Media Queries modernas.

Estándares de rendimiento web (Web Performance)

- Carga rápida (LCP < 2.5s).
- Interacción sin latencias (INP óptimo).
- Optimización de imágenes (WebP, AVIF).
- Minimización de JavaScript y CSS.

Diseño modular basado en componentes.

- Uso de Web Components, React, Vue, Svelte o Lit para generar interfaces reutilizables.
- Estilos encapsulados.
- Arquitecturas limpias y escalables.

Dark Mode / Light Mode como estándar.

- Adaptación automática según preferencias del sistema.
- Paletas diseñadas para accesibilidad en ambos modos.

Estándares de seguridad web.

- HTTPS obligatorio.
- Políticas de privacidad transparentes.
- Cumplimiento con normas como GDPR o equivalentes.
- Manejo seguro de cookies, tokens y sesiones.

Uso de IA en la experiencia del usuario.

- Chatbots integrados.
- Recomendaciones personalizadas.
- Contenido ajustado por comportamiento.



Actividad. 2 Mapa mental de Tendencias de Diseño Web



Instrucciones: Después de analizar la **lectura 2** de forma individual investiga en los **QR** proporcionados o da clic en los enlaces para ver la información online 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.



10 tendencias de diseño web para 2025	Tendencias de diseño web que dominarán las pantallas en 2025	Las 25 principales tendencias de diseño web de 2025
Abrir sitio	Abrir sitio	Abrir sitio

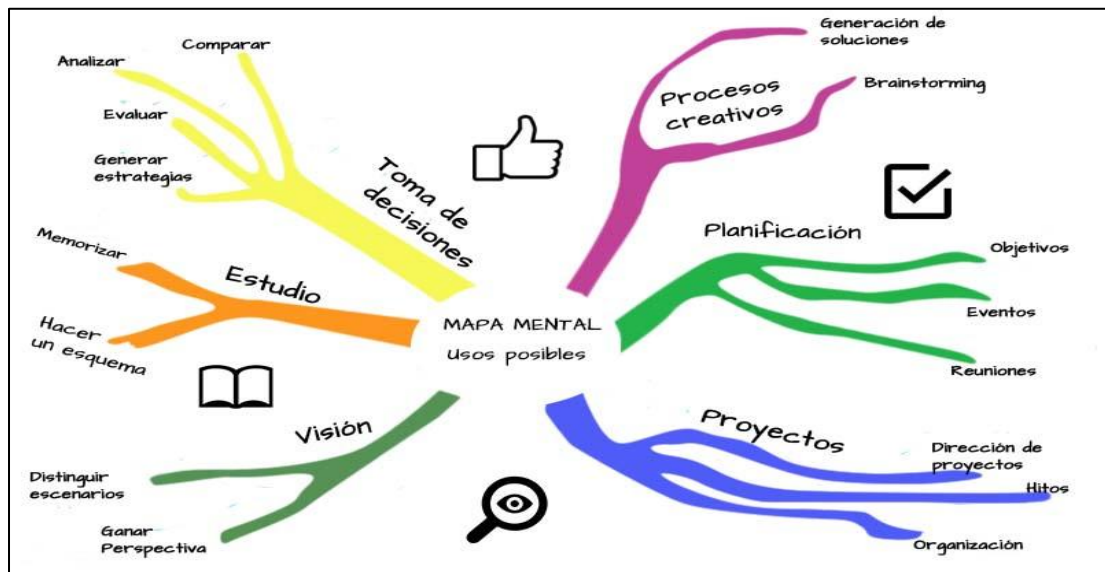
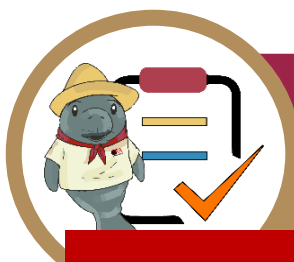


Figura 1 Ejemplo de un mapa mental (<https://designthinkingspaña.com/wp-content/uploads/2018/07/usos-mapa-mental.jpg>)



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

Actividad 2- Mapa mental de “Tendencias de Diseño Web”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Mapa mental			Fecha			
Formación Laboral Básica: Páginas Web			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
Criterio	Indicadores	Valor obtenido		Ponderación	Cal	Observaciones y/o sugerencias
		SI	NO			
1	Muestra el título del mapa mental.			1		
2	Inicia desde el centro de la hoja colocando la idea central, que está desarrollada hacia afuera.			1		
3	Muestra la idea central representada con una imagen clara y creativa del tema general del mapa mental.			1		
4	Presenta temas y subtemas jerarquizando según el sentido de las manecillas del reloj.			1		
5	Utiliza diferentes colores para resaltar la jerarquía, temas, subtemas o algún contenido.			1		
6	Organiza adecuadamente la información del texto			1		
7	Emplea flechas, iconos o cualquier elemento visual que permita diferenciar relación entre ideas.			1		
8	Incluye figuras e imágenes representativas de ideas principales			1		
9	Muestra un mapa mental claro y comprensible.			1		
10	Descarga el mapa mental como imagen y lo entrega impreso y/o digital al docente.			1		
CALIFICACIÓN						



Referencias

10 web design trends 2025. (s/f). Tilda.eduCation. https://tilda-education.translate.goog/en/web-design-trends-2025?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

¿Cómo impacta la IA al desarrollo web? (s/f). Bluepixel.Mx. <https://www.bluepixel.mx/es/blog/como-impacta-la-ia-al-desarrollo-web>

de GoDaddy, E. de C. (2024, noviembre 26). W3C: Qué es, estándares principales y su importancia en el desarrollo web. GoDaddy Resources - Spain; GoDaddy. <https://www.godaddy.com/resources/es/crearweb/w3c-world-wide-web-consortium-que-es>

HTML. (s/f). Whatwg.org. <https://html.spec.whatwg.org/multipage/>

Islas, D. S. (2025, febrero 1). Tendencias de diseño web que dominarán las pantallas en 2025. Blog de Wix. <https://es.wix.com/blog/tendencias-diseno-web>

MedioDigital. (2022, marzo 30). 5 tipos de diseño web y sus características. Medio Digital. <https://mediodigital.mx/tipos-de-diseno-web/>

Read, M. (2024, octubre 15). 25 top web design trends 2025. TheeDigital. <https://www.theedigital.com/blog/web-design-trends>

(S/f). Wwww.w3.org. <https://www.w3.org/news/2019/w3c-and-the-whatwg-have-just-signed-an-agreement-to-collaborate-on-the-development-of-a-single-version-of-the-html-and-dom-specifications/>

Tendencias Populares de Diseño Web para 2024. (n.d.). Logorapid.com. <https://www.logorapid.com/branded/5-tendencias-populares-de-diseno-web-para-2024/>

(N.d.-a). Designthinkingespaña.Com. <https://designthinkingespaña.com/wp-content/uploads/2018/07/usos-mapa-mental.jpg>



Lectura No.3 Estructura básica de una página Web



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**.

Estructura básica



Figura 2 Estructura básica de una página en HTML

En la figura 4, se pueden observar las tres etiquetas fundamentales y se indican los espacios donde se insertará la información que contendrá la página web (Información técnica para el navegador, Contenido que aparecerá en la página web).

Las "tags" o **etiquetas HTML** son códigos que se utilizan para "marcar" el contenido de una página web y dar instrucciones al navegador de cómo

mostrarlo, es decir; cada etiqueta contiene instrucciones sencillas que indican al navegador cómo dar formato al texto y a definir los diversos elementos de la página web.



¿Cómo se compone una etiqueta en HTML?

Una etiqueta HTML está conformada por tres partes:

- Una etiqueta de apertura — esta empezará con un símbolo `< >`.
- Contenido — unas breves instrucciones sobre cómo mostrar el elemento en la página.
- Una etiqueta de cierre — cerrará con un símbolo `</ >`.

Ejemplo:

`<etiqueta HTML> Contenido <Cierre de la etiqueta HTML>`

Sin embargo, **algunas etiquetas HTML pueden no cerrarse**. Esto significa que la etiqueta HTML no necesita cerrarse con un `</ >`. Normalmente, usarás etiquetas no cerradas para metadatos o saltos de línea.

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.

Ejemplo: Etiqueta `<BODY>`

`<body>` Bienvenido a mi sitio Web `</BodY>`

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

A continuación, te presentamos una lista de etiquetas HTML que son básicas en la estructura de página web.



Estructura básica del documento HTML

- **<html>**: Define el comienzo de un documento HTML.
- **<head>**: Contiene metadatos, como el título de la página, enlaces a hojas de estilo, scripts, etc.
- **<body>**: Contiene el contenido principal de la página web que será visible para los usuarios.
- **<title>**: Define el título de la página que aparece en la pestaña del navegador.
- **<meta>**: Proporciona metadatos como la codificación de caracteres o la descripción de la página.

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:

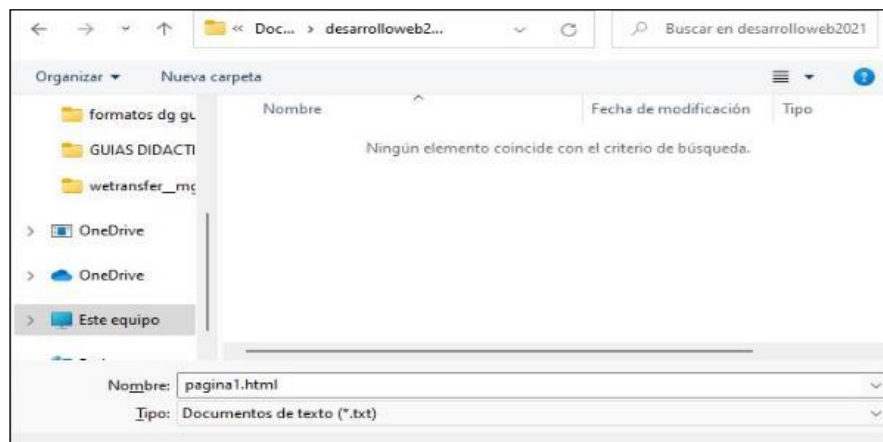
Entra al bloc de notas y escribe el siguiente código tal como aparece.

```

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>

```

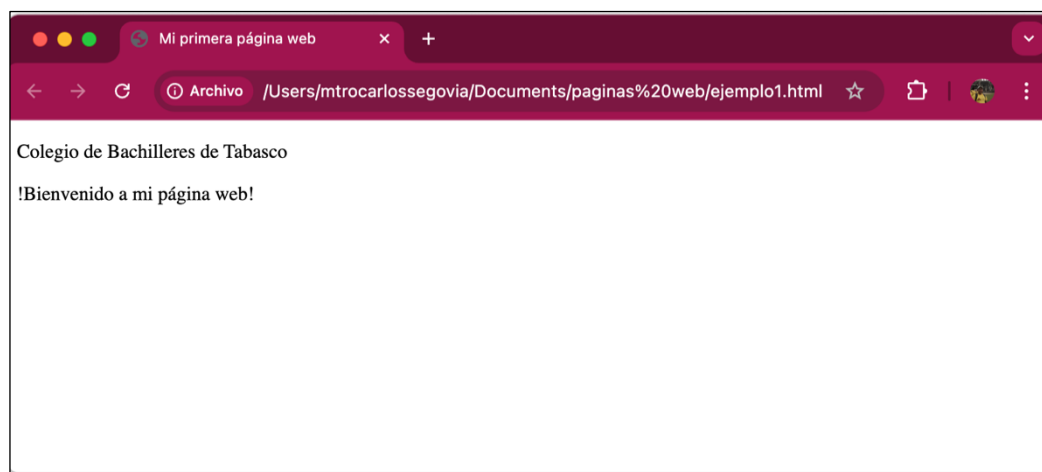

Después de escribir el código fuente en el Bloc de notas, se debe guardar con la extensión **.html**. Para eso, en el cuadro de diálogo del **Menú Archivo/ Guardar** como selecciona el Tipo Todos los archivos y agrega al nombre del archivo **pagina1** y la extensión **.html**, es decir **pagina1.html**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



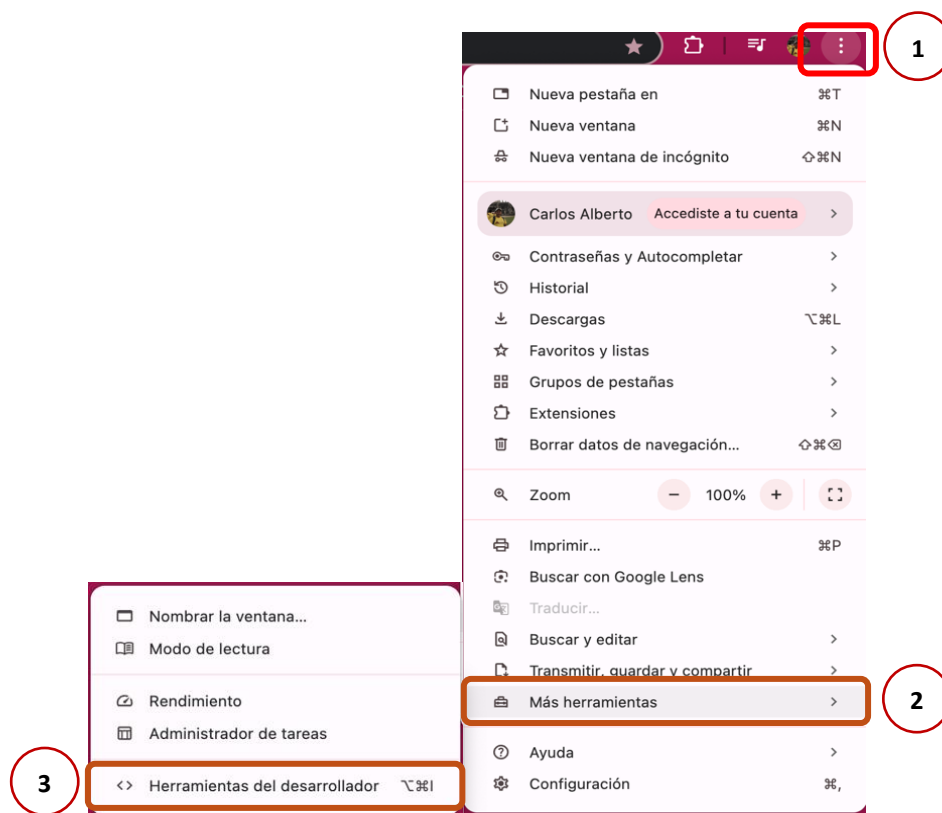
Para ver en el navegador Chrome (o navegador predeterminado) la página creada (archivo creado en el bloc de notas), basta abrirlo dando doble clic sobre el archivo.

Icono del archivo.

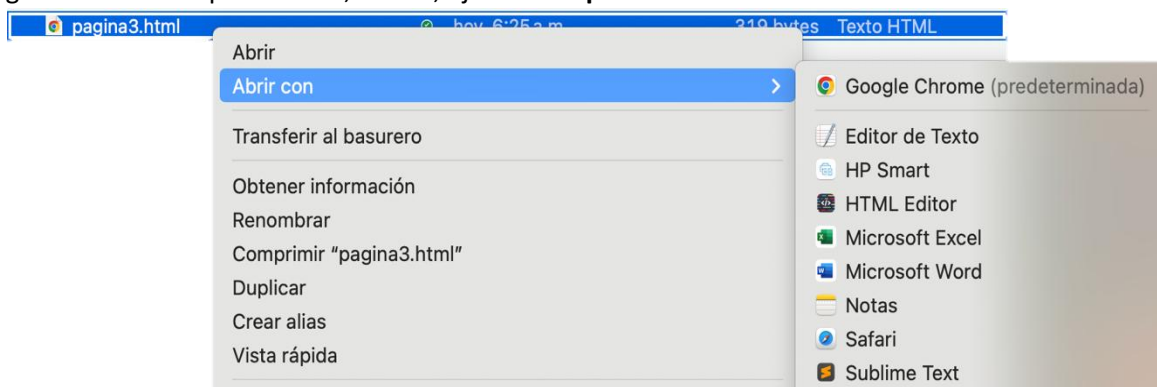
Resultado:



Una vez 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 la página creada, lo puedes hacer dando clic secundario sobre el archivo, elegir la opción **abrir con** y seleccionar de la lista que aparece el **bloc de notas** o el **editor HTML** que hayas instalado, posteriormente guarda los cambios y abre nuevamente el archivo con el navegador web de tu preferencia, o bien, ejecuta la **aplicación de edición HTML** o el **bloc de notas**



y da clic en el **menú archivo**, elige el **comando abrir**, busca y selecciona el archivo html que requieras modificar.

Ejemplo de un código de HTML y el resultado obtenido.

Código.

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3  <head>
4      <meta charset="utf-8">
5      <title>Mi primer página Web</title>
6  </head>
7  <body>
8      <!--Utilizaremos la etiqueta "<br>" para insertar un salto de
9          línea. -->
10     <p>Colegio de Bachilleres de Tabasco</p><br>
11     <p>Capacitación de Tecnologías de la Información.</p><br>
12     <p>Módulo IV. Software de Diseño.</p><br>
13     <p>Submódulo I. Páginas Web. </p><br>
14
15 </body>
16 </html>

```

Resultado.

Colegio de Bachilleres de Tabasco

Capacitación de Tecnologías de la Información.

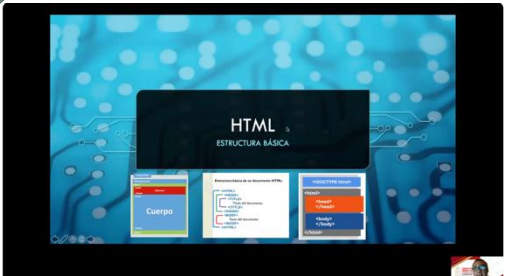
Módulo IV. Software de Diseño.

Submódulo I. Páginas Web.

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://www.youtube.com/watch?v=7h9cuuGp6sU>



Recurso didáctico sugerido.



HTML en 5 minutos | Te lo explico así nomás.



<https://www.youtube.com/watch?v=EvKm8yhM7V8>

Aplicaciones sugeridas para el desarrollo de páginas web.

PC – los (mac)

- Sublime Text
- Visual Studio Code
- Html Editor

Android

- Turbo Editor
- HTML Editor
- aNWriter free

iPhone

- HTML Editor
- Code Master – Source Code Editor.

Web (Laboratorios).

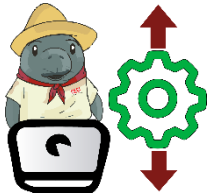
- CodePen (<https://codepen.io/pen/>)
- w3schools (https://www.w3schools.com/html/tryit.asp?filename=tryhtml_editors)
- Jdoodle (<https://www.jdoodle.com/html-css-javascript-online-editor-ide>)

Puedes escanear los códigos QR para entrar a los laboratorios online y poder realizar tus practicas sin necesidad de instalar ninguna aplicación en tu dispositivo.

CodePEN	W3schools	Jdoodle
		
Abrir sitio	Abrir sitio	Abrir sitio



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.

Ahora copia el código HTML que se muestra debajo del párrafo, agregaremos las etiqueta `<p>` `</p>` para indicar un nuevo párrafo. Además, agregaremos un poco de formato por medio de la etiqueta `<b>` `</b>` para negritas y la etiqueta `<i>` `</i>` para letra cursiva.

```
<html>
```

```
  <head>
```

```
    <title> Colegio de Bachilleres de Tabasco </title>
```

```
  </head>
```

```
  <body>
```

```
    <p> <b> ¡BIENVENIDO! </b></p>
```

```
    <p> Esta es la página del plantel <b>Escribe el número de tu plantel</b> </p>
```

```
    <p>Aquí recibirás los conocimientos esenciales para tu vida<i>laboral</i> o  
    <i>universitaria</i></p>
```

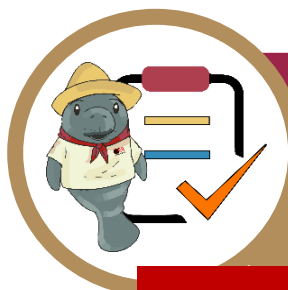
```
    <p><b>Elaborado por:</b>Escribe tu nombre completo</p>
```

```
  </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 **miprimera pagina web.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)			Matriculas(s)			
Producto: Código de la Página Web			Fecha			
Formación Laboral Básica: Páginas Web			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
Criterio	Indicadores	Valor obtenido		Ponderación	Cal	Observaciones y/o sugerencias
		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	Muestra el nombre del autor de la página y le antecede la palabra autor en negrita.			2		
5	Despliega la página en uno de los navegadores.			1		
6	Incluye la estructura básica de HTML.			2		
7	Entrega en tiempo y forma.			1		
				CALIFICACIÓN		



Lectura No. 4 Elementos Básicos en el Desarrollo de Páginas Web Con HTML



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

Es importante saber que al hablar del código HTML debemos conocer la diferencia entre los términos etiqueta, elemento y atributo, ya que en ocasiones podemos mencionarlos de manera indistinta, pero existen algunas diferencias entre ellos.

Las **etiquetas HTML** contienen instrucciones para definir un elemento HTML específico e indican cómo mostrarlo en la página. Cada etiqueta HTML comienza con un símbolo de menor que "<" y termina con un símbolo de mayor que ">", y preceden y siguen al contenido del elemento. Por ejemplo, la etiqueta **<p>** define un párrafo en HTML.

Un **elemento HTML** es un *conjunto completo de etiquetas y contenido que define un elemento específico en una página web*. Es decir, los elementos HTML son el contenido de la página intercalado entre las etiquetas. Por ejemplo, el elemento **<p>** incluiría tanto la etiqueta de apertura **<p>** como el contenido del párrafo, así como la etiqueta de cierre **</p>**.

Los **atributos HTML** proporcionan información adicional a los elementos HTML sobre cómo se debe procesar o mostrar el contenido. Por ejemplo, la etiqueta **** puede incluir un atributo **src** que especifique la ubicación de la imagen en la página, o la etiqueta **<html>** puede incluir un atributo **lang** que especifique el idioma y país: **<html lang="en-US">**. (Varangouli, 2023)

A continuación, te presentamos una lista de etiquetas HTML que te ayudaran a darle una mejor estructura y formato a tu página web.

Etiquetas de texto

- **<h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6>**: Definen los encabezados, siendo **<h1>** el más importante.
- **<p>**: Define un párrafo de texto.
- **<a>**: Define un enlace o hipervínculo.
- ****: Enfatiza el texto (generalmente lo pone en negrita).
- ****: Enfatiza el texto (generalmente lo pone en cursiva).
- ****: Contenedor en línea que no afecta el flujo del documento, usado para aplicar estilos o agrupar texto.

- **
**: Inserta un salto de línea.
- **<blockquote>**: Define una cita en bloque.
- ****, ****, ****: Listas desordenadas () u ordenadas (), y los elementos de lista ().

Ejemplo 1

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <title>Ejemplo de Elementos HTML</title>
6  </head>
7  <body>
8    <h1>Encabezado Nivel 1</h1>
9    <h2>Encabezado Nivel 2</h2>
10   <h3>Encabezado Nivel 3</h3>
11   <p>Este es un párrafo que contiene texto en <b>negrita</b> y <i>cursiva</i>.</p>
12   <p> para mas informacion</p>
13   <a href="https://www.example.com" target="_blank">este sitio web</a>
14   <p>Este párrafo tiene un salto de línea aquí:<br>Y continúa en la siguiente línea.</p>
15   <blockquote> "La simplicidad es la máxima sofisticación." – Leonardo da Vinci </blockquote>
16   <h3>Lista Desordenada</h3>
17   <ul>
18     <li>Elemento uno</li>
19     <li>Elemento dos</li>
20     <li>Elemento tres</li>
21   </ul>
22   <h3>Lista Ordenada</h3>
23   <ol>
24     <li>Primer paso</li>
25     <li>Segundo paso</li>
26   </ol>
27 </body>
28 </html>

```

Estilos y presentación

- **<style>**: Define reglas CSS dentro del documento HTML.
- ****: Hace que el texto sea negrita.
- **<i>**: Hace que el texto sea en cursiva.
- **<u>**: Subraya el texto.
- **<mark>**: Resalta texto.
- **<small>**: Hace el texto más pequeño.
- ****: Marca el texto como eliminado.
- **<ins>**: Marca el texto como insertado.

Ejemplo 2

```

guiada 1.html practica guiada 2.html
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Ejemplo de Etiquetas HTML</title>
  <style>
    body { font-family: Arial, sans-serif;
           background-color: #0000ff;!-- esto coloca el fondo color azul;
           padding: 10px;
        }
    h1 { color: #333;
        }
    p { margin-bottom: 20px;
        }
  </style>
</head>
<body>
  <h1>Demostración de Etiquetas HTML</h1>

  <p><b>Este texto está en negrita.</b></p>
  <p><i>Este texto está en cursiva.</i></p>
  <p><u>Este texto está subrayado.</u></p>
  <p><mark>Este texto está resaltado.</mark></p>
  <p><small>Este texto es más pequeño.</small></p>
  <p><del>Este texto ha sido eliminado.</del></p>
  <p><ins>Este texto ha sido insertado.</ins></p>
</body>
</html>

```

Etiquetas de estructura de la página

- **<div>**: Contenedor genérico usado para agrupar elementos.
- **<header>**: Define la cabecera de la página o de una sección.
- **<footer>**: Define el pie de página de la página o de una sección.
- **<section>**: Define una sección en el documento.
- **<article>**: Define un artículo o contenido autónomo.
- **<nav>**: Define un área de navegación.
- **<main>**: Define el contenido principal del documento.

Etiquetas de imagen y medios

- ****: Define una imagen en la página.
- **<video>**: Inserta un archivo de video.
- **<audio>**: Inserta un archivo de audio.

- **<source>**: Define fuentes para elementos <video> o <audio> (para adaptarse a diferentes formatos).
- **<iframe>**: Inserta un marco embebido para mostrar contenido de otra página web.

¿Qué es un atributo en HTML?

Un **atributo** es una característica que se agrega a una etiqueta para proporcionar información adicional o modificar su comportamiento. Los atributos se definen dentro de la etiqueta, generalmente en forma de **“clave=valor”**, donde la **clave es el nombre del atributo** y el **valor es la configuración que se asigna a ese atributo**.

Por ejemplo, en la etiqueta **“”**, el atributo **“src”** define la fuente de la imagen y **“alt”** proporciona un texto alternativo en caso de que la imagen no se pueda cargar.

Los atributos permiten personalizar el comportamiento de las etiquetas HTML, controlando aspectos como la ubicación de los recursos, el estilo visual o la interacción con el usuario. Un atributo se define dentro de la etiqueta, después del nombre de la etiqueta, separado por un espacio. La estructura básica es la siguiente:

<etiqueta atributo="valor"> Contenido </etiqueta>

Por ejemplo:

Enlace a ejemplo.com

En este caso, **href** es un atributo que define la **URL** a la que el enlace llevará, y **target** es otro atributo que especifica dónde se abrirá el enlace, en el ejemplo indica que abriré en una nueva ventana.

A continuación, te proporciono una lista de atributos comunes que se utilizan con las etiquetas HTML más básicas:

<a href>: Es la dirección a donde apunta el enlace, puede ser una página (Enlace) externa o interna, un correo o un archivo.

Ira ejemplo.com

target: Define cómo se abrirá el enlace (por ejemplo, en una nueva pestaña).

Abriren nueva pestaña

title: Proporciona un texto emergente al pasar el mouse sobre el enlace.

Mandaun correo electrónico

	<code>Da clic para descargar el fichero</code> <code>Ira yahoo</code>
	 src: Define la fuente de la imagen, puede ser la ruta (carpetas donde se (Imágen encuentre) del archivo local o una URL de la imagen. <code></code> alt: Proporciona un texto alternativo para la imagen, útil para accesibilidad. <code></code>
	width y height: Definen el tamaño (ancho y alto respectivamente). <code></code>
<video> (Reproductor de Video)	src: Define la fuente del archivo de video. <code><video src="video.mp4" controls></video></code>
<table> (Tabla)	controls: Muestra los controles del reproductor (play, pausa, volumen, etc.). <code><video src="video.mp4" controls></video></code>
	autoplay: Hace que el video se reproduzca automáticamente al cargar. <code><video src="video.mp4" autoplay></video></code>
	border: Define el grosor del borde de la tabla (aunque ahora se recomienda usar CSS). <code><table border="1"></code>
	cellspacing: Define el espacio entre las celdas. <code><table cellspacing="10"></code>
	cellpadding: Define el espacio entre el contenido de la celda y su borde. <code><table cellpadding="5"></code>
<link> (Enlace a archivos externos)	rel: Define la relación entre el documento y el archivo vinculado. <code><link rel="stylesheet" href="estilos.css"></code>
	href: Define la URL del archivo vinculado. <code><link rel="stylesheet" href="estilos.css"></code>
<div> (Contenedor general)	id: Proporciona un identificador único para el elemento. <code><div id="contenido"></div></code>
	class: Define una o más clases para aplicar estilos CSS. <code><div id="contenido"></div></code>

etiquetas HTML. Usados correctamente, permiten que la página web sea más interactiva, accesible y funcional. Además, combinados con CSS y JavaScript, ofrecen una gran flexibilidad para diseñar y optimizar la experiencia del usuario.

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.

```
<html lang="es">
<head>
  <title>ejemplo de imagenes</title>
</head>
<body><center>
  <h1>COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO </h1>
  <br> <!--salto de pagina-->
  <h2> Bienvenidos a nuestra pagina web</h2>
  <p> Imagenes en la computadora junto al archivo html</p>
  
  <BR>
  <p> Imagenes en la computadora en la carpeta img </p>
  
  <BR>
  <p> imagen de internet</p>
  
</center>
</body>
</html>
```

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

Bienvenidos a nuestra pagina web

Imagenes en la computadora junto al archivo html



Imagenes en la computadora en la carpeta img



Imagenes de internet



Hipervínculos / Enlaces

La etiqueta `<a> ...</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, pero aquí solo revisaremos los externos:

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>`

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.

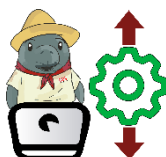
Ejemplo:

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

<pre> <html lang="es"> <head> <title>ejemplo</title> </head> <body><center> <h1>ejemplo de video</h1> <h2>Video</h2> <video width="400" controls> <source src="video/queen.mp4"> Tu navegador no soporta el elemento de video. </video> </body> </html> </pre>	bachilleres%20de%20tabasco/Escritorio/paginas%20web/video.html ejemplo de video Video 
--	---



Práctica Guiada 1



Instrucciones:

En equipos de 5 integrantes, realicen paso a paso la siguiente actividad donde agregaremos nuestro Menú.

Recomendaciones:

1. **Sublime Text (PC)**
 2. **TrebEdit (Móvil)**
 3. **AnWriter free(Móvil)**
 4. **HTML editor(móvil)**
 5. **Notepad ++**
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 **imágenes** y otra con el nombre de **videos**.
 3. Crea la carpeta llamada sonido donde se colocará el sonido a utilizar
 4. Descarga la imagen del Cobachito JPG y guárdala dentro de la carpeta imágenes con el nombre de cobachito.jpg.
 5. Descarga el video que prefieras en formato MP4 y guárdalo dentro de la carpeta **videos**, con el nombre **mantenimiento4a.mp4**
 6. Descarga la canción temblando de hombres g y guárdala en la carpeta sonido
 7. Inicia el Bloc de notas de tu pc o cualquier otra aplicación para editar páginas web y teclea el siguiente código
 8. Guarda tu archivo en la carpeta **sitio** con el nombre **index.html**
 9. 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. Para la siguiente clase el docente solicita videos e imágenes para la práctica Carpeta y archivos en la carpeta **raíz**.



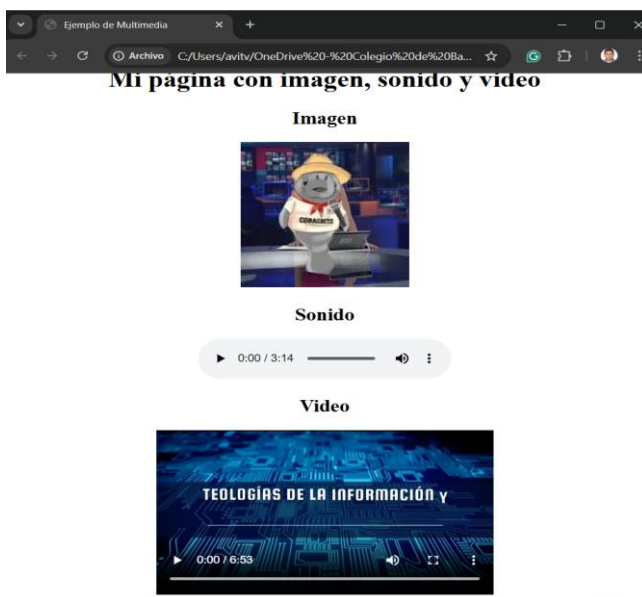
Código

```

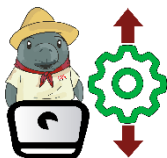
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="es">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <title>Ejemplo de Multimedia</title>
6  </head>
7  <body><center>
8      <h1>Mi página con imagen, sonido y video</h1>
9      <!-- Imagen -->
10     <h2>Imagen</h2>
11     
12     <h2>Sonido</h2>
13     <audio controls>
14         <source src="sonido/Temblando.mp3">
15         type or no soporta el elemento de audio.
16     </audio>
17     <!-- Video -->
18     <h2>Video</h2>
19     <video width="400" controls>
20         <source src="video/mantenimiento4a.mp4">
21         Tu navegador no soporta el elemento de video.
22     </video>
23 </center>
24 </body>
25 </html>

```

Resultado



Práctica 2 Uso de elementos básicos de una página Web con HTML



Instrucciones:

En equipos de 5 integrantes, realicen paso a paso la siguiente actividad, haciendo uso del editor que tu docente te indique, al finalizar cambia el valor de los atributos, puedes apoyarte de esta estructura para generar luego una propia.

Recomendaciones:

1. **Sublime Text (PC)**
 2. **TreEdit (Móvil)**
 3. **AnWriter free(Móvil)**
 4. **HTML editor(móvil)**
 5. **Notepad ++**
1. Crea una nueva carpeta raíz a la que llamas **Practica1**, 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 **imágenes** y otra con el nombre de **videos**.

3. Descarga la imagen de tu artista favorito en formato JPG y guárdala dentro de la carpeta imágenes.
4. Descarga el video de tu artista favorito en formato MP4 y guárdalo dentro de la carpeta **videos**, con el nombre **pelicula.mp4** “
5. Descarga información de tu artista favorito para utilizar por ejemplo: “*Queen fue una banda británica de rock formada en 1970 en Londres, integrada originalmente por el cantante y pianista Freddie Mercury, el guitarrista Brian May, el baterista Roger Taylor y el bajista John Deacon (el cual llegaría un año después al grupo para completar la formación clásica). Sus primeros trabajos estuvieron influenciados por el rock progresivo y el hard rock, pero la banda se aventuró gradualmente en trabajos más convencionales y amigables con la radio, incorporando más estilos como el arena rock y el pop rock.*”
6. Inicia el Bloc de notas de tu pc o cualquier otra aplicación para editar páginas web y teclea el código para obtener la siguiente pagina
7. Guarda tu archivo en la carpeta **sitio** con el nombre **index.html**
8. 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**.

Ejemplo modelo

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>QUEEN</title>
</head>
<body><center>
  <h1>GRUPO DE ROCK QUEEN</h1>
</center>
  <table>
    <tr>
      <td>
        <p align="justify">Queen fue una banda británica de rock formada en 1970 en Londres,
        integrada originalmente por el cantante y pianista Freddie Mercury, el guitarrista Brian
        May, el baterista Roger Taylor y el bajista John Deacon (el cual llegaría un año después
        al grupo para completar la formación clásica). Sus primeros trabajos estuvieron
        influenciados por el rock progresivo y el hard rock, pero la banda se aventuró
        gradualmente en trabajos más convencionales y amigables con la radio, incorporando
        más estilos como el arena rock y el pop rock.</p>
      </td>
      <td>
        <h2>Imagen</h2>
        
      </td>
    </tr>
  </table>
  <br>
  <h2>Video</h2>
  <video width="400" controls>
    <source src="video/queen.mp4">
    Tu navegador no soporta el elemento de video.
  </video>
</body>
</html>

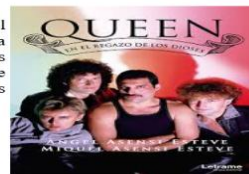
```

Resultado

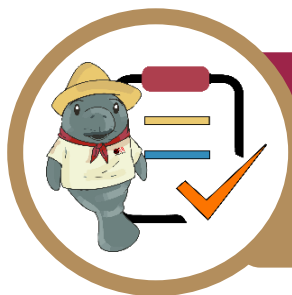
GRUPO DE ROCK QUEEN

Imagen

Queen fue una banda británica de rock formada en 1970 en Londres, integrada originalmente por el cantante y pianista Freddie Mercury, el guitarrista Brian May, el baterista Roger Taylor y el bajista John Deacon (el cual llegaría un año después al grupo para completar la formación clásica). Sus primeros trabajos estuvieron influenciados por el rock progresivo y el hard rock, pero la banda se aventuró gradualmente en trabajos más convencionales y amigables con la radio, incorporando más estilos como el arena rock y el pop rock.



Video



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

Rúbrica

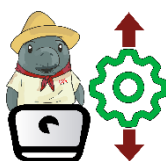
Práctica 2 Uso de elementos básicos de una página Web con HTML

Datos generales				
Nombre(s) del alumno(s)			Matrículas	
Producto: Pagina web			Fecha	
Formación Laboral Básica: Páginas Web			Periodo: 2025-2026B	
Nombre del docente			Firma del docente	
critério	indicador	Excelente	Muy bien	regular

2	Archivo principal del sitio	El archivo index.html está bien estructurado, funcional y cumple su propósito como página principal.	El archivo existe y funciona, pero presenta errores menores de estructura.	El archivo está incompleto, mal nombrado o no funciona correctamente.
3	Contenido textual	Incluye títulos y párrafos coherentes, bien redactados y acordes a la temática.	El contenido es relevante, pero presenta errores de redacción o formato.	El contenido es escaso, irrelevante o mal redactado.
3	Uso de imágenes	Muestra 2 o más imágenes relevantes y bien integradas.	Muestra al menos dos imágenes relacionadas.	Muestra una imagen o imágenes poco relacionadas con la temática.
4	Integración de video	Incluye un video relevante, bien ubicado y funcional.	El video está presente, pero con problemas de formato o relevancia.	No se incluye video o el video no funciona.
5	Creatividad en el diseño	El diseño es original, atractivo, funcional y demuestra iniciativa.	El diseño es adecuado pero convencional o con detalles mejorables.	El diseño es básico, poco atractivo o presenta problemas de usabilidad.
6	Entrega en tiempo y forma	Entrega puntual y cumple con todos los requisitos formales.	Entrega con ligeros retrasos o faltas menores en los requisitos.	Entrega fuera de tiempo o con incumplimientos importantes.



Actividad teórica “Uso de los Elementos básicos de HTML”



Instrucciones:

En equipos de 3 integrantes, realicen paso a paso la siguiente actividad de manera física o en línea

10

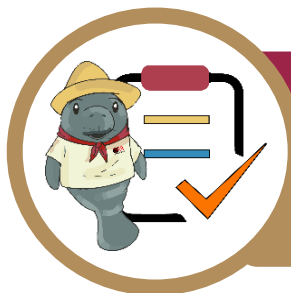
Etiqueta <table>	Etiqueta 		Etiqueta que permite un salto de línea		Es una característica que se agrega a una etiqueta para proporcionar información adicional o modificar su comportamiento
Etiqueta <h1>...<h6>	Atributo		Permite insertar una imagen dentro de la página web		Etiqueta de html 5 que permite agregar video en páginas web
Atributo href	HTML		"HyperText Markup Language" (Lenguaje de Marcado de Hipertexto) y es el lenguaje estándar para crear y estructurar el contenido de las páginas web		Etiqueta que permite insertar una imagen en la página web
Atributo target	Etiqueta <video>		Definen los encabezados, siendo <h1> el más		Atributo que se utiliza para indicar la dirección que abrirá el enlace
Atributo width	Etiqueta 		Define cómo se abrirá el enlace (por ejemplo, en una nueva pestaña).		Permite dar el ancho al objeto que se le aplique esta atributo por ejemplo a la imagen o tabla

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



<https://wordwall.net/es/resource/102137950>





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

Actividad teórica “Uso de los Elementos básicos de HTM

DATOS GENERALES				
Nombre de los alumnos		Matrículas		
Producto:		Fecha		
Formación Laboral Básica: Páginas Web		Periodo: 2025-2026B		
Nombre del docente		Firma del docente		
Criterio	Si	No	Ponderación	Observación
Identifica correctamente qué es HTML y su función principal.			1	
Reconoce que los encabezados se definen con etiquetas como <h1> a <h6>.			1	
Sabe que la etiqueta permite un salto de línea.			1	
Comprende el uso de atributos para modificar el comportamiento de etiquetas.			2	
Identifica el atributo href como el que define la dirección de un enlace.			1	
Reconoce la etiqueta como la que permite insertar imágenes.			1	
Sabe que el atributo width define el ancho de un elemento como imagen o tabla.			1	
Identifica la etiqueta <video> como la que permite insertar videos.			1	
Comprende el atributo target para definir cómo se abre un enlace (nueva pestaña, misma ventana, etc.).			1	

Referencias

W3SCHOOL. (21 de 02 de 1999). W3 SCHOOL. Obtenido de W3 SCHOOL:

https://www.w3schools.com/html/html_layout.asp

La etiqueta HTML. (s/f-a). Lenguajehtml.com. Recuperado el 12 de noviembre de 2025, de

<https://lenguajehtml.com/html/multimedia/etiquetas-html-de-audio/>

La etiqueta HTML. (s/f-b). Lenguajehtml.com. Recuperado el 12 de noviembre de 2025, de

<https://lenguajehtml.com/html/multimedia/etiquetas-html-de-video/>

Rodríguez, D., & Adrián, H. (2013, enero 31). DOCTYPE HTML5 Definición de Tipo de Documento

¿Qué es? Diseño Web akus.net. <https://disenowebakus.net/doctype-html5-definicion-de-tipo-de-documento.php>



Lectura No. 5 “Estilos y Maquetación básica de una página



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



Maquetación Web.

Maquetar es el proceso de situar a todos y cada uno de los elementos visuales que compondrán el sitio web dentro de la estructura de este, y que se conoce finalmente como interfaz de usuario o front-end (Ciencias Exactas, Ingeniería y Tecnología, 2023)

Para esto requiere un proceso de planificación, conceptualización y organización de contenido de manera creativa, 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.

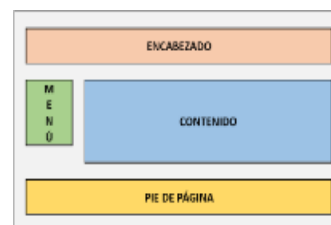
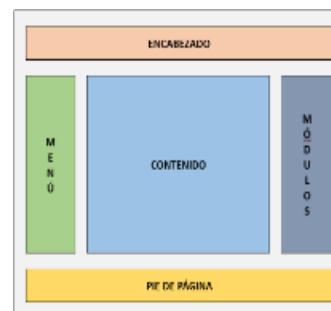
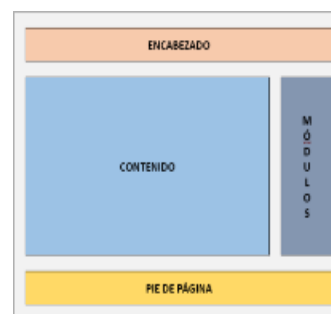
Para poder lograr el aspecto deseado de nuestra página web, es necesario identificar las etiquetas que estructurarán el código HTML y con las hojas de estilos, se harán los cambios adecuados, donde tu creatividad será la clave. Es recomendable hacer un boceto de la página que desees para tener una idea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

Con atributo CSS

Como hemos visto en lecturas anteriores CSS nos permite modificar los atributos de una tabla, estos pueden ser su color, tamaño, relleno, decoración, márgenes, entre otros.

Para hacer esto vamos a conectar nuestro documento HTML con el documento CSS, para esto lo haremos en la sección del `<head></head>` de con la siguiente línea.

Diferentes formas de maquetación.



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

Donde:

Etiqueta	Descripción.
Link	Define la relación entre el documento actual y un documento externo, en este caso este documento externo es el CSS
Rel	Especifica la relación entre el documento actual y el documento externo, la cual se coloca como un valor, es este caso colocamos "stylesheet" , que significa hoja de estilos.
Type	Especifica el tipo del documento externo, en este caso colocamos "text/css"
*Href	Este atributo especifica la ubicación del documento externo, recuerda que, si el documento está en la misma carpeta que el documento HTML, solo colocamos su nombre y su extensión, sin embargo, si el documento está en otra carpeta, tenemos que especificar primero la ruta y después el nombre del documento externo y su extensión.

Quedando dentro de la etiqueta **<head>** de la siguiente manera:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
  <title>Práctica guiada</title>

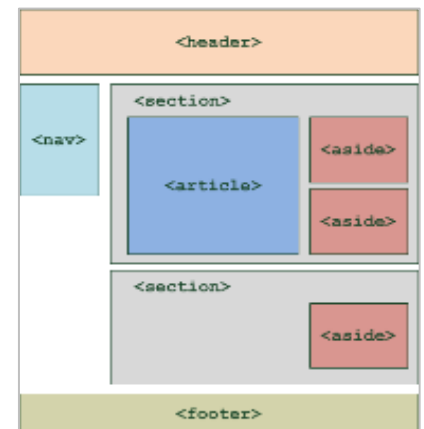
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="estilos.css">

</head>
```

Estructura HTML 5

Para el caso de HTML 5 nosotros usamos algunas etiquetas que nos ayudarán a establecer nuevos niveles de estructuración, como son:

- Header
- Nav
- Section
- Article
- Aside
- Footer



Con estas etiquetas podemos definir diversas secciones, así como definir su posición en la página y se reduce el uso de **Div** y **Class**.

Tabla 1 - Etiquetas más importantes de HTML5

Etiqueta	Descripción
<header>	Práctica para ofrecer información sobre el encabezado del elemento que lo contiene. Aunque se utiliza mucho como introducción, esta etiqueta no necesariamente será una sola en la Web. Es decir, pueden existir etiquetas <header> para un artículo concreto, para un texto, para una columna en el lateral de la Web, etc.
<nav>	Se usa para indicar bloques de links de navegación. Es frecuente, por ejemplo, en el caso de las barras de navegación. La etiqueta <nav> no se debe usar con la totalidad de link que integre la Web, sino únicamente para bloques de links.
<section>	Se define una sección determinada, de un documento.
<article>	La finalidad de esta etiqueta es la marca de un artículo. Hay que tener en cuenta que, normalmente, se tratará de un texto que se puede leer con independencia del resto del contenido de la página en cuestión.
<aside>	Marca un elemento como accesorio del contenido principal de la página. Como ejemplos, están el de los comentarios que realicen los usuarios, una barra lateral, y muchos otros.
<footer>	Sirve para indicar que el contenido es un pie de página o sección. Por ello, contendrá datos sobre el elemento concreto al que va asociada.
<main>	El contenido de la etiqueta <main> suele ser el objeto principal del documento. Se diferencia de otras etiquetas (como hemos visto en <header>), que <main> sí debe ser única en la página. Entre cosas, porque de otro modo perdería todo su significado. Es de sentido común que, en un mismo documento, no puede haber diferentes contenidos principales.
<figure> y <figcaption>	<figure> , indica que su contenido es una imagen concreta. Puede ser un gráfico, una fotografía, una figura, etc. Por su parte, <figcaption> normalmente va asociada al texto explicativo que acompaña las imágenes. El mejor ejemplo es el de un pie de foto.

Nota: adaptada de Los secretos de la maquetación semántica en Html5. (2020). 4webs. <https://www.4webs.es/blog/los-secretos-la-maquetacion-semantica-html5> con ayuda de HTML tutorial (W3SCHOOL, 1999) https://www.w3schools.com/html/html_layout.asp

Para hacer esta

estructura, lo podemos hacer usando el código HTML y CSS que le sigue.

HTML	CSS
<pre> <!DOCTYPE html> <html lang="es"> <head> <meta charset="utf-8"> <meta http-equiv="refresh" content=""> <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1"> <link rel="stylesheet" type="text/css" href="mestilo.css"> <title>Práctica Guiada</title> </head> <body> <div id="contenedor"> <header> Encabezado </header> <nav> Menú </nav> <section> <article>Artículo 1</article> <aside>Barra derecha</aside> </section> <footer>Pie de página</footer> </div> </body> </html> </pre>	<pre> 1 * { 2 padding: 0px; 3 margin: 0px; 4 } 5 body, html { 6 background-color: #e4d0a8; 7 } 8 #contenedor { 9 width: 90%; 10 margin: auto; 11 padding: 5px; 12 } 13 header { 14 width: 100%; 15 height: 7em; 16 background-color: #777674; 17 border: 0; 18 color: #fff; 19 text-align: center; 20 border-radius: 10px; 21 } 22 nav{ 23 width: 100%; 24 background-color: #c49955; 25 color: #fff; 26 text-align: center; 27 border-radius: 10px; 28 } </pre>

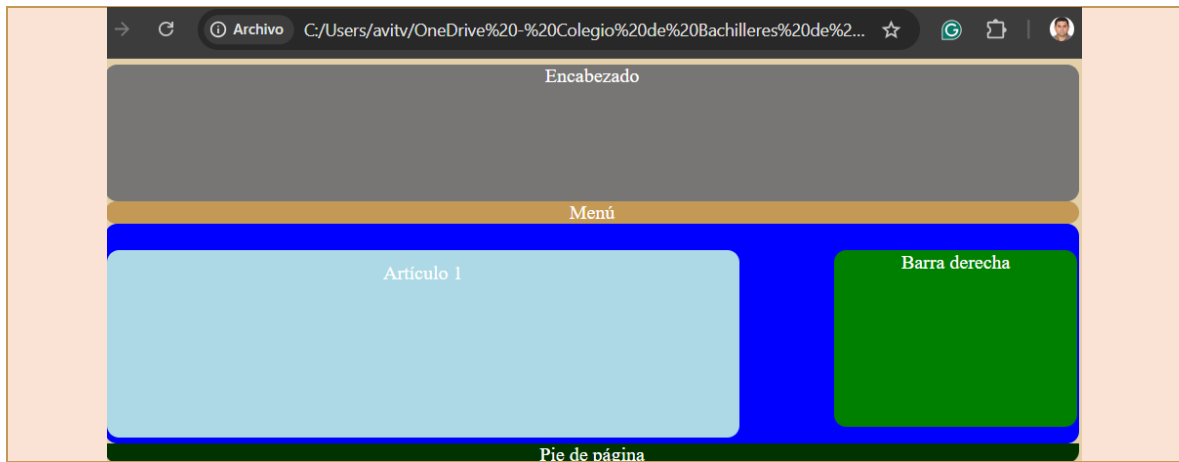


“Educación que genera cambio”

	29	section {
	30	width: 100%;
	31	height: 10em;
	32	background-color: #00f;
	33	border-radius: 10px;
	34	padding-top: 20px;
	35	text-align: center;
	36	color: #fff;
	37	}
	38	
	39	article {
	40	width: 65%;
	41	height: 9em;
	42	background-color: lightblue;
	43	border-radius: 10px;
	44	padding-top: 10px;
	45	margin: 1px;
	46	text-align: center;
	47	color: #fff;
	48	float: left;
	49	}
	50	
	51	aside {
	52	width: 25%;
	53	height: 9em;
	54	background-color: green;
	55	border-radius: 10px;
	56	padding-top: 1px;
	57	margin: 1px;
	58	text-align: center;
	59	color: #fff;
	60	float: right;
	61	}
	62	footer {
	63	width: 100%;
	64	height: 1em;
	65	background-color: #030;
	66	border-bottom-left-radius: 10px;
	67	border-bottom-right-radius: 10px;
	68	text-align: center;
	69	color: #fff;
	70	}

Diseño





Menú

Para la creación de los menús en HTML5 se hace uso de la etiqueta `<nav></nav>` que es donde se encuentra la sección de navegación, es decir, los enlaces o hipervínculos, que definimos con la etiqueta `<a>` y su atributo href y se utiliza para enlaces de navegación relacionados.

Esta etiqueta solamente tiene atributos globales, es decir, que también pueden ser aplicados a otras etiquetas. No es necesario que todos los enlaces se encuentren en un solo `<nav>`, que por lo general están destinados para el bloque principal. No obstante, un documento puede contener varios elementos `<nav>`, según sea necesario, por ejemplo, uno para la navegación del sitio y otro para la navegación de la página.

De forma regular un elemento `<nav>` se usa para contener elementos de listas ordenadas `<ol>` o no ordenadas `<ul>` y mediante el uso de CSS podemos lograr que se muestre en una barra lateral, de navegación o desplegable.

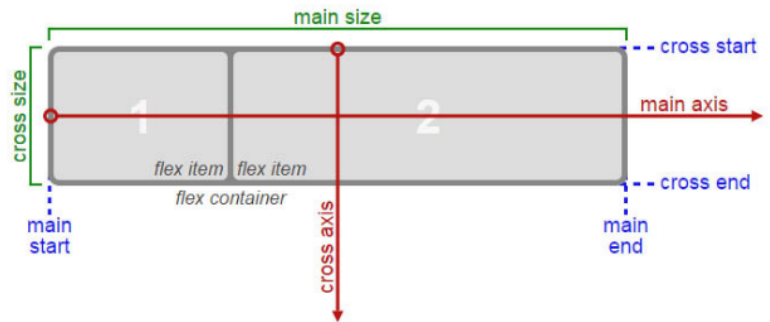
Ejemplo:

```
<nav>
  <ul>
    <li><a href="#">Home</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>
```

Flexbox

Otro recurso que del que podemos hacer uso en maquetación web es mediante el **Flexbox**, que no es otra cosa que darles flexibilidad a nuestras etiquetas de HTML5, como `<div>`, `<header>`, `<nav>`, entre otras y nos permite alinear el contenido dentro de los elementos, colocándolos a lo largo de un eje principal. Se podría decir que, el contenedor es la tabla y los elementos contenidos serían las celdas, se pueden colocar en diferente dirección, con direcciones flexibles y se adaptan al espacio libre dentro de su contenedor. Este contenedor se puede manejar como un plano cartesiano con su eje horizontal y vertical.

Encontramos los tipos fila o **row**, donde los elementos se muestran de forma horizontal de izquierda a derecha y los tipo columna o **column**, que se colocan verticalmente de arriba abajo y dentro los elementos flexibles.

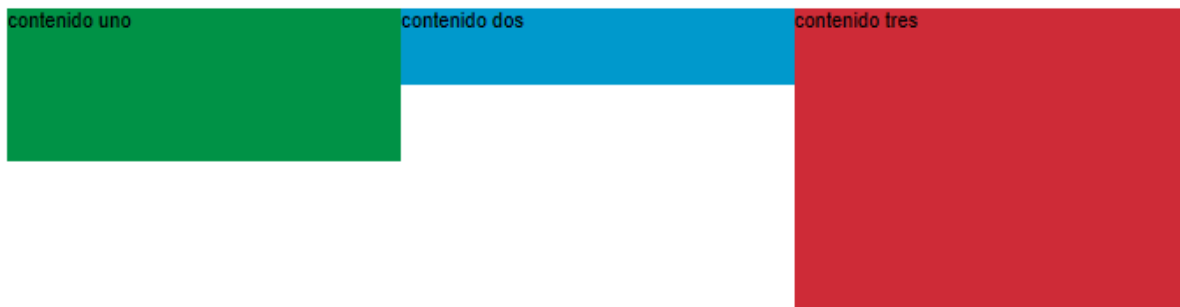


CSS del contenedor:

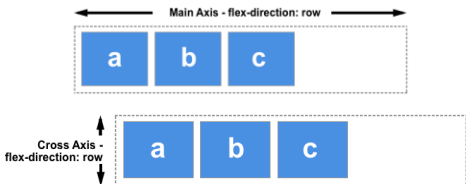
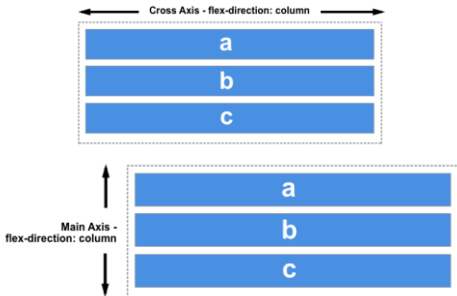
display: flex;
flex-direction: row;

CSS del ítem:

flex: 1 1 auto;



Teniendo para los contenedores padre:

Atributos	Descripción
FLEX direction	La dirección establece el eje derecho izquierdo o arriba a abajo. Hay cuatro valores de dirección posibles para el elemento contenedor:
flex-direction: row	Los ítems se ordenan en horizontal 
flex-direction: row-reverse	Los ítems se ordenan en horizontal, pero lo que se invierte el punto de inicio y final y el orden de los ítems
flex-direction: column	Los elementos se ordenan en el eje vertical 
flex-direction: column-reverse	Se ordenan en el eje vertical pero invertidos

Atributos	Descripción
Wrap	Se emplea para que puedan dividirse si no caben o forzar que no se dividan.
flex-wrap: nowrap	Evita el salto de línea: Todos los elementos hijos se mantienen en una sola línea, incluso si se desbordan del contenedor.
wrap	

wrap-reverse;	Invierte la dirección del ajuste: las nuevas líneas aparecen antes (arriba o a la izquierda) en lugar de después (abajo o a la derecha), dependiendo de la dirección del eje.
----------------------	---

Align-content	Modos de alinear las cajas de los ítem cuando sobra espacio, no tienen efecto cuando ocupan sólo una línea
align-content: flex-start	Alinean en el cross-start
align-content: flex-end	Alínean en el cross-end
align-content: center	Alinean en el centro
align-content: space-between	Se distribuyen en el contenedor
align-content: space-around	Se distribuyen uniformemente, el espacio entre ellas es el mismo
align-content: stretch	Los objetos ocupan todo el espacio

Atributos	Descripción
Align-items	Para justificar el contenido, según su contenido dentro del contenedor, no todas ocuparan lo mismo.
align-items: flex-start	En la parte superior
align-items: flex-end	En la parte inferior
align-items: center	Centrado
align-items: baseline	Alineados a la línea base
align-items: stretch	Los ítem se igualan al tamaño del contenedor

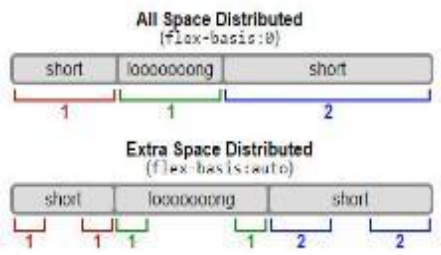
Atributos	Descripción.
Align-items	Para justificar las cajas.
justify-content: flex-start	Justifica en el inicio

justify-content: flex-end	Justifica al final
justify-content: center	Justifica al centro
justify-content: space-between	Distribuye el espacio entre cajas
justify-content: space-around	Distribuye sobre el padre

Para los ítems o contenedores hijos:

ORDER	Para modificar el orden natural de las cajas HTML.
order: <valor>;	
GROW	Permite definir el crecimiento de las cajas si es necesario.
flex-grow: <number>; /* default 0 */	

SHRINK	Define la posibilidad de encoger de una caja si es necesario
flex-shrink: <number>; /* default 1 */	

BASIS	Distribución del espacio sobrante
flex-basis: <length> auto; /* default auto */	
	
FLEX	Para escribir todos los valores anteriores en una sola propiedad:



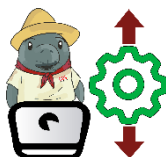
flex: none | [<'flex-grow'> <'flex-shrink'>? || <'flex-basis'>]

ALIGN-SELF

Alineación independiente de cada ítem.

align-self: auto | flex-start | flex-end | center | baseline | stretch;

Práctica Guiada 2



Instrucciones:

En equipos de 5 integrantes, realicen paso a paso la siguiente actividad, haciendo uso del editor que tu docente te indique, al finalizar cambia el valor de los atributos, puedes apoyarte de esta estructura para generar luego una propia.

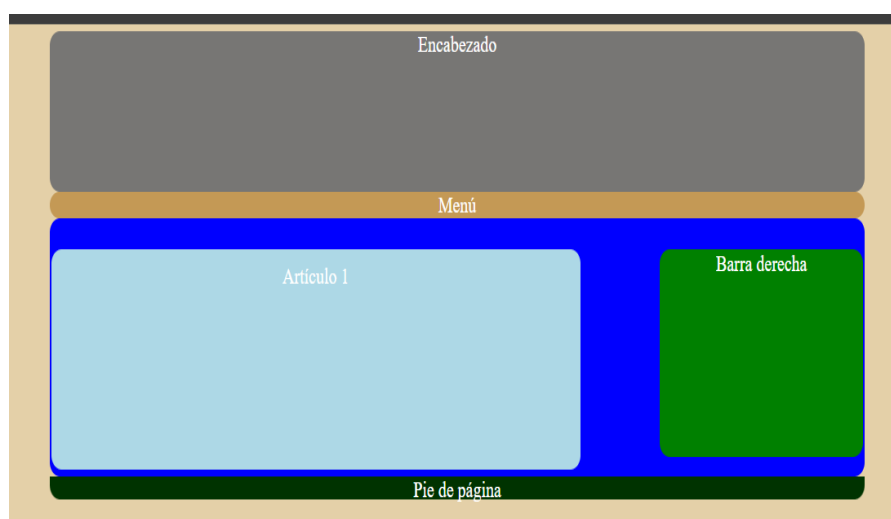
Recomendaciones:

Sublime Text (PC)

TreEdit (Móvil)

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 6 elementos dispuesto sobre el fondo de la página web.

Elemento.	Etiqueta HTML5	Contenido	Estilos básicos.
Encabezado	<header> </header>	Encabezado	Altura 30% Ancho 90% Color de fondo gris Bordes redondeados.
Menú	<nav> </nav>	Menú	Altura 10% Ancho 90% Color de fondo naranja Bordes redondeados.
Section	<section> </section>	Sección	Altura 70% Ancho 90% Color de fondo azul Bordes redondeados.

Artículo 1	<article> </article>	Artículo 2	Altura 70% Ancho 70% Color de fondo azul claro Bordes redondeados.
Barra derecha	<aside> </aside>	Barra derecha	Altura 74% Ancho 10% Color de fondo verde Bordes redondeados.
Pie	<footer></footer>	Pie	Altura 5% Ancho 90% Color de fondo negro Bordes redondeados.

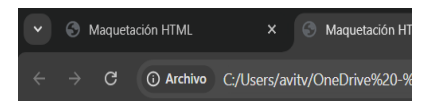
Con esta información podemos darnos una idea clara de lo que vamos a construir.

1. Crea una estructura básica HTML5 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**

-Código

```
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>Maquetación HTML</title>
  <link rel="stylesheet" href="estilos.css">
</head>
<body>
  <header>
    <h1>Encabezado Principal</h1>
    <p>Bienvenido a mi sitio web</p>
  </header>
  <nav>
    <ul>
      <li><a href="pagina_ejemplo1.html">Inicio</a></li>
      <li><a href="pagina_ejemplo2.html">Servicios</a></li>
      <li><a href="pagina_ejemplo3.html">Contacto</a></li>
    </ul>
  </nav>
  <main>
    <section>
      <h2>Título del tema</h2>
      <p>Contenido del tema.</p>
    </section>
    <aside>
      <h3>sitios de interes </h3>
      <p><a href="https://aplicaciones.cobatab.edu.mx/WebSGIT/">Calificaciones</a></p>
      <p><a href="https://www.cobatab.edu.mx">paginas de COBATAB</a></p>
      <p><a href="https://www.cobatab.edu.mx">paginas de facebook de COBATAB</a></p>
    </aside>
  </main>
  <footer>
    <p>©copy; COBATAB 2025. Todos los derechos reservados.</p>
  </footer>
</body>
</html>
```

Resultado



Encabezado Principal

Bienvenido a mi sitio web

- [Inicio](#)
- [Servicios](#)
- [Contacto](#)

Título del tema

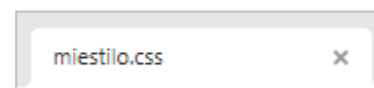
Contenido del tema.

sitios de interes

[Calificaciones](#)
[paginas de COBATAB](#)
[paginas de facebook de COBATAB](#)

© COBATAB 2025. Todos los derechos reservados.

2. Ahora daremos forma a cada elemento utilizando una hoja de estilos, para lo cual deberás crear un nuevo documento y guardarlo como **“miestilo.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.



- Como primera actividad eliminaremos los márgenes (margen interior o **padding** y margen exterior o **margin**) automáticos para todos los elementos de la página web y los colocaremos a cero:

Código

```
1 *{
2     padding: 0px;
3     margin: 0px;
4 }
```

Resultado

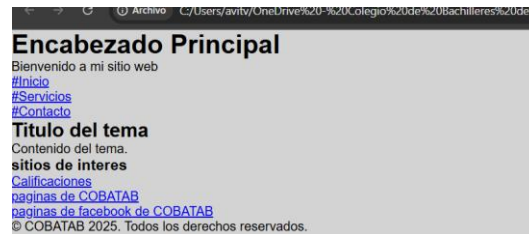


- Cambiaremos el color de fondo de la página a gris claro (#d3d3d3) y la fuente a Arial, sans-serif

Código

```
body {
    font-family: Arial, sans-serif;
    background-color: #d3d3d3;
}
```

Resultado

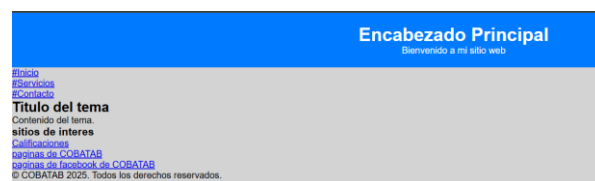


- Daremos estilo al encabezado **<header>** cambiando su color de fondo, texto color blanco, centrado:

Código

```
/* Encabezado */
header {
    background-color: #007bff;
    color: white;
    padding: 20px;
    text-align: center;
}
```

Resultado

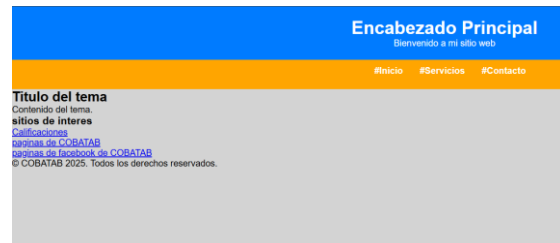


6. Corresponde el estilo al área donde se desplegará el menú, la propiedad hover de la etiqueta <a> es para cuando la señal tenga un efecto de subrayado:

Código

```
nav ul {
  list-style: none;
  margin: 0;
  padding: 0;
  display: flex;
  justify-content: center;
}
nav ul li {
  margin: 0 15px;
}
nav ul li a {
  color: white;
  text-decoration: none;
  font-weight: bold;
}
nav ul li a:hover {
  text-decoration: underline;
}
```

Resultado



7. Ahora Aplicaremos los estilos al elemento <main>

Código

```
main {
  display: flex;
  flex-wrap: nowrap;
  gap: 20px;
  margin: 20px;
}
```

Resultado

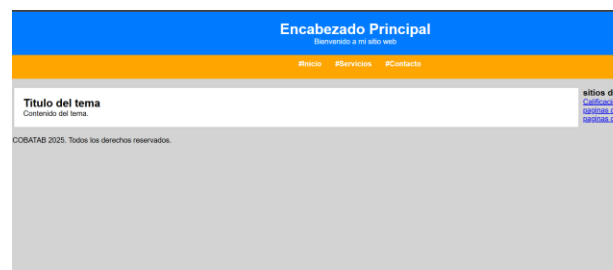


8. Aplicaremos formato a la sección <section> que es donde colocaremos el tema y su descripción de la pagina

Código

```
section {
  flex: 0 0 70%;
  background-color: white;
  padding: 20px;
  margin-right: 10px;
  box-shadow: 0 0 5px rgba(0,0,0,0.1);
  text-align: justify;
}
```

Resultado



9. Aplicamos estilo al área del artículo 1 <aside> que será nuestra barra lateral donde colocaremos nuestros sitios de interés.

Código

```
aside {
  flex: 0 0 30%;
  background-color: white;
  padding: 20px;
  box-shadow: 0 0 5px rgba(0,0,0,0.1);
}
```

Resultado

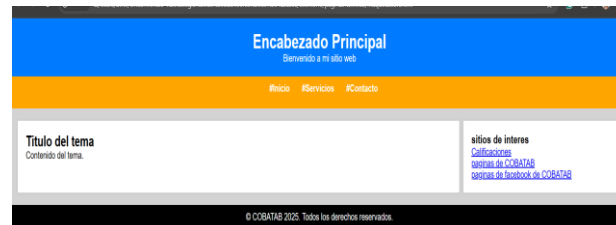


10. Por último, damos estilo a la parte inferior de la página <footer>
- 5.

Código

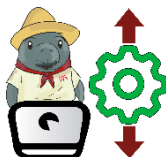
```
footer {
  background-color: #ffffff;
  color: white;
  text-align: center;
  padding: 10px;
  margin-top: 20px;
}
```

Resultado





Práctica . 3 Usando maquetaación con estilo



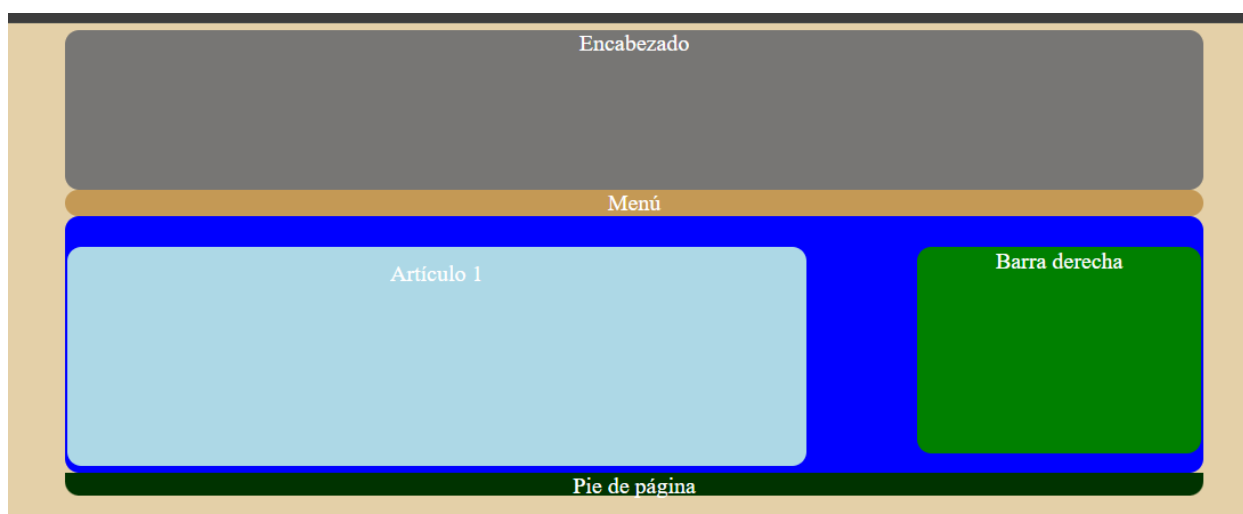
Instrucciones:

En equipos de 5 integrantes, realicen paso a paso la siguiente actividad donde agregaremos nuestro Menú.

Recomendaciones:

Sublime Text (PC), TrebEdit (Móvil), AnWriter free(Móvil), HTML editor(móvil) o Notepad++(PC)

Antes de iniciar la creación del menú debemos tener la estructura creada en la práctica guiada anterior, en nuestro caso será:



Para tener una idea clara necesitamos identificar los elementos. Nuestro ejemplo contiene 6 elementos dispuestos sobre el fondo de la página web, usaremos la parte del menú para trabajar

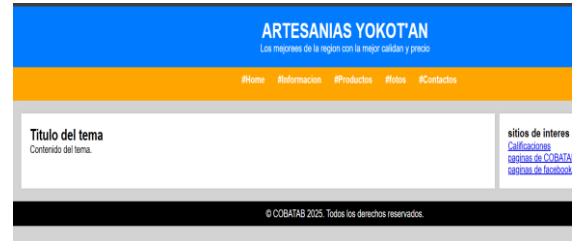
1. En la estructura de `<header></header>` modificaremos lo siguiente



Código

```
<header>
  <h1>ARTESANIAS YOKOT'AN</h1>
  <p>Los mejores de la region con la mejor calidad y precio</p>
</header>
```

Resultado

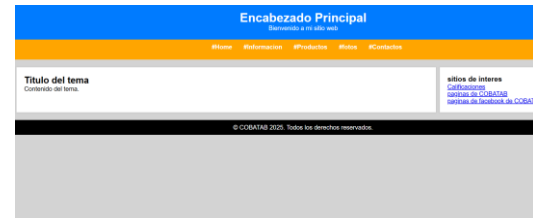


- En la estructura creada, anexaremos el siguiente código dentro de la etiqueta `<nav></nav>` de la siguiente manera.

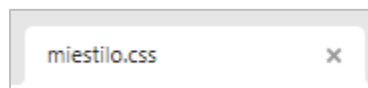
Código

```
<nav>
  <ul>
    <li><a href="index.html">Home</a></li>
    <li><a href="tiras.html">Tiras bordada</a></li>
    <li><a href="bolso.html">Bolsos</a></li>
    <li><a href="sombrero.html">Sombreros</a></li>
  </ul>
</nav>
```

Resultado



- Ahora modificaremos el menú utilizando una hoja de estilos, para lo cual deberás usar el documento y “miestilo.css” creado en la práctica anterior.
-



- Quitar el subrayado al pasar el mouse sobre el menú y colocar fondo con esquinas redondeadas en color azul o el que ustedes prefieran:

Código

```
nav ul li a: hover {
  text-decoration: none;
  background-color: blue;
  padding: 5px;
  border-radius: 4px;
}
```

Resultado



- Guarda la página tres veces más con los nombres tiras.html, bolso.html y sombrero.html
- Para la pagina index en el área de section agrega la presentación

7. Para las otras páginas agrega información de algún producto de la tienda de artesanías de los productos que promociona y una imagen dentro del código HTML.

Código ejemplo

```
<section>
  <!--agregar aqui un producto-->
  <h2>Tiras bordada</h2>
  <!--agregar aqui informacion del producto-->
  <p>La tira bordada es un elemento fascinante y versátil que ha ganado un lugar especial en el mundo del arte y la manualidad. Desde su uso en la indumentaria tradicional hasta su aplicación en proyectos contemporáneos, la tira bordada ofrece una manera creativa de embellecer y personalizar cualquier objeto. En este artículo, exploraré las diversas facetas de las tiras bordadas, su historia, sus usos y cómo puedes incorporarlas en tus proyectos artísticos.
  ¿Qué es una tira bordada?
  Una tira bordada es un trozo de tela, generalmente de algodón o lino, que ha sido decorado con bordados a mano o a máquina. Estos bordados pueden incluir una variedad de patrones, formas y colores, lo que permite que cada tira sea única. Se utilizan comúnmente en la confección de ropa, manteles, cortinas y otros elementos decorativos. Además, su versatilidad hace que sean perfectas para proyectos de scrapbooking, manualidades y arte textil.</p>
  
</section>
```

Resultado

ARTESANIAS YOKOT'AN

Los mejores de la region con la mejor calidad y precio

[#Home](#)
[#Informacion](#)
[#Productos](#)
[#fotos](#)
[#Contactos](#)

Tiras bordada

La tira bordada es un elemento fascinante y versátil que ha ganado un lugar especial en el mundo del arte y la manualidad. Desde su uso en la indumentaria tradicional hasta su aplicación en proyectos contemporáneos, la tira bordada ofrece una manera creativa de embellecer y personalizar cualquier objeto. En este artículo, exploraré las diversas facetas de las tiras bordadas, su historia, sus usos y cómo puedes incorporarlas en tus proyectos artísticos. ¿Qué es una tira bordada? Una tira bordada es un trozo de tela, generalmente de algodón o lino, que ha sido decorado con bordados a mano o a máquina. Estos bordados pueden incluir una variedad de patrones, formas y colores, lo que permite que cada tira sea única. Se utilizan comúnmente en la confección de ropa, manteles, cortinas y otros elementos decorativos. Además, su versatilidad hace que sean perfectas para proyectos de scrapbooking, manualidades y arte textil.



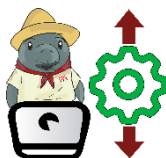
sitios de interes

[Calificaciones](#)
[paginas de COBATAB](#)
[paginas de facebook de COBATAB](#)

© COBATAB 2025. Todos los derechos reservados.



Actividad teórica Estilos de Maquetacion



Instrucciones:

En equipos de 3 integrantes, realicen la siguiente actividad de manera física recorta y coloca los elementos de cada uno de los grupos.

ELEMENTOS DE MAQUETACION

ELEMENTOS DE CSS

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

<https://wordwall.net/es/resource/101828980>



Referencias

Aubry, C. (2012). HTML5 y CSS3 Revolucione el diseño de sus sitios web. Barcelona: Ediciones ENI.
Disponible en <https://tinyurl.com/yxg4vd6z>

HTML tutorial Elementos y técnicas de diseño HTML.

Los secretos de la maquetación semántica en Html5. (2020, January 24). 4webs.
<https://www.4webs.es/blog/los-secretos-la-maquetacion-semantica-html5>

Rodríguez, S. (2013). Sistemas de pruebas y control de la maquetación. ARGP0110. Málaga: IC Editorial.

W3SCHOOL. (21 de 02 de 1999). W3 SCHOOL. Obtenido de W3 SCHOOL:
https://www.w3schools.com/html/html_layout.asp



Lectura No. 6 “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 3_ Página de Inicio del sitio Oficial de Colegio de Bachilleres de Tabasco (<https://www.cobatab.edu.mx/>)

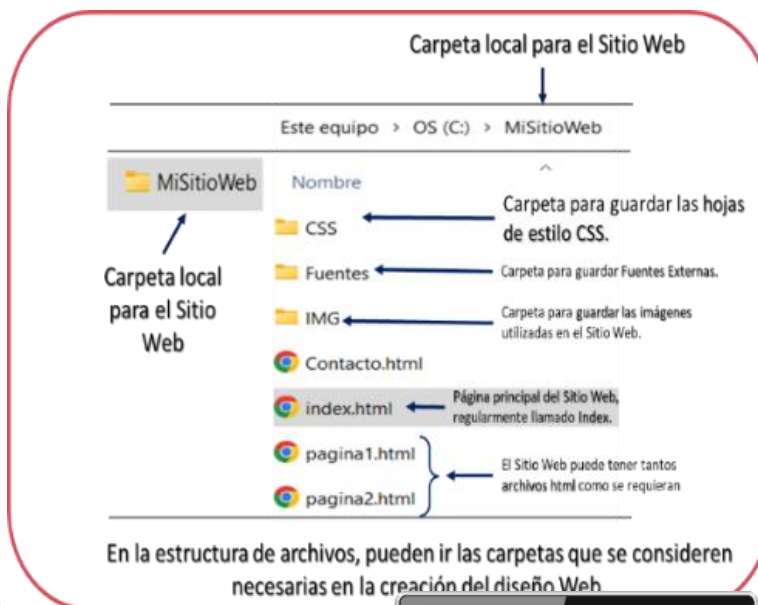
Diseño de páginas web usando software de aplicación.

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.



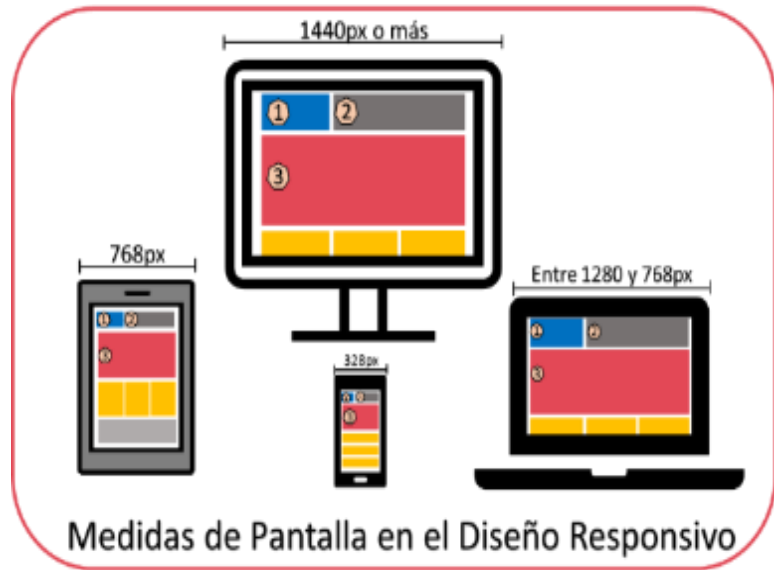
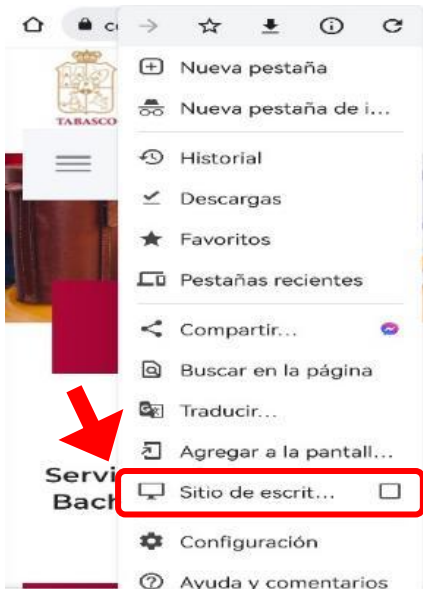
Figura 4_Adaptación de las páginas web al tamaño de los dispositivos. (<https://cobaltblueweb.com/paginas-responsivas/>)

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.



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:

7.- 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.

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.



Figura 5_Sitio web de múltiples páginas.

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.

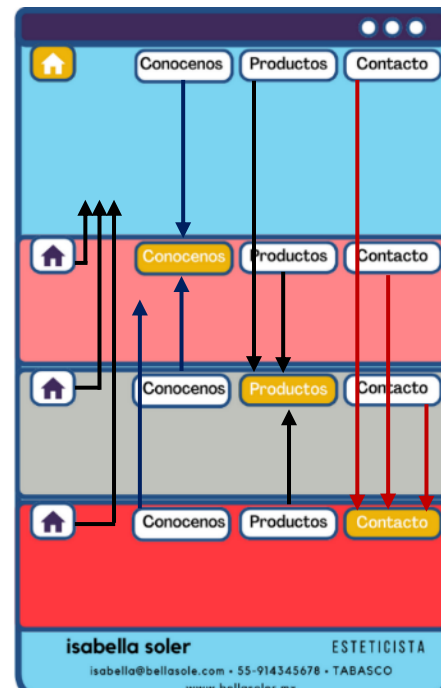


Figura 6_Diseño de una página por bloques.

La etiqueta MetaTag Viewport. Esta etiqueta permite identificar un sitio web que se puede adaptar al ancho de cada dispositivo. Ejemplo:

```
<meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1"/>
```

Media Query con su propiedad `max-width` y `min-width`, permite definir el ancho máximo y mínimo de pantalla respetivamente para previsualizar en diferentes dispositivos móviles.

Ejemplo utilizando Media Query para un diseño responsivo cuando la pantalla tiene menos de 800px de ancho, hacer que las columnas se apilen una encima de la otras en lugar de una al lado.



```
146 @media screen and (max-width: 800px) {
147     section, aside {
148         width: 100%;
149         padding: 0;
150     }
151 }
```

Figura 7_Ejemplo de uso de Media Query usado en el archivo Estilosbasicos.CSS de la

Elementos flexbox básicos para diseño responsivo:

Reglas combinadas flexBox en Media Query		Para dispositivos
display: flex	Se define que es un diseño Flexbox	
flex-wrap: wrap	Define un elemento hijo acomodarse dentro de nuestro diseño Flexbox	Móvil
flex-basis: 100%	Especificamos que la etiqueta ocupe el 100% del ancho del elemento padre en el diseño flexbox.	
flex-wrap: nowrap	Permite que los elementos hijos se mantengan como columnas dentro de una fila	Tablet y escritorio
flex-basis: 33%	Especificamos que la etiqueta ocupe columnas con un ancho del 33% dentro del elemento padre.	

Elementos Grid básicos para diseño responsivo

Propiedades	Descripción
display: grid	Se define que es un diseño grid. Definiendo que cada elemento dentro del contenedor con esta propiedad serán hijos inmediatamente descendientes
grid-gap:	Esta línea define un canal de rejilla usando medidas rem (rem define un tamaño de fuente que se basa del tamaño base) facilitando se adapte de manera flexible.
grid-template-columns:	Permite definir el número de columnas los cuales se ajustan al contenedor padre dentro del cual se define el ancho
grid-template-rows:	Permite definir el número de filas los cuales se ajustan al contenedor padre dentro del cual se define el ancho
grid-template-areas:	permite ponerle nombres a cada una de las celdas, determinado el espacio que ocuparan y la ubicación de estas.

El siguiente código ejemplo define las propiedades de un elemento contenedor padre (**class="contenedor"**) utilizando grid. De esta manera definimos todos los elementos hijos del contenedor en 3 columnas las cuales se ajusta al tamaño máximo de la pantalla, y se definen 3 filas con un ancho fijo de 150px.

```
.contenedor {
  /*usando grid*/
  display: grid;

  grid-gap: 1rem;
  grid-template-columns: repeat(3, 1fr);
  grid-template-rows: 150px 150px 150px ;
}
```

/*definimos el contenedor grid*/
/*tamaño de separacion de elementos*/
/*se definen 3 columnas se ajusta al tamaño del contenedor*/
/*se definen 3 filas de 150px cada una*/

El siguiente código ajusta todos los elementos hijos de la clase contenedor en dos columnas mientras las dimensiones de la pantalla no superen los 700px.

```
@media (max-width:450px){
  .contenedor{
    grid-template-columns: auto;
    grid-template-rows: repeat(8, 150px);
  }
}
@media (max-width:700px){
  .contenedor{
    grid-template-columns: auto auto;
    grid-template-rows: 150px 150px 150px 150px;
  }
}
```

/*se definen 1 columnas tamaño automatico*/
/*se definen 8 filas de 150px cada una*/
/*se definen 2 columnas tamaño automa*/
/*se definen 4 filas de 150px cada un

El siguiente código ajusta todos los elementos hijos de la clase contenedor en una columna

mientras las dimensiones de la pantalla no superen los 450px.

El siguiente Código utiliza la propiedad **grid-template**. La cual simplifica de forma más intuitiva la distribución de los elementos hijos de un contenedor (columnas y filas). En este ejemplo los elementos hijos del contenedor (header, navbar, contenedor, banner y footer) ocupara el tamaño de dos columnas con tamaño automático hasta superar los 500 px.

```
@media (min-width:500px){
  .grid-contenedor{
    grid-template:
      "header header" auto
      "navbar navbar" auto
      "contenedor contenedor" auto
      "banner banner" auto
      "footer footer" 100px/
      auto auto;
  }
}
```

/*ajusta la pantalla en 2 partes*/
 /*se define 1 fila para header con tamaño automatic
 /*se define 1 fila para navbar con tamaño automatic
 /*se define 1 fila para contenedor con tamaño autom
 /*se define 1 fila para banner con tamaño automatic
 /*se define 1 fila para footer con tamaño de 100px*
 /*se definen el ancho de las 2 columnas como automa

Ejemplo práctico que permite dimensionar 7 etiquetas div (elementos hijos) que se encuentran dentro de un contenedor padre.

Diferentes vistas según la dimensión de la pantalla		
Móvil Pantalla de 400px	Tablet Pantalla de 700px	Escritorio Pantalla de 900px

1. Crear un documento html con el nombre Productos.html

```

1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6      <title>Responsive</title>
7      <link rel="stylesheet" href="reglas.css" class="stylesheet">
8  </head>
9  <body class="grid-contenedor">
10     <header class="header">Diseño responsive con grid y flex</header>
11
12     <main class="contenedor">
13         <div class="productos">1</div>
14         <div class="productos">2</div>
15         <div class="productos">3</div>
16         <div class="productos">4</div>
17         <div class="productos">5</div>
18         <div class="productos">6</div>
19         <div class="productos">7</div>
20     </main>
21 </body>
22 </html>

```

2. Crear un documento css con el nombre reglas.css

```

1  *{
2      box-sizing: border-box;
3      margin: 0;
4      padding: 0;
5  }
6
7  body{
8      background-color: lavenderblush;
9      max-width: 1200px; /*definimos el tamaño maximo del contenedor*/
10     margin: auto; /*margenews automaticos*/
11     display: 4px;
12 }
13
14 .contenedor {
15     /*usando grid*/
16     display: grid; /*definimos el contenedor grid*/
17
18     grid-gap: 1rem; /*tamaño de separacion de elementos*/
19     grid-template-columns: repeat(3, 1fr); /*se definen 3 columnas se ajusta al tamaño del contenedor*/
20     grid-template-rows: 150px 150px 150px ; /*se definen 3 filas de 150px cada una*/
21 }
22

```

```

22
23 .productos{
24     background-color: aqua;           /*definimos el color de fondo*/
25     /*usando flex*/
26     display: flex;                   /*definimos el contenedor flex*/
27     align-items: center;             /*alineamos verticalmente los elementos */
28     justify-content: center;         /*alineamos horizontalmente los elementos*/
29 }
30
31 @media (max-width:700px){
32     .contenedor{
33         grid-template-columns: auto auto;           /*se definen 2 columnas de ancho automatico cada una*/
34         grid-template-rows: 150px 150px 150px 150px; /*se definen 4 filas de 150px cada una*/
35     }
36 }
37
38 @media (max-width:450px){
39     .contenedor{
40         grid-template-columns: auto;           /*se definen 1 columnas de ancho automatico*/
41         grid-template-rows: repeat(8, 150px); /*se definen 8 filas de 150px de ancho cada una*/
42     }
43 }

```

9.

3. Ejecuta el código en tu dispositivo móvil y observa cómo se distribuyen los elementos cuando cambias la orientación de vertical a horizontal.

¿Qué colores puedo utilizar en mi página web?



Figura 8. El impacto de la psicología del color en tu marca. (<https://medium.com/@nubogroup/el-impacto-de-la-psicologia-del-color-en-tu-marca-e0f9b0131698>)

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.

Al definir una guía de colores, se consideran aspectos como:

- **Colores principales y secundarios:** Los colores principales representan la marca, mientras que los secundarios crean contrastes y resaltan elementos.
- **Color de fondo y textos:** Deben asegurar legibilidad y comodidad para los ojos.

¿Qué son las plantillas web?

Las **plantillas web** son estructuras prediseñadas que sirven como base para la creación de sitios web. Estas plantillas incluyen elementos básicos como la disposición de secciones, estilos de texto, colores, y tipografías, permitiendo a los creadores de sitios personalizar su contenido sin necesidad de construir la página desde cero. Pueden ser específicas para plataformas como WordPress, HTML, Bootstrap, y otras, y generalmente son diseñadas con capacidades **responsive**, es decir, adaptables a distintos dispositivos.

Las plantillas web ofrecen una base sólida y accesible para crear sitios web visualmente atractivos y funcionales. Aunque no sustituyen un diseño completamente personalizado, representan una solución rápida y económica para la mayoría de los usuarios y proyectos, especialmente al considerar la variedad de opciones y características avanzadas disponibles hoy en día.

PLANTILLAS WEB



VENTAJAS

- **Rapidez:** Ahorra tiempo de desarrollo y facilita la creación rápida de sitios.
- **Costos:** Plantillas gratuitas o de bajo costo están disponibles en el mercado.
- **Diseño Profesional:** Muchas plantillas están diseñadas por profesionales, lo que mejora la estética del sitio.
- **Fácil personalización:** a través de plataformas, es fácil cambiar colores, fuentes, y agregar contenido.
- **Responsive y automatización:** La mayoría están optimizadas para dispositivos móviles.

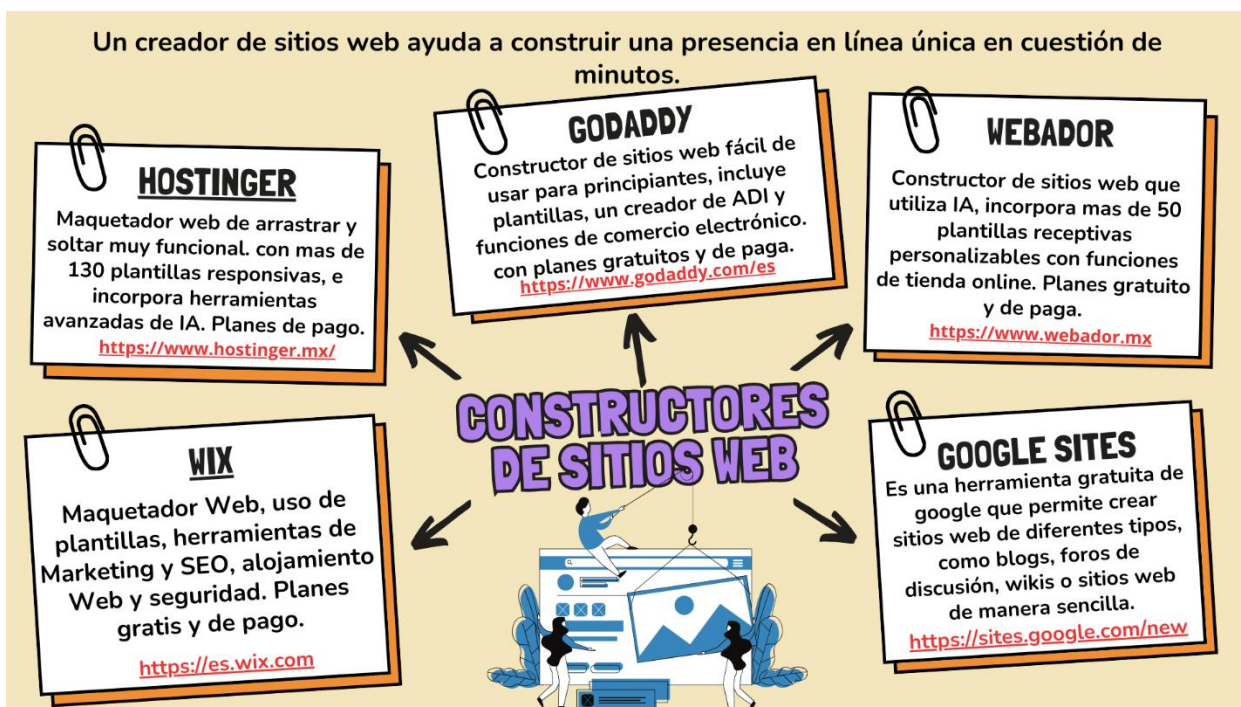


DESVENTAJAS

- **Limitación de Personalización:** Algunas plantillas tienen opciones de personalización limitadas.
- **Compatibilidad:** No todas las plantillas son compatibles con todos los dispositivos o navegadores.
- **Optimización:** Algunas plantillas pueden ser lentas debido a elementos no optimizados, lo que afecta la experiencia del usuario.
- **Dependencia del proveedor:** el soporte y actualizaciones dependen del creador de la plantilla.
- **Menor flexibilidad:** Personalizar detalles específicos puede ser complicados sin conocimientos técnicos.

Constructores en línea

Los constructores de sitios en línea son plataformas que permiten crear sitios web sin necesidad de codificación avanzada. Suelen ofrecer una variedad de plantillas y herramientas de arrastrar y soltar, facilitando la personalización. Ejemplos de estos constructores incluyen: Wix, Godaddy, Hostinger, Site123, Webador, Google-site.



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=9XxQC3E9Xc>

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



Práctica. 4 Elaboración de un Sitio Web Adaptable a Dispositivos Móviles



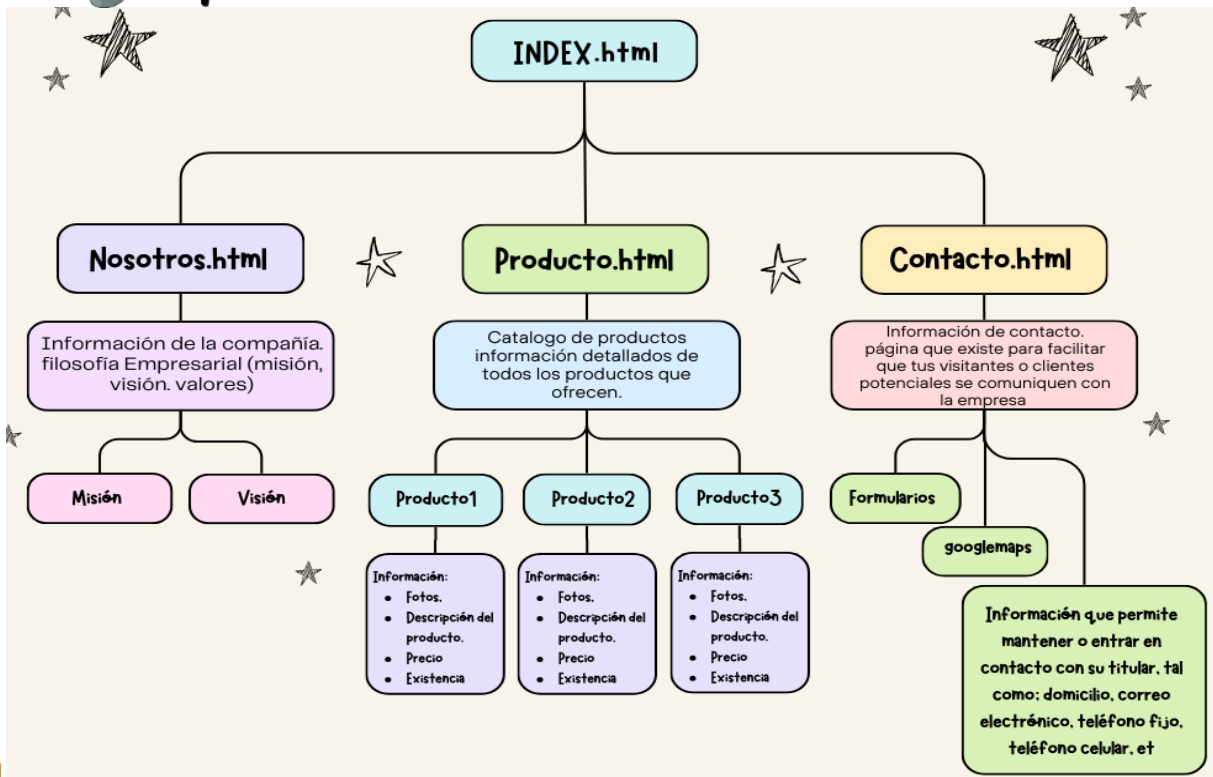
Instrucciones: Forma equipo de 5 integrantes, designa un nombre creativo para tu equipo de trabajo, con ello daremos respuesta a la situación didáctica "Poniendo en línea mis raíces" planteada al inicio de este módulo por lo que deberás tener a mano tu investigación correspondiente sobre la microempresa.

¡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.
- A continuación, tienes a disposición un enlace donde podrás descargar una plantilla web responsiva que podrás utilizar para el diseño de tu Sitio web, link descarga: <https://drive.google.com/file/d/1qQEApIn43pY6cA7-05YtYsKHYbhelu5c/view>



10. también pueden ingresar escaneando el siguiente código QR
- 11.

- El reto al utilizar la plantilla web es realizar 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 desees 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.

12.

- Visualiza los videos proporcionados, que 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.

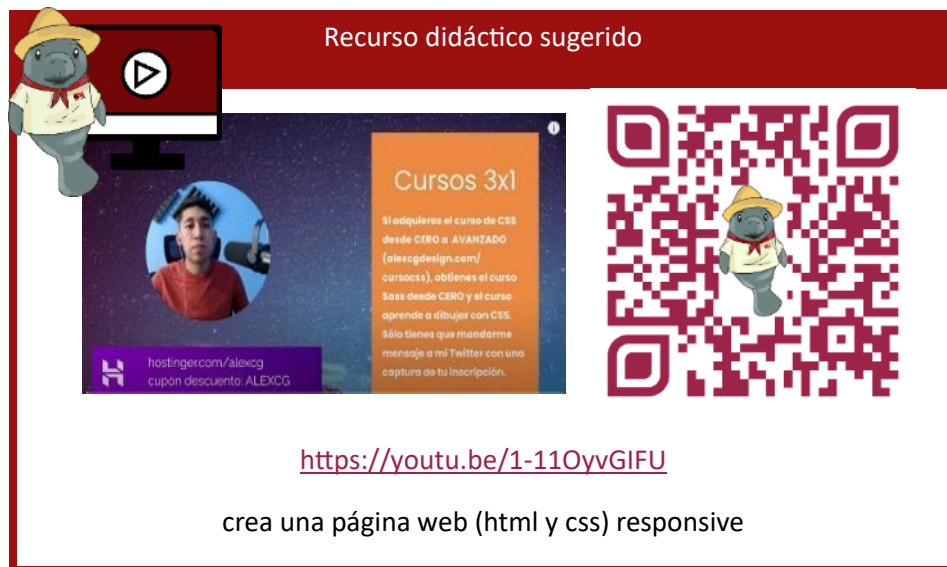
Recurso didáctico sugerido




<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



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

RÚBRICA

Práctica 4. Elaboración de un Sitio Web Adaptable a Dispositivos Móviles

DATOS GENERALES					
Nombre		Matricula:			
Producto		Fecha:			
Formación Laboral Básica: Páginas Web		Periodo: 2025-2026B			
Nombre del docente		Firma del docente:			
Criterios de evaluación	Excelente 10	Bueno 9	Satisfactorio 8	Insuficiente 7	Puntaje
Estructura y organización del sitio 20%	El sitio presenta una estructura completa, lógica y coherente. Todas las páginas están correctamente enlazadas. 2.5 puntos	La estructura es adecuada, con mínimos errores de enlace o jerarquía. 2.2 puntos	La estructura es en parte coherente; algunos enlaces o secciones faltan. 2 puntos	El sitio carece de estructura clara o tiene errores graves de enlace. 1.7 puntos	
Adaptabilidad y diseño responsivo 20%	El sitio se adapta perfectamente a distintos dispositivos (móvil, tableta y escritorio). No presenta errores visuales. 2.5 puntos	Se adapta correctamente a la mayoría de los dispositivos, con leves ajustes pendientes. 2.2 puntos	Presenta adaptabilidad limitada o fallos notables en ciertos dispositivos. 2 puntos	No se adapta a dispositivos móviles; el diseño se distorsiona. 1.7 puntos	

Uso adecuado de HTML y CSS 20%	El código está correctamente estructurado, cumple estándares y está limpio y comentado. 2.5 puntos	El código presenta pocos errores menores y cumple con las etiquetas básicas. 2.2 puntos	El código tiene errores frecuentes o carece de orden. 2 puntos	El código es deficiente, desorganizado o no funcional. 1.7 puntos	
Estética y diseño visual 20%	El sitio presenta un diseño atractivo, equilibrado y coherente con la temática. Excelente uso de colores, tipografía e imágenes. 2.5 puntos	El diseño es apropiado y visualmente agradable, aunque con ligeros detalles de mejora. 2.2 puntos	El diseño es funcional pero poco atractivo o con inconsistencias. 2 puntos	El diseño es inadecuado o desorganizado, sin coherencia visual. 1.7 puntos	
Contenido y funcionalidad 10%	El contenido es completo, claro, original y funcional. Los enlaces y elementos interactivos operan correctamente. 1 punto	El contenido es adecuado y la mayoría de los elementos funcionan. 2.2 puntos	El contenido es poco claro; algunos elementos no funcionan. 2 puntos	El contenido es mínimo o presenta múltiples errores funcionales. 1.7 puntos	
Creatividad e innovación 10%	Demuestra originalidad y propuestas creativas en el diseño o la funcionalidad. 1 punto	Incluye algunos elementos creativos relevantes. 2.2 puntos	Muestra escasa creatividad o diseño convencional. 2 puntos	No hay evidencias de creatividad o innovación. 1.7 puntos	
Total					

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://alexcgdesign.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%20la%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. 7 ¿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 3 y Práctica 7. Publicando la Página Web Dispositivos Móviles.

¿Cómo logro que todos puedan ver mi página Web?

Ya hemos construido la página web de nuestro sitio en nuestra computadora y conocemos su estructura; si deseamos que todos puedan visitarla desde cualquier parte del mundo, es necesario publicarla en internet lo cual consiste en enviarla a un **servidor web** junto con todos los archivos que conforman nuestro sitio web los cuales pueden ser de texto, imágenes, animaciones, audios, etc.).



Todos los sitios web necesitan un nombre

Los sitios web necesitan un nombre único para poder ser ubicados dentro de 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 o identificador con el que los visitantes acceden a nuestro sitio web y que está relacionado con la dirección electrónica asignada a nuestro sitio web en internet por lo cual es necesario comprar uno y registrarlo para tener presencia en la web y evitar duplicidades.

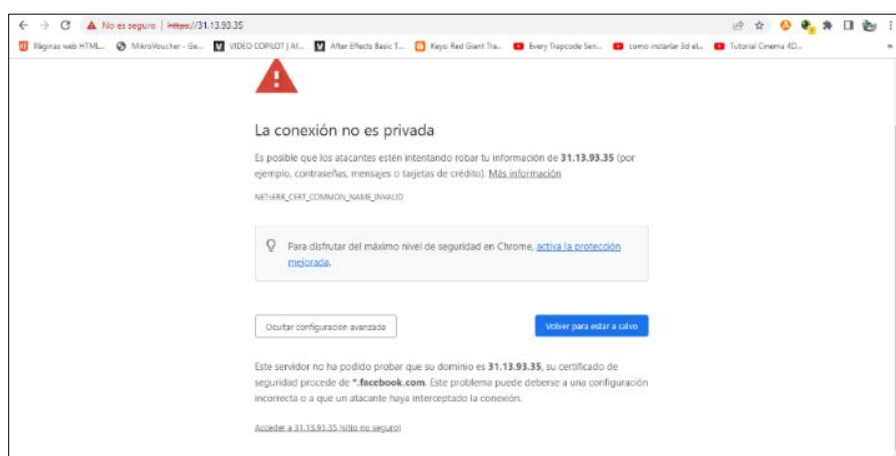
Así pues, cuando vamos a consultar la página oficial del **Colegio de Bachilleres de Tabasco**, no escribimos este nombre, al hacerlo el buscador nos dará todas las páginas que contengan esta frase



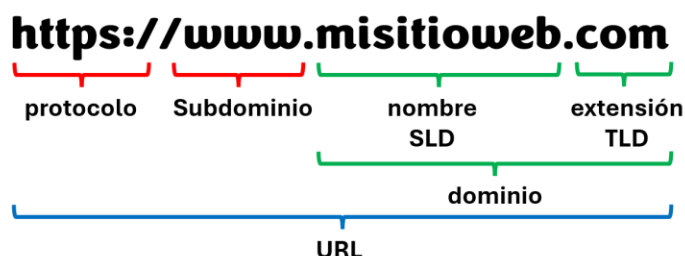
y no el sitio web de forma directa. Para ello es necesario escribir www.cobatab.edu.mx, dicha cadena de caracteres es un **identificador único** de la página que requerimos encontrar.

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 y como 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.

Un **dominio genérico** está formado por tres letras que suelen usarse para diferentes tipos de organizaciones o propósitos. Por ejemplo:

- **.com** (comercio y particulares)
- **.gov y .gob** (organismos gubernamentales, de primer nivel patrocinado)
- **.edu** (servicios para educación, de primer nivel patrocinado)
- **.net** (entidades relacionadas con Internet)
- **.org** (organizaciones).

Mientras que un **dominio territorial** está formado por dos letras que están asociados a países o territorios. Por ejemplo:

mx (México) **.co** (Colombia) **.es** (España)

¿Qué es el hosting?

Por su parte, el hosting es un servicio de alojamiento web que consiste en alquilar un espacio en un servidor físico (computadora) para almacenar todos los archivos y datos necesarios de nuestro sitio web para que funcione correctamente.

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

Tipos de Hosting más usados

1. **Hosting compartido:** es el más simple que existe, es muy asequible porque se alojan varios sitios web en un mismo servidor y todos los clientes del proveedor comparten los recursos de dicho servidor, como el CPU, procesador, memoria RAM, etc.
2. **Hosting de servidor privado virtual (VPS):** es un servidor físico fraccionado virtualmente de forma independiente, es decir cada proyecto o sitio trabaja con su propio sistema operativo y no comparte recursos con otros.
3. **Hosting dedicado:** es aquel que es usado por un solo cliente y le ofrece acceso completo al hardware y software de dicho servidor.



4. **Hosting en la nube:** este tipo distribuye los proyectos en varios servidores interconectados en una nube por lo que no estará alojado en un solo servidor, es más eficiente y ofrece mayor seguridad.

Que debes saber antes de publicar tu sitio web

1. **Estructura del Sitio:** Asegúrate de tener un archivo principal llamado `index.html`, ya que la mayoría de los servidores web buscan este archivo como la página de inicio.
2. **Archivos Organizados:** Almacena tus imágenes, CSS y JavaScript en carpetas separadas (por ejemplo, `css`, `js`, `imagen`) y ajusta las rutas de manera adecuada.
3. **Optimización para Móviles:** Verifica que tu sitio sea responsive, para que se vea bien en diferentes dispositivos.
4. **Dominio:** Puedes usar un subdominio gratuito (como el que ofrece InfinityFree) o comprar un dominio personalizado.

Existen diversas opciones para alojar tu sitio de forma gratuita, entre las cuales destacan:

- **Neocity:** Un servicio simple y amigable para crear y compartir sitios web estáticos.
- **Netlify:** Adecuado para desarrolladores que trabajan con Git y despliegues automáticos.
- **InfinityFree:** Ideal para sitios pequeños y medianos. Con soporte para PHP y MySQL.
- **000Webhost:** Con soporte para PHP y MySQL, adecuado para sitios más dinámicos. (de paga, pero incluye un nombre dominio propio)

Protección de marca y otras consideraciones sobre registro de dominios

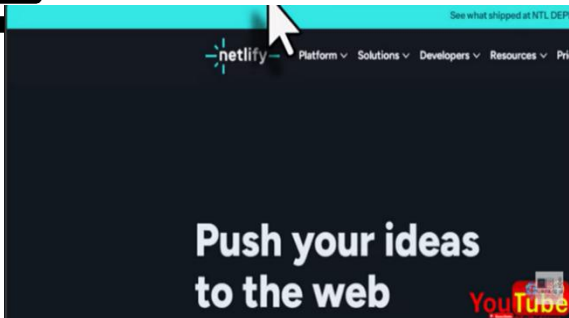
Debes considerar que puedes usar tu nombre con varias extensiones (o sea, con diferentes dominios de nivel superior), pero **sólo se pueden registrar una vez**. Es decir, puedes conseguir “`spaclinic.com`” y “`spaclinic.mx`”, pero si alguien más ya compró el dominio “`spaclinic.com`” ya no podrás usarlo.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

Recurso didáctico sugerido


“Educación que genera cambio”

<https://www.youtube.com/watch?v=wKe2JgBMy6g>

¿Cómo subir tu página web a Netlify?



Actividad. 3 Publicando la Página Web



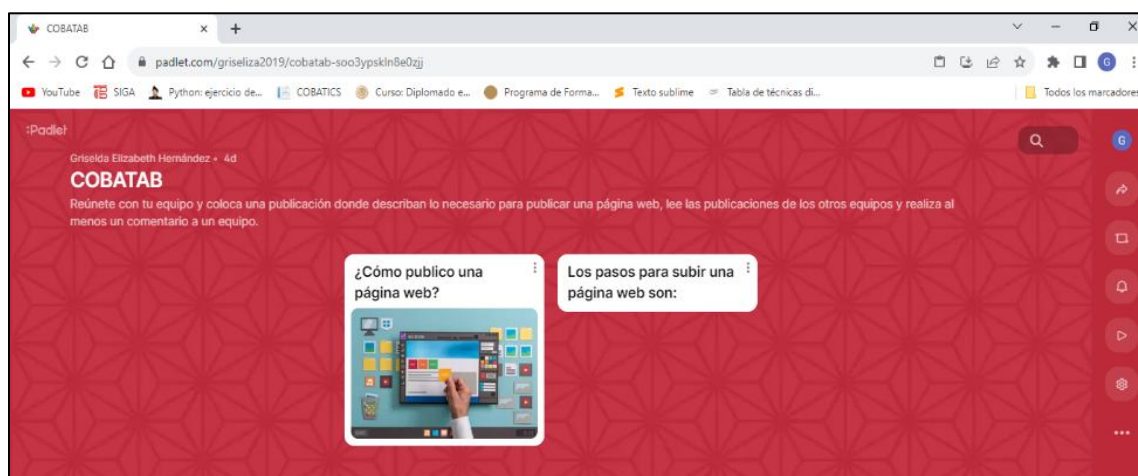
Instrucciones: Reúnete con tu equipo de desarrollo y en conjunto con tu docente realicen un muro de ideas empleando la herramienta padlet.com contestando a la pregunta
¿Cómo publico una página web?



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 bond y socializarlo en plenaria.

Ejemplo Paddlet





Recurso didáctico sugerido



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



Práctica. 5 Publicando mi página web Situación Didáctica

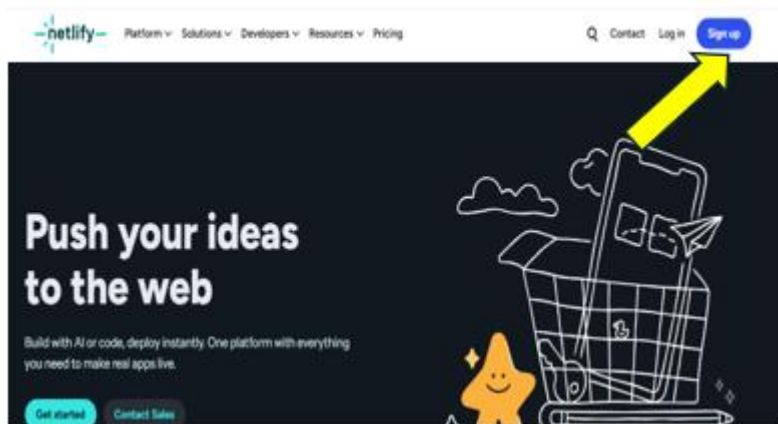


Instrucciones: Con el equipo de 5 integrantes formado, y tu Pagina Web que da solución a la Situación Didáctica planteada lista y totalmente funcional. Realiza:

1. Accesa a la siguiente página de Hosting gratuito <https://www.netlify.com/> es un servicio de alojamiento gratuito que permite alojar sitios estáticos o dinámicos, El único requisito para empezar con Netlify es tener una cuenta).

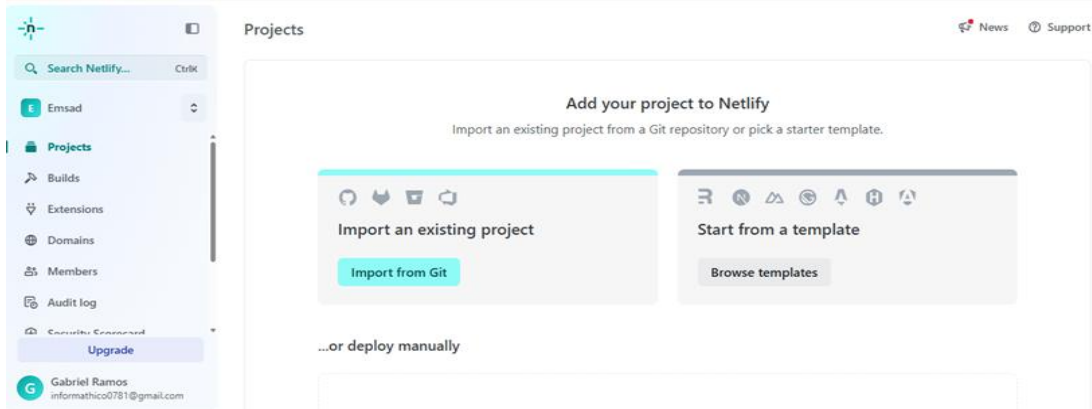
13.

2. Crear una cuenta en Netlify. Selecciona la opción Registrarse (Sign up

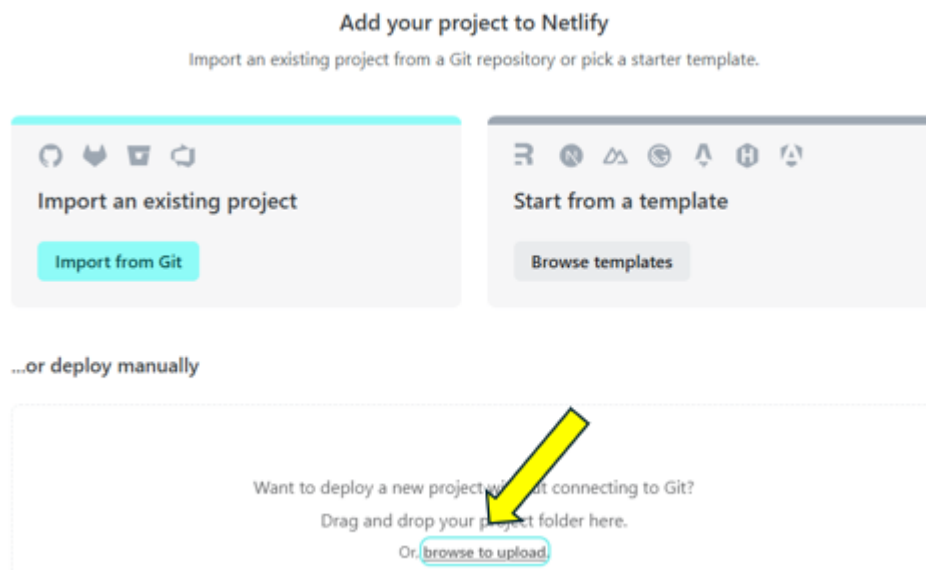


14.

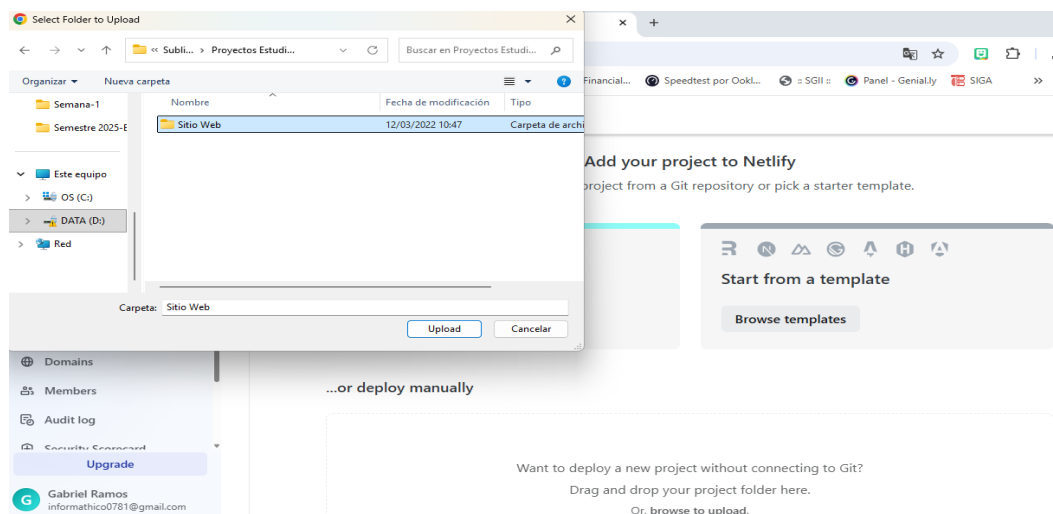
3. Inicia sesión con tu cuenta de Google y enseguida veras la siguiente pantalla



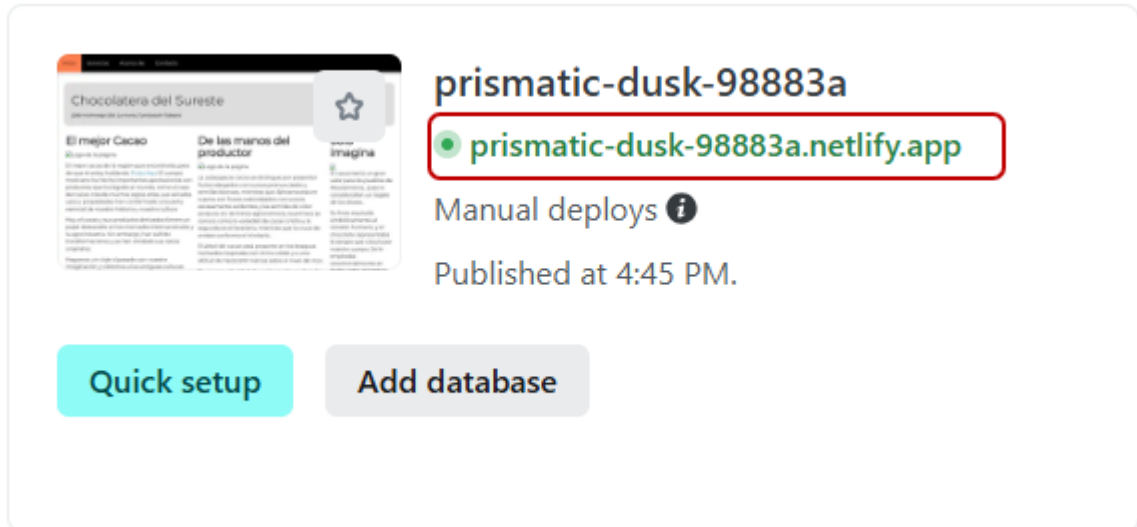
4. En este panel puedes agregar los archivos de tu página, dando click en browse to upload



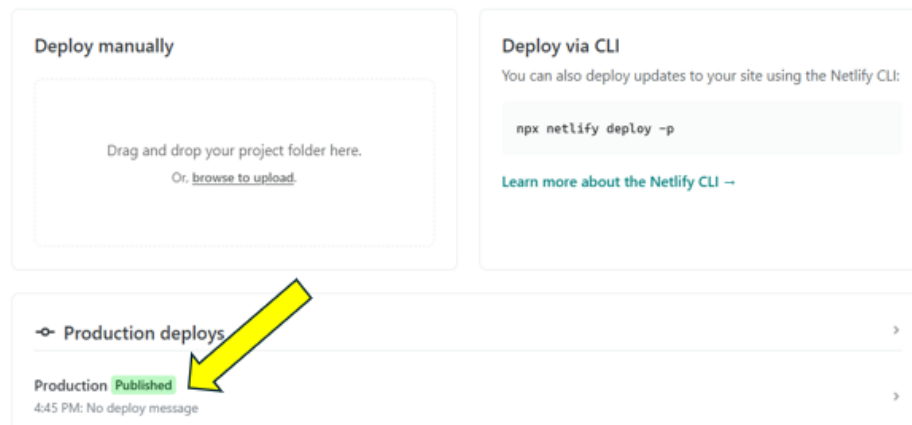
5. Se debe mostrar el archivo que vas arrastrar a Netlify



6. Una vez que hayas subido tus archivos, verás en la siguiente pantalla, un enlace que puede servir para visitar tu sitio



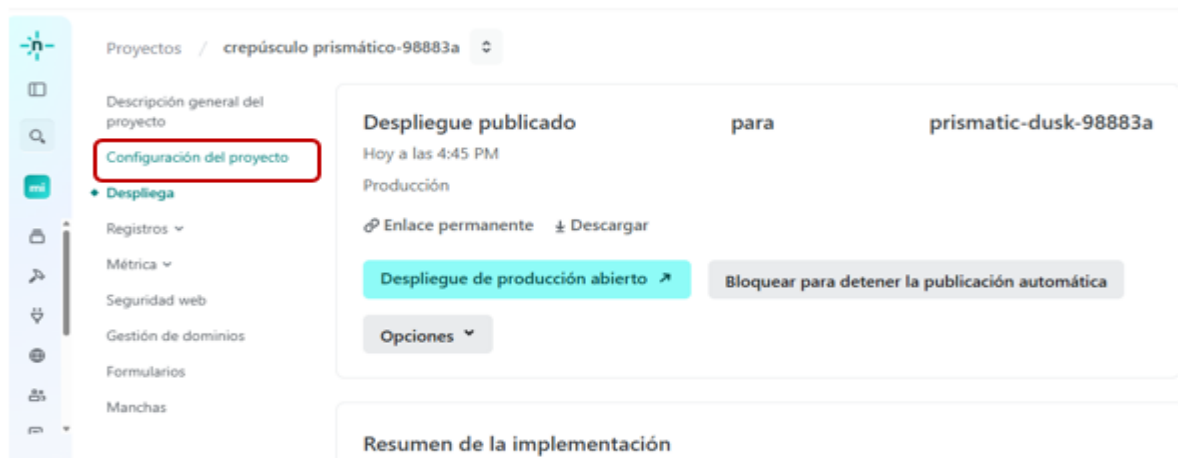
7. Da click en el siguiente botón y podrás observar los archivos subidos



8. Aquí observarás, todos los archivos de tu carpeta principal

Deploy file browser		Search for files in this deploy
prismatic-dusk-98883a /		
img		6 files
acercade.html	2.1 KB	Download
contacto.html	1.4 KB	Download
estilos.css	2.7 KB	Download
index.html	4.8 KB	Download
script.js	679 B	Download
servicios.html	2.1 KB	Download

9. Si no te gusta el nombre de tu proyecto asignado por Netlify, puedes cambiarlo de la siguiente manera, seleccionando el botón , configuración del proyecto, como se muestra a continuación.



10. En este botón escribe el nuevo nombre de tu proyecto

Información del proyecto

Nombre del proyecto: crepúsculo prismático-98883a

Dueño: Emsad

ID del proyecto: 1756d346-df13-44ee-9924-81bf18054159
También conocido como ID del sitio

Creado: Hoy a las 4:45 PM

Última actualización: Hoy a las 4:45 PM

Cambiar nombre del proyecto

11. Quedando de la siguiente manera, no olvides dar click en el botón ahorrar para guardar los cambios del proyecto.

Cambiar nombre del proyecto

Nombre del proyecto

emsad56

<https://emsad56.netlify.app>

21 / 37 caracteres

El nombre del proyecto determina la URL predeterminada de su proyecto. Solo se permiten caracteres alfanuméricos y guiones, con un límite total de 37 caracteres .

⚠ Changing the project name means your project will no longer be served on <https://prismatic-dusk-98883a.netlify.app> and will be served on the new URL instead.

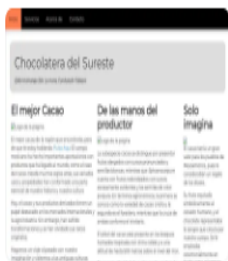
Ahorrar

Cancelar

12. Finalmente debes dar en el siguiente enlace para observar el enlace actualizado



“Educación que genera cambio”



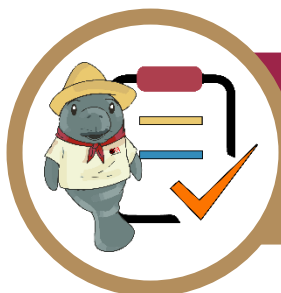
Configuración para crepúsculo prismático-98883a

• crepusculo-prismatico-98883a.netlify.app

despliegue manual ⓘ

Última actualización a las 16:45 (hace 28 minutos).





Práctica 5 Publicando Mi Página Web INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

Práctica 5 Publicando Mi Página Web

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto: Publicación del sitio web.				Fecha		
Formación Laboral Básica: Páginas web				Periodo:2024-2025B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Crea un usuario correctamente en el hosting.			10		
2	Crea un sitio web de la empresa.			20		
3	Contiene todas las subcarpetas necesarias de acuerdo con el sitio web diseñado.			20		
4	Presenta el archivo HTML y CSS de la estructura básica de la página web.			20		
5	Funciona correctamente la página y sus enlaces.			20		
6	Entrega en tiempo y forma.			10		
				CALIFICACIÓN		



Referencias

ansmsoft. (s.f.). *anWriter*. Recuperado el 12 de 10 de 2020, de text editor for web programmers:

<http://www.anwriter.com/>

De Souza, I. (2021, 12 febrero). Aprende sobre los tipos de hosting más importantes de la actualidad y sus funciones. Rock Content - ES. <https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-hosting/>

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. <https://www.fing.edu.uy/tecnoinf/mvd/cursos/ria/material/teorico/ria-03-HTML5-CSS3.pdf>

Santana, E. (2020b, septiembre 14). ¿Qué necesito para publicar un sitio web? Neolo Blog. <https://www.neolo.com/blog/que-necesito-para-publicar-un-sitio-web.php>

Código, T. [@TecnoCodigo]. (s/f). *Como subir una página web a internet, HTML, CSS, JS, [Neocities] [Hosting] Gratis*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=v9DvgfB47d8&ab_channel=TecnoC%C3%B3digo

Código, T. [@TecnoCodigo]. (s/f-b). *Publicar sitio web en netlify (gratis)*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=7W6-jSOFMgM&feature=youtu.be>



**Formación
Laboral Básica**
COBATAB

DISEÑO DIGITAL

Submódulo 2

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.

DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA SUBMÓDULO II

DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA

Formación Laboral Básica: TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Módulo I: Software de Diseño

Submódulo I: Diseño Digital TIC6 B6DD

Semestre: 6to. Turno: Matutino/Vespertino

Periodo: 2025 – 2026B



	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO II. DISEÑO DIGITAL	Apertura	50 min	Bienvenida	8	23-27 Marzo 2026	
		100 min	Encuadre			
	Desarrollo	200 min	Reglamento	9	13 – 17 abril 2026	Reunión de academia el día 17 de abril
			Instrumentos de evaluación.			
			Evaluación diagnóstica.			
			El mundo del diseño digital			
	Desarrollo	350 min	El modo de color y el software para el diseño	10	20 – 24 de abril 2026	Reunión de discusión del MCC y EAA el 24 de abril
		350 min	Software para edición de gráficos vectoriales	11	27 de abril al 1 de mayo 2026	Suspensión de clases el 1 de mayo
		350 min	- Vector Ink herramientas básicas - Diseñando gráficos en textos	12	4 – 8 de mayo 2026	Suspensión de clases el 5 de mayo
		350 min	Transformaciones y efectos a objetos digitales			



SUBMÓDULO II. DISEÑO DIGITAL	Desarrollo	350 min	• Software para edición de gráficos	13	11 – 15 de mayo 2026	Suspensión de clases el 15 de mayo
		350 min	• Trabajando con capas y efecto	14	18 – 22 de mayo 2026	
		350 min	• Animaciones multimedia • Entorno y herramientas básicas de publisher	15	25 – 29 de mayo 2026	
		350 min	• Lienzos y páginas, bocetaje, marcos y capas de Publisher • Situación didáctica • Identidades que inspiran	16	1 – 5 de junio 2026	
	Cierre		• Reforzamiento académico	17	8 – 12 de junio 2026	
			• Reforzamiento académico	18 a 22	15 de junio 2026 al 13 julio 2026.	
	Total: Tiempo en minutos sumando los dos submódulos	5,600 min				



Propósito del Módulo

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.

Sugerencia de evidencias de Evaluación

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.

Crea animaciones multimedia, favoreciendo un ambiente de tolerancia y creatividad, para expresar ideas que den solución a problemas de su entorno.

Aplica el software de diseño editorial para realizar estrategias creativas e innovadoras, en la transmisión de ideas, favoreciendo su creatividad en un ambiente ético y responsable dentro de su contexto.

Competencia Laboral Básica Para Desarrollar

Elabora con la asistencia del personal docente, 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.

Encuadre Submódulo 2

Situación didáctica: Identidades que inspiran	20%
Opción A	
Prácticas	80%
Actividad 1: Mapa conceptual	5%
Práctica 1. Crea las paletas de colores Institucionales, secundarios, complementarios, y de fondo.	7%
Actividad 2. Tabla comparativa.	5%
Actividad 3 Herramientas Básicas de Vector Ink.	5%
Práctica 2. La buena letra.	7%
Práctica 3. Diseñando mi logotipo.	8%
Actividad 6: Identificando la interfaz de Gimp.	5%
Práctica 4. Cartel Publicitario Microempresa	8%
Práctica 5. Animación empresarial ejemplo guiado para diseñar un gif animado	8%
Práctica 6: Mi animación empresarial	7%
Práctica 7: Mis productos	8%
Práctica 8: Tarjeta de presentación en Publisher	7%
Opción B	
Actividad 4. Organizador gráfico “Propiedades de Objetos”	7%
Actividad 5. Tabla de edición y combinación de objetos	7%
Actividad 7. Infografía de animación multimedia	7%
Actividad 8. Mapa conceptual se Software Editorial	5%
Situación didáctica – Identidades que inspiran	20%
Total:	100%



Situación Didáctica Submódulo 2

Título de la Situación Didáctica:	“Identidades que Inspiran”
Problema del Contexto:	En la comunidad local, muchos negocios y emprendedores carecen de una identidad digital sólida: no tienen logotipos profesionales, sus redes sociales son poco atractivas o sus materiales publicitarios no comunican adecuadamente su propuesta de valor. Los estudiantes con sus habilidades en diseño digital ayudan a que los negocios locales proyecten una imagen más profesional y atractiva para competir en el entorno digital actual
Conflicto cognitivo	¿Cómo transformar la percepción pública del negocio a través del diseño digital para aumentar visibilidad y coherencia comunicativa? ¿Cómo podemos, desde nuestras habilidades en diseño digital, ayudar a que los negocios locales proyecten una imagen más profesional y atractiva para competir en el entorno digital actual?
Producto esperado	Elaborar una carpeta empresarial (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. Catálogo digital de diseño de marca



¿Cómo soluciono la situación didáctica? “Identidades que inspiran”



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 en tu localidad 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 pasarás 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/ gimp)



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
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”

Carpeta final entregada al empresario con:

1. Logo en vectores (.svg/.pdf/.ai) y .png en varias resoluciones.
2. Manual de identidad (PDF, 1–2 páginas).
3. 3 piezas para redes en formatos listos (.png/.jpg) y versiones editables (Canva o Figma).
4. Banner/cabecera para Facebook/Instagram.
5. Prototipo de landing o enlace Figma/Wix/Canva/HTML).
6. Acta de entrega con licencias/cesión de uso.



¿Evaluación diagnóstica Submódulo 2



NOMBRE _____ GRUPO: _____

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

1. ¿Qué caracteriza a los gráficos de mapa de bits (ráster)?
 - a) Están formados por vectores que no pierden calidad
 - b) Están compuestos por píxeles y pueden perder definición al ampliarse
 - c) Están hechos únicamente para impresión
 - d) No pueden contener color

2. ¿Cuál es una característica principal de los gráficos vectoriales?
 - a) Se distorsionan al escalarse
 - b) Se crean mediante píxeles
 - c) Están basados en puntos, líneas y curvas Bézier, sin perder calidad al ampliar
 - d) Son adecuados únicamente para fotografías

3. ¿Qué modo de color se utiliza principalmente en pantallas y dispositivos digitales?
 - a) CMYK
 - b) Escala de grises
 - c) Duotono
 - d) RGB

4. ¿Cuál de los siguientes programas es un software libre y de código abierto para gráficos vectoriales?
 - a) Adobe Illustrator
 - b) CorelDRAW
 - c) Inkscape
 - d) Affinity Designer

5. ¿Qué es el color hexadecimal?
 - a) Un modo de color exclusivo para impresión
 - b) Una forma de representar colores mediante 6 dígitos que combinan números y letras
 - c) Un formato de archivo para imágenes web
 - d) Un filtro para convertir imágenes a duotono



6. ¿Para qué sirve la app Color & Palette?
 - a) Para editar fotografías profesionales
 - b) Para crear y guardar paletas de colores
 - c) Para diseñar logotipos vectoriales desde cero
 - d) Para animar imágenes PNG

7. Es un programa ilustrador creador de formas y logos principalmente centrado en el uso en dispositivos móviles
 - a) Gimp
 - b) Publisher
 - c) Vector Ink
 - d) Inkscape

8. Herramienta de Vector Ink que permite realizar trazos colocando los nodos en distancias específicas dentro del eje "x" y el eje "y".
 - a) Pluma
 - b) Puntos
 - c) Dibujo
 - d) Cinta

9. ¿Qué permite hacer la herramienta pluma en Vector Ink?
 - a) Crear únicamente figuras geométricas predefinidas.
 - b) Trazar dibujos con líneas rectas o curvas siguiendo una plantilla.
 - c) Aplicar colores automáticos a cualquier figura.
 - d) Exportar el dibujo directamente a PDF.

10. ¿Cuál es la función principal de la herramienta creación de rutas en Vector Ink?
 - a) Ajustar únicamente el tamaño del trazo.
 - b) Convertir texto en objetos editables.
 - c) Crear rutas combinando varias formas para generar diseños complejos.
 - d) Suavizar líneas creadas con la herramienta lápiz.

11. ¿Qué herramienta se utiliza en Microsoft Publisher para aplicar efectos visuales a un objeto?
 - a) Herramienta de color de fondo
 - b) Herramienta de efectos de texto
 - c) Herramienta de transformación



12. ¿Cómo se puede cambiar el tamaño de una imagen en Publisher sin distorsionarla?
- a) Cambiando la resolución de la imagen
 - b) Ajustando los bordes de la imagen con las esquinas de la caja delimitadora mientras se mantiene la tecla Shift presionada
 - c) Seleccionando la opción "ajustar al contenedor"
13. ¿Es una función del programa GIMP?
- a) Crear animaciones 3D para videojuegos
 - b) Manipular imágenes vectoriales para impresión
 - c) Crear y editar imágenes de mapa de bits, utilizando herramientas como capas, recorte, cambio de color y efectos
 - d) Crear páginas web de forma automática
14. ¿Qué elementos forman parte del entorno de trabajo principal de GIMP?
- a) Solo una barra lateral y un área para texto
 - b) Ventana principal, caja de herramientas, opciones de herramienta y barra de capas
 - c) Únicamente la ventana donde se muestra la imagen
 - d) Un panel único que reúne todas las funciones automáticamente
15. ¿Qué función cumple el ícono del "ojo" en la ventana de capas de GIMP?
- a) Elimina la capa seleccionada.
 - b) Duplica la capa activa.
 - c) Hace visible o invisible la capa según se active o desactive.
 - d) Cambia el nombre de la capa automáticamente.
16. ¿Qué tipo de filtro se utiliza para corregir imperfecciones como polvo, ruido o falta de nitidez en una imagen?
- a) Filtros de distorsión.
 - b) Filtros de luz y sombra.
 - c) Filtros de realzar.
 - d) Efectos de ruido.
17. ¿Qué tipo de archivo es más comúnmente utilizado para guardar una animación multimedia en la web?
- a) .mp3
 - b) .gif
 - c) .txt



18. ¿Cuál es la principal diferencia entre una animación vectorial y una rasterizada?
- a) Las animaciones vectoriales están basadas en píxeles, mientras que las rasterizadas están basadas en líneas matemáticas.
 - b) Las animaciones vectoriales son más adecuadas para la web, mientras que las rasterizadas son para películas.
 - c) Las animaciones vectoriales están basadas en gráficos matemáticos, mientras que las rasterizadas están basadas en píxeles.
19. ¿Cuál de las siguientes opciones corresponde a una herramienta básica en el entorno de Microsoft Publisher?
- a) Selección de color de fondo
 - b) Herramienta de inserción de formas
 - c) Herramienta de autoajuste de márgenes
20. ¿Qué hace la pestaña "Vista previa de impresión" en Publisher?
- a) Permite ver cómo quedará el documento impreso antes de enviarlo a la impresora.
 - b) Muestra las opciones de efectos para imágenes.
 - c) Permite insertar imágenes y textos en el diseño.
21. ¿Cuál es la función principal de las páginas en Microsoft Publisher?
- a) Crear gráficos animados dentro del documento
 - b) Organizar el contenido del documento en diferentes secciones o divisiones
 - c) Cambiar el fondo del documento
22. ¿Qué es un bocetaje en Microsoft Publisher?
- a) Un proceso de adición de efectos visuales
 - b) El diseño preliminar o plan de distribución de los elementos en el documento
 - a) Una herramienta para recortar imágenes

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

(Tate Linden)



Lectura. 1 El Mundo del Diseño Digital



Instrucciones: Realizar la siguiente lectura, al finalizar realizar la Actividad 1. Mapa conceptual.

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.



Imagen 1 - Handsome Young Man Working In Comfort of His Home
Nota. Creado por freedomz. Freepik.com

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.

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 pixel 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 (píxeles) 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

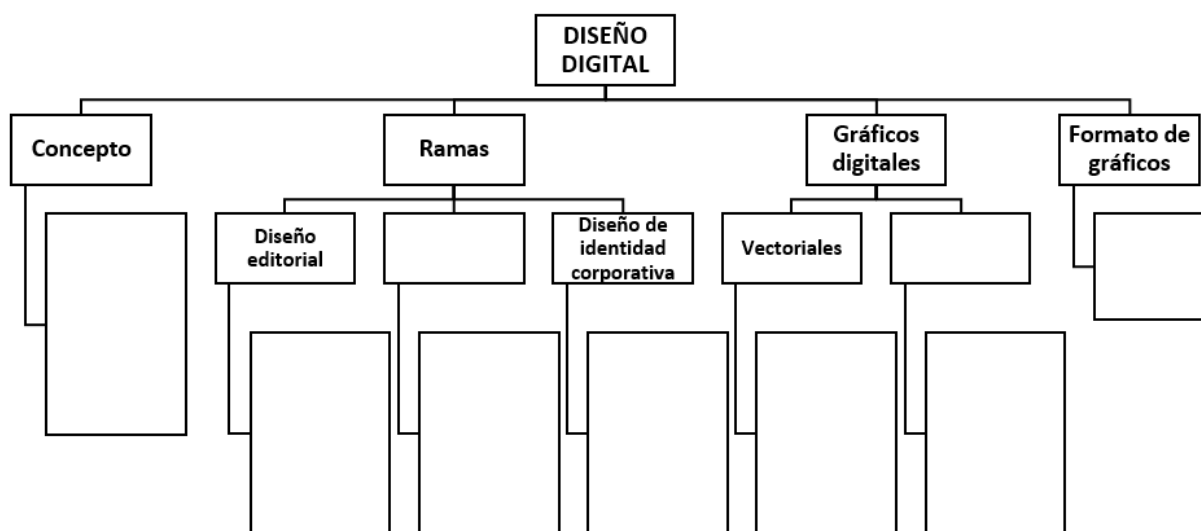
*Tabla 2 - Tipos de gráficos.
Nota. Elaboración propia (2025)*

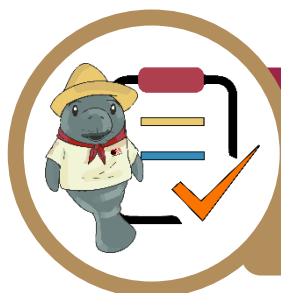


Actividad 1. Mapa conceptual



Instrucciones: Completa el siguiente mapa conceptual acorde con la información de la Lectura 1. "El mundo del Diseño Digital"





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO Actividad 1. Mapa conceptual

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Diseño digital			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
C	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
2	Se incluyen los conceptos principales y secundarios solicitados.					
1	Incluye títulos y subtítulos					
2	Muestra información resumida, ordenada, coherente y relevante de la lectura					
2	Se evidencia comprensión del tema (no solo copia de texto).					
1	El diseño es limpio y visualmente claro.					
1	Presenta información sin faltas de ortografía					
1	Entrega en tiempo y forma					
				CALIFICACIÓN		

Referencias

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_bsicos.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



Instrucciones: Realizar la lectura y al finalizar descarga Color Palette 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.

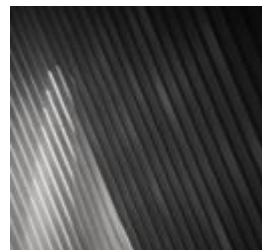


Imagen 2 - Círculo cromático
Nota. Creada por Camila Prieto
(ArchDaily)

Escala de grises

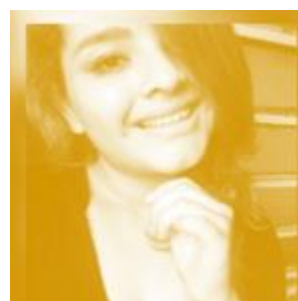
Define el color con el componente de la luminosidad, tiene valores de medición comprendidos entre 0 y 255, el valor del 0 es para el negro y el valor de 255 para el blanco.

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.

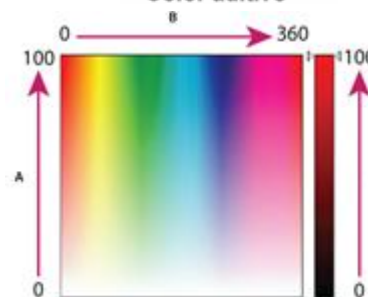


RGB

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.



Color aditivo



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)

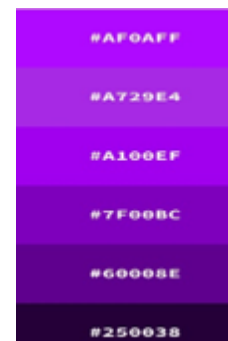
Se combina los 4 colores sustractivos primarios: cian, magenta, amarillo y negro que dan lugar al resto de los colores que se utilizan en una impresión. Este modo suele usarse en las imágenes y los trabajos que serán impresos.

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, Phoxpro, 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.

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



Recurso didáctico sugerido

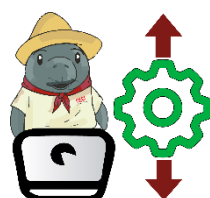



<https://www.youtube.com/watch?v=uuk566FtqpY>

Práctica 1. Crea las paletas de colores Institucionales, secundarios, complementarios y de fondo

Propósito: Utilizar las diversas herramientas de Color Palette, 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.

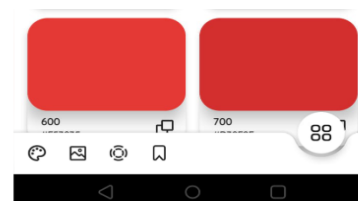
Sugerencia: El equipo colaborativo deberá mantener los mismos integrantes durante el desarrollo de las prácticas subsecuentes.

Instrucciones:

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



2.- Abre la app y en la parte inferior de la app encontraras el menú para trabajar con la aplicación: crear colores, extraer colores, crear paleta, guardar colores



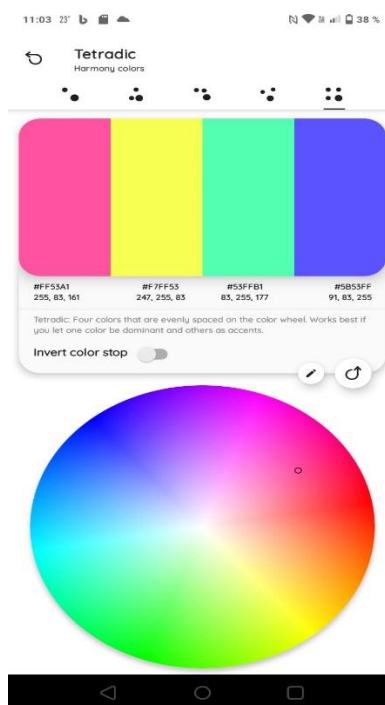
Fuente: Elaboración propia. Diciembre, 2025.

3.- Para crear una paleta de colores personalizada, dar clic en el icono 

4.- Te va aparecer la imagen del lado derecho en el que puedes escoger dos, tres o cuatro combinación de colores.



5.- Elige un color del círculo monocromático para ir añadiendo los colores a tu paleta.

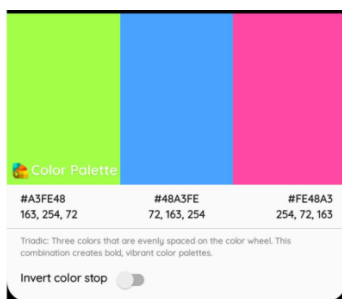


Fuente: Elaboración propia. Diciembre, 2025.

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

7.- A continuación, se genera una barra en la parte inferior con las siguientes opciones: guardar, compartir, descargar.

8.-La podrás descargar o compartir la imagen de tu paleta.



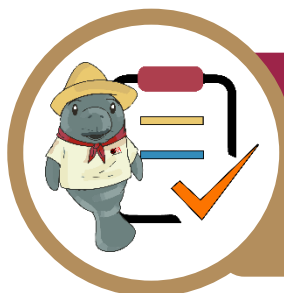
9.-Después de crear tu primera paleta de colores. Utiliza Color Palette para diseñar las siguientes paletas de colores:

Ejemplo:



- ✓ **COLORES INSTITUCIONALES**
- ✓ **COLORES SECUNDARIOS**
- ✓ **COLORES COMPLEMENTARIOS**
- ✓ **FONDO**

10.- 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, complementarios y

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Diseño Digital			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros.					
1	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.					
1	Entrega en tiempo y forma.					
				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 2. Tabla comparativa**

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

PROGRAMA	ÍCONO	CARACTERÍSTICAS	TIPO
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
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



Actividad 2. Tabla comparativa



Instrucciones: Tomando en cuenta la Lectura 3. "Software para edición de gráficos vectoriales", elabora una tabla comparativa con los programas descritos y escribe sus características.

PROGRAMA	COSTO	NIVEL DE DIFICULTAD	VENTAJAS	DESVENTAJAS	TIPO DE USUARIO RECOMENDADO
CorelDraw					
Affinity Designer					
Sketch					
Adobe Illustrator					
Inkscape					
Vector ink					



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO Actividad 2: Tabla comparativa

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto:				Fecha		
Formación Laboral Básica: Diseño digital				Periodo:2025-2026B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
2	Comprende la información básica de cada software presentado en la lectura.					
1	La tabla comparativa está completa.					
1	Identifica correctamente el costo de cada programa.					
1	Determina el nivel de dificultad (fácil, medio, avanzado) de cada programa.					
1	Describe de forma clara las herramientas disponibles en cada software.					
1	Explica al menos dos ventajas de cada programa.					
1	Explica al menos dos desventajas de cada programa.					
1	Selecciona adecuadamente el tipo de usuario recomendado para cada programa.					
1	Entrega en tiempo y forma.					
				CALIFICACIÓN		

Referencias

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.

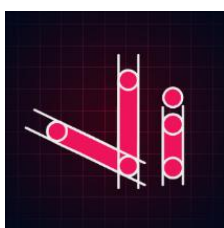


Lectura 4. Vector Ink, herramientas básicas



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

Vector Ink

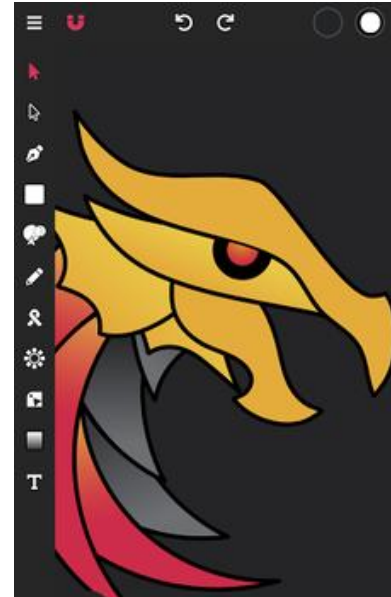


Vector Ink es un programa ilustrador creador de formas y logos principalmente; centrado en el uso en dispositivos móviles, el cual ofrece opciones de degradado lineal y radial junto con múltiples tipos de selectores de color y un editor de paleta de colores avanzado para que puedas generar, gestionar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

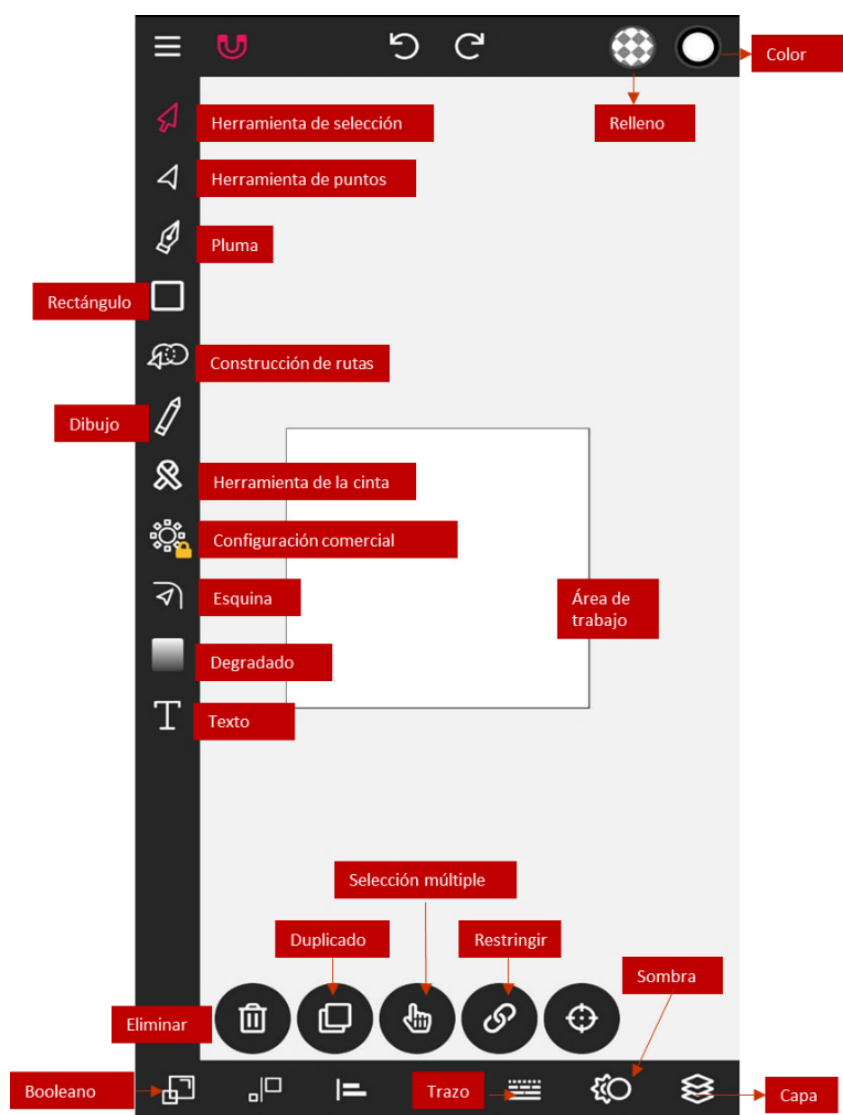
- La herramienta Path Builder (también conocida como Shape Builder Tool) es una de las funciones más potentes de Vector Ink. Puede usarlo para crear casi cualquier forma que pueda imaginar, usando una sola forma como bloque de construcción.
- Permite crear grandes diseños sin tener que aprender los puntos 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 PNG 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.



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

Interfaz de Vector Ink para dispositivos móviles



Pasos para descargar Vector 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.



Si tiene problemas para instalar Vector Ink, descargue un archivo apk desde Google Play Store o consulte la [guía sobre cómo instalar archivos APK, XAPK y OBB](#) y vuelva a descargar Vector Ink desde Play Store.--

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 Vector 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 unir las 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.

ÍCONO	NOMBRE	UTILIDAD
	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 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

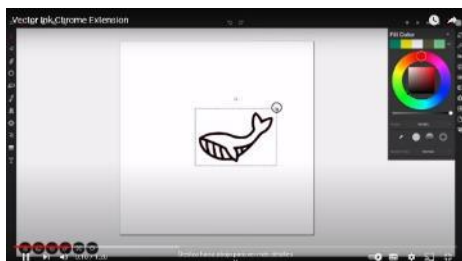


Vector-Ink (Explicación de sus herramientas de funciones)

<https://www.youtube.com/watch?v=tZNo0tLsTNc>



Recurso didáctico sugerido



Vector-Ink 4.0

<https://www.youtube.com/watch?v=7KA95hIDuQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=DVBiu7H9HCA>



Actividad 3. Herramientas Básicas de Vector Ink.



Instrucciones: Tomando en cuenta la Lectura 4. “Vector Ink. Herramientas básicas” realiza la siguiente actividad relacionando columnas, una cada herramienta con su descripción.

HERRAMIENTAS

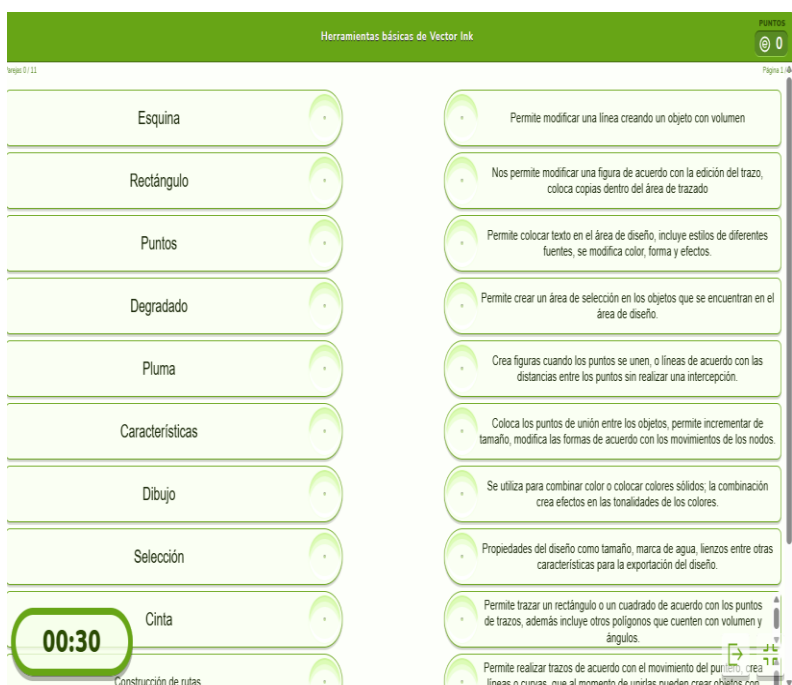
	Cinta
	Dibujo
	Esquina
	Texto
	Selección
	Rectángulo
	Construcción de rutinas
	Degradado
	Pluma
	Puntos

DESCRIPCIÓN

Realiza trazos con nodos en ejes específicos.
Crea un área de selección en objetos.
Cambia colores creando efectos de tonalidad.
Crea líneas y curvas uniendo trazos.
Traza rectángulos y polígonos con volumen.
Crea efectos de redondeo en las esquinas.
Coloca texto en el área de diseño.
Coloca puntos de unión y modifica formas.
Modifica figuras y recorta contornos.
Modifica líneas para crear objetos volumétricos.



Actividad Complementaria: 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/26323445-herramientas_basicas_de_vector_ink.html

Referencias

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 Practica 2. “La buena letra”.

Dibujo de objetos en Vector Ink

En Vector Ink es posible crear trazos de figuras geométricas y líneas, ya sea de forma libre con herramientas como puntos, pluma y lápiz, o utilizando trazos predefinidos como rectángulos, círculos, polígonos, estrellas y líneas.

Icono	Herramienta	Propiedades
	Rectángulo. - Se traza activando la herramienta y deslizando el puntero sobre el área de trabajo. Cuenta con las opciones restringir y <i>escala desde el centro</i> .	
	Herramienta circular. - Con esta herramienta se pueden dibujar formas circulares, cuenta con las opciones de restringir y escala desde el centro.	
	Polígono. - Facilita dibujar un polígono de n número de lados. Para hacerlo, seleccionar dos veces el rectángulo, en la caja de herramientas, hasta que se despliegue el resto de las formas. Para trazar, elige polígono y en la caja de herramienta del objeto modifica el número de lados; al igual que las herramientas anteriores dispone de restringir y escala desde el centro.	



Estrella. - Con esta herramienta, es posible trazar estrellas de diferentes cantidades de puntas y tamaños, ajustando las siguientes propiedades:

- **Lados.** - Numero de puntas que forman la estrella.
- **Radio.** - Su valor incrementa o decrementa el tamaño del área interior del círculo donde está el centro de la estrella.
- **Tamaño.** - Su valor define el ancho del brazo de la estrella.

Estrella

×

<

Lados

>

8

<

Radio

>

5

<

Tamaño

>

15



Herramienta pluma. - Con esta herramienta se pueden trazar dibujos siguiendo líneas rectas o curvas



líneas: De igual manera se pueden diseñar dibujos libres creando los trazos con líneas rectas y suavizando con herramienta puntos.



Herramienta de construcción de rutas. - Es una de las herramientas más importantes de Vector Ink. Permite crear diseños creativos a partir del dibujo de formas con las herramientas de trazo, y facilita la creación de rutas que, al unirse, dan lugar a nuevas y figuras complejas.



En su opción ruta cuenta con las opciones mostradas en la siguiente imagen:

Ruta

?

×

Cerrar Ruta

Unir Rutas

Simplificar

Separar

Por ejemplo, se pueden calcar de los trazos de la siguiente plantilla (*Prácticas cap 2, s. f.*) disponible en:



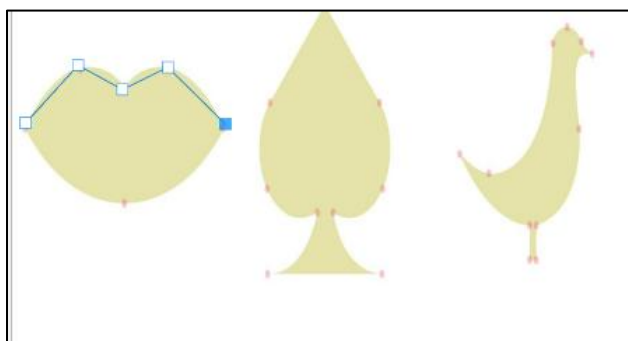
Sigue el [Enlace](#)



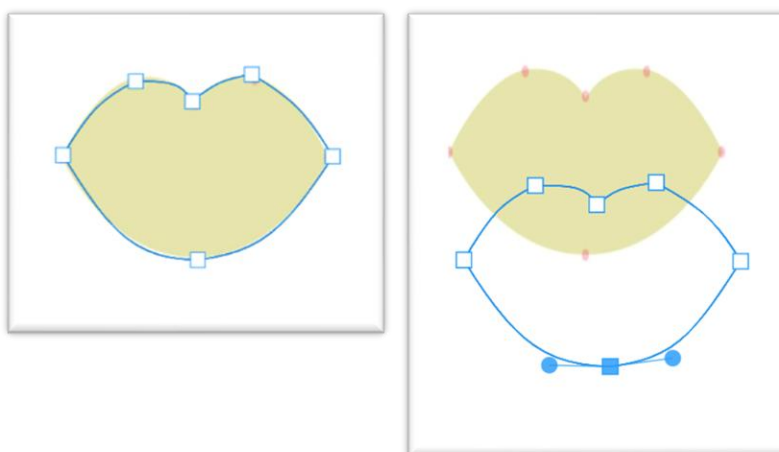
Para trabajar esta plantilla, usa la herramienta zoom  en la app online o usa un tamaño de hoja A3 en la App de tu celular.

Ejemplo: Formas simples

1. Importa la plantilla mencionada en el párrafo anterior.
2. Usa la herramienta pluma para seguir los trazos de la plantilla, como se muestra en la imagen.



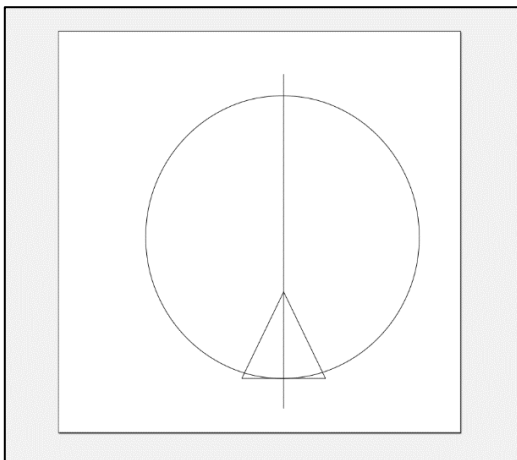
3. Selecciona la herramienta de puntos al final del trazado de cada dibujo para afinar los trazos.



4. Procede como en los pasos 2 y 3 para dibujar todas las formas.
5. Selecciona cada uno de los dibujos o todos al mismo tiempo, mediante selección múltiple, y aplica el color de tu preferencia.
6. Exporta tus dibujos en formato PNG o JPG, estableciendo en final width de la opción Exportar, la dimensión máxima del diseño en px.

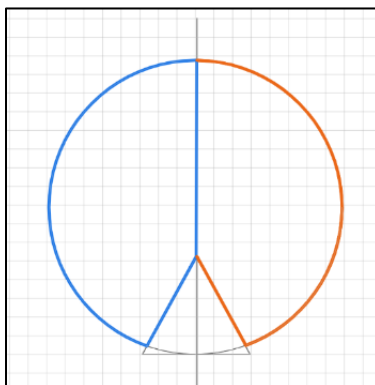
Ejemplo: Catarina (Vector Ink, 2021).

1. Abre un nuevo documento en Vector Ink.
2. En Menú  activa la cuadrícula en la opción rejilla .
3. Selecciona en la caja de herramientas polígono/herramienta circular. A continuación, selecciona restringir y escala desde el centro.
4. Traza un círculo mediano al centro de la hoja.
5. Con la herramienta línea, traza una división al círculo en la parte media de este. Activa restringir y escala desde el centro, antes del trazado.
6. A continuación, usa la herramienta “polígono” y traza un triángulo en la parte inferior del círculo.



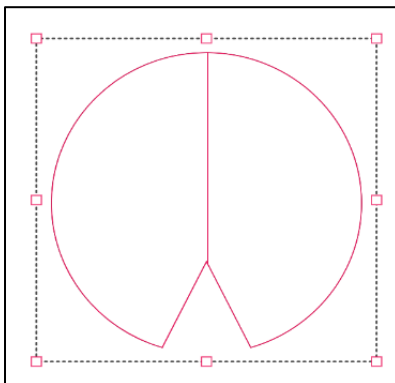
15.

7. Selecciona toda la figura, con la herramienta selección/Selección múltiple, desde la esquina superior izquierda.
8. Presiona en la opción restringir.
9. Elige la herramienta creación de rutas y desliza el puntero en la parte interior del círculo, hasta ver el contorno siguiente.



16.

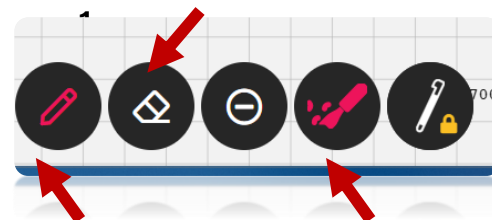
10. Presiona nuevamente en la herramienta Selección. Deberá quedar la figura como se muestra a continuación.

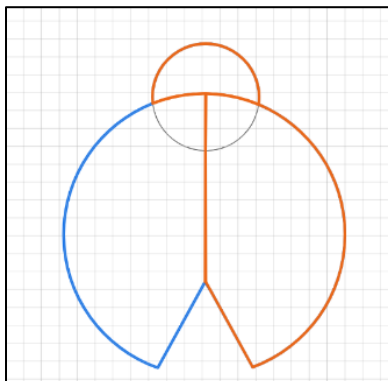


11. A continuación, traza un círculo en la parte superior de la figura.



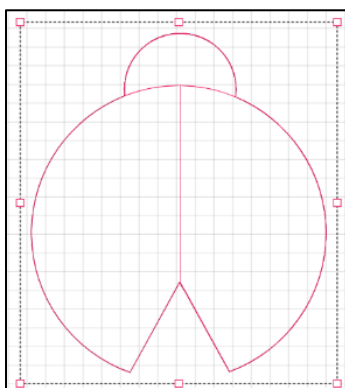
- ✓ Para mayor precisión en la ruta, usa la herramienta lápiz o esculpir formas.
- ✓ Para rectificar o borrar una ruta usa el borrador.
- ✓ Estas son opciones de la herramienta rutas.





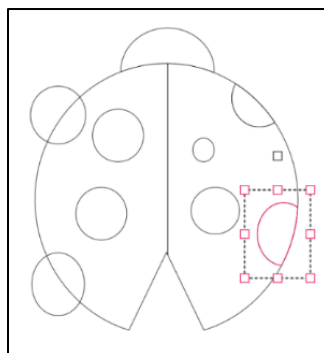
12. Procede como en los puntos 7, 8, 9, hasta obtener la siguiente ruta.

13. Al tocar la herramienta selección obtendrás el dibujo siguiente.



14. Dibuja círculos dentro y en los bordes de la figura.

15. Aplica sobre los círculos de los bordes la herramienta selección/ restringir/ herramienta de rutas/ herramienta selección, hasta obtener el patrón deseado.

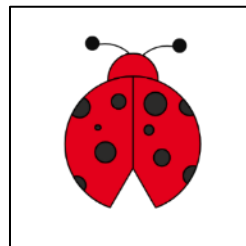
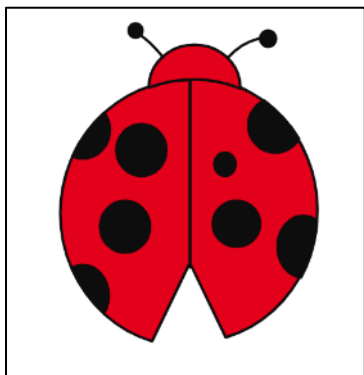


16. Usa la herramienta de dibujo (lápiz) y modifica el ancho del trazo a 5 px.

17. Traza las antenas de ambos lados de la cabeza.

18. Dibuja un círculo y/o duplícalo para cada extremo de las antenas.

19. Aplica color rojo al cuerpo
20. Aplica color negro a las manchas.
21. Selecciona toda la figura y en la herramienta trazo modifica el ancho a 5 px.



22. Exporta el dibujo en formato PNG o JPG.





Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=bMGfD18lQ3Q>



Recurso didáctico sugerido



<https://n9.cl/tf6dp>



Creación y edición de textos en Vector Ink

Para crear texto en Vector Ink se usa la herramienta texto, de la cual se despliegan las siguientes características.

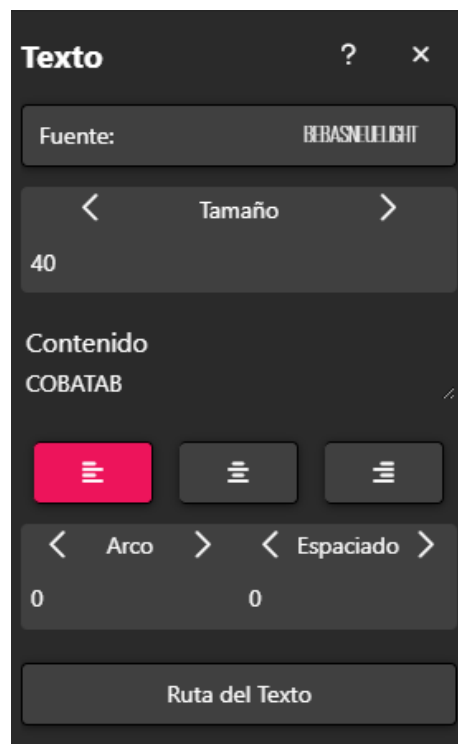
Fuente. - De la lista izquierda se puede seleccionar los tipos de letras disponibles en Vector Ink o bien importar una fuente.

Tamaño. - Esta opción modifica el tamaño del texto hasta un máximo de 120.

Arco. - Modifica la alineación del texto para formar un arco, de acuerdo con los valores asignados.

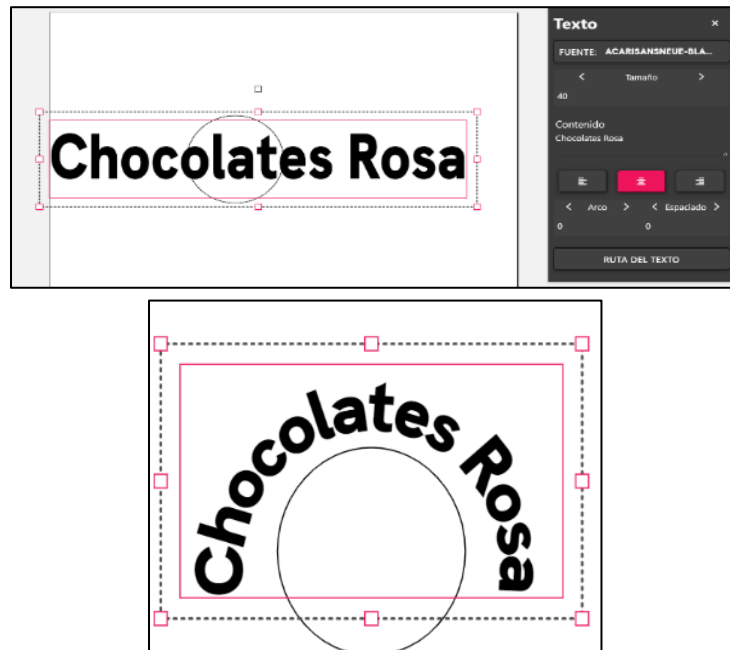
Espaciado. - Agrega un espacio entre letras, equivalente al aumento o disminución asignado < o >.

Ruta del texto. - Convierte el texto en un objeto con ruta.

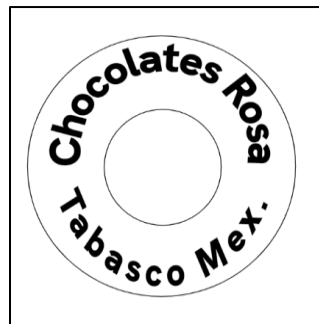


Ejemplo: Texto circular en Vector Ink, (Aleks Bella, 2021).

1. Crea un documento nuevo en Vector Ink.
2. Crea una forma circular mediana y selecciónala .
3. Presiona la herramienta texto en la caja de herramientas.
4. Escribe el texto del nombre de la microempresa en el tipo AcariSans-Neue-Black o elegir el tipo de fuente de tu elección.
5. Presiona en la opción guardar. El texto se mostrará en el área de trabajo, ajústalo al largo de las dimensiones de tu área de trabajo.



6. Selecciona el texto, modifica el tamaño en 85 px, alineación a centrada y el arco en -185 (puedes aumentar o disminuir unidades en el arco hasta que el texto se ajuste con mayor precisión a la circunferencia);
7. Duplica el texto, modifica el contenido, escribe un slogan de la microempresa y cambia la rotación a 185 o ajusta las unidades hasta tener la posición deseada; al finalizar presiona en *ruta del texto* para fijarlo.
8. Alinea el texto a la parte externa inferior del círculo.
9. Selecciona el círculo, duplica y agranda para inscribir el círculo mediano y los textos dentro de este.
10. Ajusta los cuadros de texto hasta lograr un equilibrio de estos.



11. Traza dos formas circulares o estrellas a la mitad de la circunferencia y aplica el color deseado.
12. Selecciona todo el proyecto y modifica el ancho del trazo a 5 px.

13. Cambia los colores de relleno de acuerdo con la paleta de colores elegidas en la practica 1 de la lectura 1.



17.

14. Exporta tu dibujo en formato PNG y guarda tu proyecto para incrustar el logotipo de tu empresa.



Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=L9GWs2amDhl>





Práctica 2. La buena letra



Instrucciones: Toma como guía el ejemplo y/o los recursos didácticos presentado en esta lectura, al realizar la práctica para la creación del texto que identifique el diseño de la marca de la microempresa.

Conocimientos

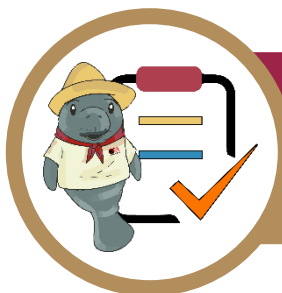
- Interfaz de Vector Ink.
- Crear un nuevo documento.
- Herramientas básicas de transformación.
- Herramienta de edición de textos.
- Herramienta de relleno.
- Herramienta de objeto.



Procedimiento

1. Entra a la aplicación Vector Ink.
2. Elige una frase (slogan) que identifique a la microempresa planteada en la situación didáctica, que acompañará el logotipo a diseñar en la lectura siguiente.
3. Escribe la frase, usando un texto creativo en Vector Ink.
4. Aplica el tipo y los colores según la paleta de colores diseñada en la lectura 1.
5. Modifica el tamaño, espaciado y arco según corresponda al diseño buscado.
6. Aplica las transformaciones necesarias para obtener el texto deseado.
7. Exporta el diseño en formato PNG o JPG según corresponda, modifica las dimensiones en px en cuanto al tamaño requerido e intégralo a un documento de Word acompañando las tipografías elegidas.

Nota: Seleccionar los tipos de letra que usarán para acompañar su logotipo, en un documento de Microsoft Word, como se muestra a continuación y guardarlas para utilizar en la integración de la situación didáctica.



LISTA DE COTEJO

Práctica 2 “La buena letra”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto: Documento de presentación del logotipo.			Fecha			
Formación Laboral Básica: Diseño Digital			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Crea el texto con el Slogan de la microempresa.			2		
2	Aplica el tipo de letra creativo para su marca.			1		
3	Usa colores de la paleta elegida para su microempresa.			1		
4	Usa una forma para acompañar el texto.			1		
5	Modifica el arco de los textos para seguir una forma.			1		
6	Usa un tamaño del texto, que armonice el diseño.			1		
7	Presenta el documento con las tipografías para su microempresa, realizado en Word.			1		
8	Entrega el trabajo en tiempo y forma.			1		
9	Presenta un diseño creativo.			1		
				CALIFICACIÓN		



Actividad 4. Organizador gráfico propiedades de objetos

(Opcional)



Instrucciones: Revisa detenidamente tu App de Vector Ink y completa el cuadro de herramientas de dibujo y texto.

Herramienta de Vector Ink	Nombre	Propiedades (herramientas derivadas)
		
		
		
		
		
		
		

Referencias

Aleks Bella. (2021, 6 noviembre). Circular Text | Curved text in Vector Ink [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=L9GWs2amDhI>

Prácticas cap 2. (s. f.). MediaFire.

https://www.mediafire.com/file/4u0v06fb9xxlryi/Pr%25C3%25A1cticas_cap_2.zip/file

Vector Ink. (2021, 3 noviembre). How to draw a ladybug in Vector ink - vectorink.io tutorial

[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bMGfD18IQ3Q>



Lectura 6. Transformaciones y efectos a objetos

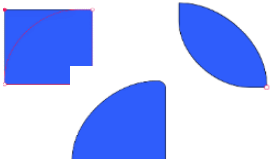
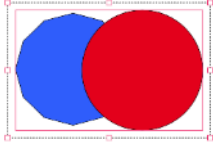
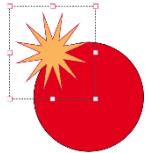
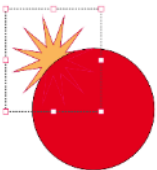
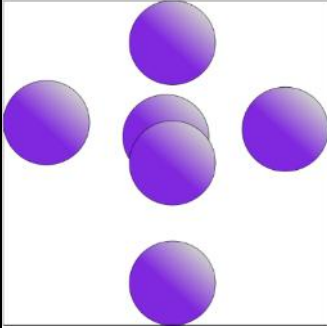


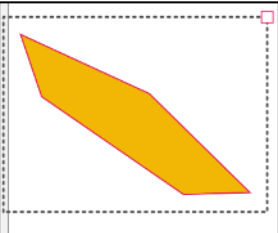
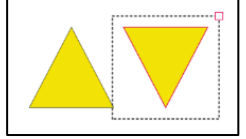
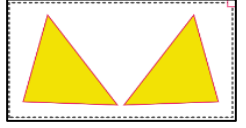
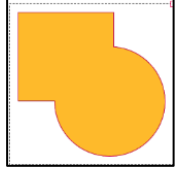
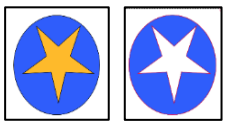
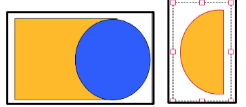
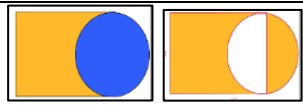
Instrucciones: Realiza la lectura y al finalizar resuelve la Actividad 5 y Práctica 3.
"Dibujando mi logotipo" según las indicaciones de tu docente.

A continuación, se describen algunas de las herramientas que se pueden utilizar en la transformación de objetos en Vector Ink.

1. Abre el programa o aplicación indicada por el docente (por ejemplo, Vector Ink o Illustrator).
2. Crea un objeto base (como una figura geométrica, texto o imagen).
3. Aplica diferentes transformaciones: mover, rotar, escalar, reflejar o distorsionar.
4. Añade efectos visuales como sombras, degradados, transparencia o contornos.
5. Combina varios objetos para formar una composición equilibrada y visualmente atractiva.
6. Guarda tu trabajo y toma una captura de pantalla del resultado final.
7. Pega la imagen en tu libreta o documento digital, agregando una breve descripción de las transformaciones y efectos utilizados.

Herramienta	icono	Descripción	Ejemplo
Herramienta de la cinta		Selecciona el dibujo y elige la herramienta cinta, al arrastrar los nodos se puede dar otra forma a la figura.	

Herramienta	icono	Descripción	Ejemplo
Esquina		Selecciona la forma y elige la herramienta esquina, modifica los nodos resaltados hasta obtener el dibujo deseado.	
Agrupar		Al seleccionar dos o más objetos y pulsar en agrupar, se tratarán como un único objeto, la opción contraria es desagrupar	
Llevado al frente		Trae el objeto seleccionado al frente de la figura superpuesta.	
Enviado atrás		Envía el objeto seleccionado atrás de la figura superpuesta.	
Alinear		 Alinea el objeto al margen izquierdo.  Margen superior.  Centro horizontal.  Centro vertical.  Margen derecho.  Margen inferior	

Herramienta	Icono	Descripción	Ejemplo
Transformar		Permite modificar el ancho, el alto, la rotación y distorsionar el objeto en los ejes X y Y. Esta herramienta esta accesible con seleccionar el objeto.	
Voltear en Y		 Voltea verticalmente el objeto seleccionado. Esta herramienta se encuentra disponible en objeto de la herramienta selección	
Voltear en X		 Voltea horizontalmente el objeto seleccionado. Esta herramienta se encuentra disponible en objeto de la herramienta selección	
Unirse		Permite unir dibujos. Es decir, de dos trazos creará uno solo.	
Sustraer		Sirve como un recorte, donde el dibujo por encima va a recortar al de abajo. En el ejemplo, la estrella se recorta del círculo.	
Cruzar		Realiza la intersección de dos dibujos. Solo quedará la zona que ambos dibujos comparten	
Excluir		Es lo contrario a la intersección, ya que aquí se excluye la zona que ambos dibujos comparten. Dando como	

Herramienta	ícono	Descripción	Ejemplo
		resultado la zona contraria a la intersección.	

Ejemplo: Logotipo (UniQ Designs, 2022).

1. Crea un documento nuevo en Vector Ink.
2. Elige la herramienta circular y a continuación su opción escala desde el centro y restringir.

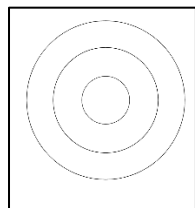


3. Traza un círculo mediano al centro de la hoja.
4. Selecciona el círculo trazado en el paso anterior, mueve y ajusta su tamaño en caso necesario.
5. Alinea verticalmente la forma circular.
6. Selecciona nuevamente la forma, elige la opción escala desde el centro, restringir y duplicado respectivamente.
7. Arrastra el objeto hacia el centro del círculo para obtener una segunda forma circular más pequeña.



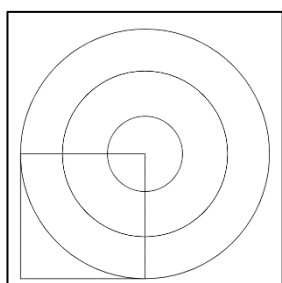
18.

8. Realiza, nuevamente, el paso 6 y 7 para obtener un tercer círculo concéntrico.

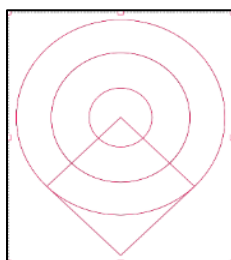


19.

9. Selecciona la herramienta rectángulo, y traza un cuadrado en el tercer cuadrante del plano de la forma:

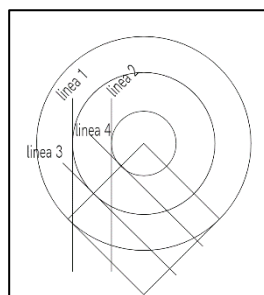
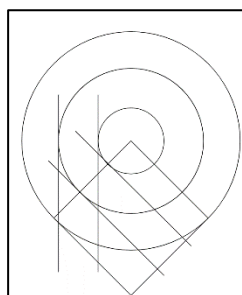


10. Selecciona todo el dibujo, círculo y cuadrado, en la propiedad "Transformar" elige rotación y aplícale -45.

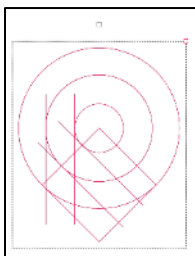


20.

11. Elige la herramienta línea y traza cuatro líneas paralelas en las posiciones siguientes.



Selecciona todo el dibujo.



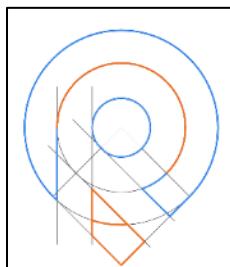
21.

12. Toca la herramienta construcción de rutas y selecciona su opción lápiz



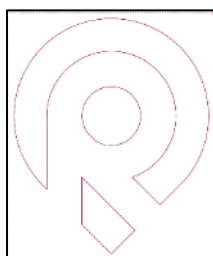
13. Deslízate sobre los bordes de la forma, siguiendo la ruta mostrada, hasta que cambien de color. Para corregir las líneas que no definirán rutas usa la opción borrador de la

herramienta  rutas.



22.

14. Toca la herramienta selección. Deberá quedar la forma del ejemplo.



15. Selecciona el diseño, toca la opción restringir y escala desde el centro, ajusta las dimensiones arrastrando el nodo superior derecho.



16. Aplica color de relleno.



23.

17. Exporta en formato PNG o JPG.

18. Guarda el proyecto en formato SVG.



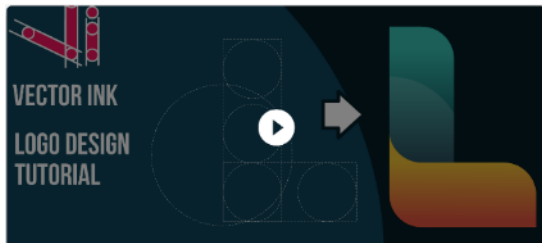
Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=5rgmkMlivgM>



Recurso didáctico sugerido

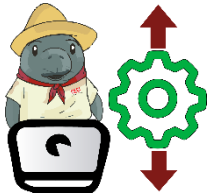


<https://www.youtube.com/watch?v=N-Nw83-1rrg>





Práctica 3. Diseñando mi logotipo



Instrucciones: De manera individual, aplicando tu creatividad, guiándote del ejemplo presentado, de las herramientas y recursos didácticos sugeridos, en la lectura, crear el logotipo de la microempresa que se incluye en el diseño de la marca de la microempresa.

Guíate del ejemplo presentado por el docente y apóyate en las herramientas y recursos didácticos revisados en la lectura.

Para Salinas (2023) un logotipo es "es un elemento gráfico que funciona como el símbolo de una marca, representando la esencia, el propósito y la personalidad de esta marca".

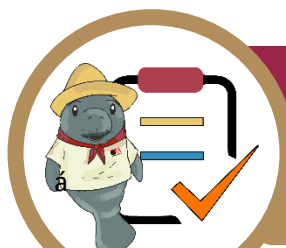
En este sentido menciona, que los logotipos pueden ser de distintas tipos y formas, como textos o íconos.

Si requieres un poco más de información acerca de los aspectos a considerar en el diseño de un logotipo puedes consultar. <https://es.wix.com>

Se debe tener en cuenta que el producto de esta práctica es el logotipo de la microempresa de la cual ya se eligió, en lecturas anteriores, la paleta de colores y la tipografía, que se tiene que retomar esta práctica.

1. Elige el tipo de logotipo a diseñar (ícono, texto o ambos).
2. Puedes crear tu logotipo en un boceto- de papel y tomar una fotografía para importarlo y calcar en **Vector Ink** o seguir algún ejemplo de los recursos presentados en la lectura anterior y la presente.
3. Entra a la aplicación **Vector Ink**.
4. Crea el diseño del logotipo usando formas, líneas, colores de relleno, colores de trazado y/o textos.
5. Exporta el logotipo en formato PNG o JPG según corresponda, modifica las dimensiones en px en cuanto al tamaño requerido.
6. Al concluir el logotipo, crear un documento en donde se muestre el logotipo diseñado para representar a la microempresa, describiendo las formas correctas e incorrectas de presentarlo. A continuación, se te presenta un ejemplo.
7. Guardar el trabajo como presentación_logotipo.docx
8. Realizar la entrega de tu trabajo en la fecha y forma solicitada.





Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO

Práctica 3 “Diseñando mi logotipo(microempresa)”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)				Matriculas(s)		
Producto: Práctica 3 “Diseñando mi logotipo”				Fecha		
Formación Laboral Básica:				Periodo:2025-2026B		
Nombre del docente:				Firma del docente		
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Diseña un logotipo que represente a la microempresa.			2		
2	Utiliza correctamente la herramienta de relleno y borde para diseñar el logotipo			1		
3	Utiliza objetos gráficos y/o textos de manera creativa.			1		
4	Aplica los efectos y transformaciones pertinentes para el diseño.			1		
5	Utiliza los colores de la paleta de colores elegida para su microempresa			1		
6	Presenta el logotipo en un documento con las formas correctas e incorrectas			2		
7	Presenta un diseño creativo.			1		
8	Entrega el trabajo en tiempo y la forma solicitada.			1		
				CALIFICACIÓN		



Actividad 5. Tabla de edición y combinación de objetos de forma individual



Instrucciones: En el diseño digital, las transformaciones y combinaciones de objetos son herramientas esenciales para crear composiciones visuales atractivas y profesionales. A través de estas funciones, es posible modificar el tamaño, forma, posición o disposición de los elementos, así como fusionarlos, dividirlos o alinearlos para lograr resultados precisos y creativos.

En esta actividad, pondrás en práctica la observación y el análisis, identificando las distintas transformaciones aplicadas a una serie de imágenes. Esto te permitirá reconocer de manera visual cómo se utilizan las herramientas de edición y combinación de objetos dentro de un programa de diseño vectorial.

Objeto	Transformación aplicada		

Referencias

Salinas, D.(2022). ¿Cómo hacer un logo? la guía completa. Blog de Wix | Diseño Web, Fotografía y Tips de Negocios. <https://es.wix.com/blog/2018/03/como-crear-tu-propio-logo/>

UniQ Designs. (2022, 19 julio). Designing a professional looking logo in Vector Ink for Beginners | Vector Ink Tutorial [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5rgmkMlivgM>

Apolonio, Laura. Illustrator 2022. Colección “Manuales Imprescindibles”, Editorial Anaya Multimedia, 2022. ISBN 978-84-415-4496-3



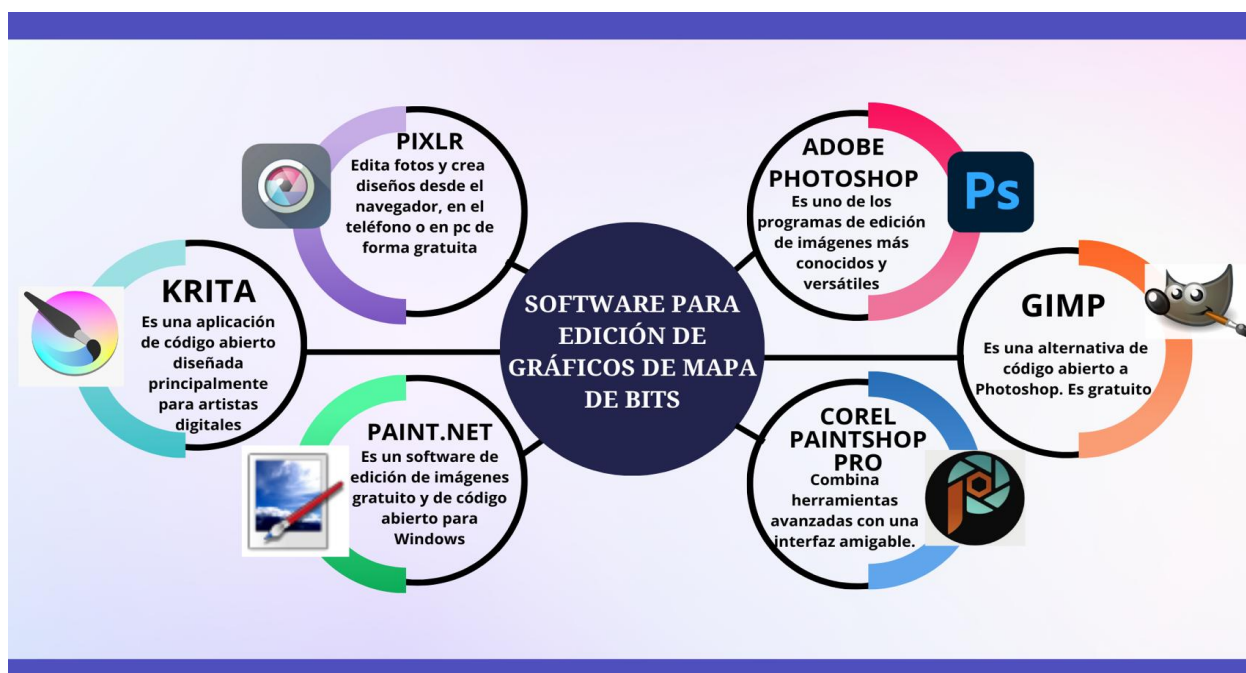
Lectura 7. Software para edición de gráficos de mapa de bits



Instrucciones: Realiza la lectura destacando lo más relevante para realizar la Actividad 6. “Identificando la Interfaz de Gimp”.

La tecnología avanza a pasos agigantados, ofreciendo una amplia variedad de software especializado, disponible tanto para dispositivos móviles y otras para computadoras en general.

Cuando se busca en internet “software para la edición de gráficos de mapa de bits”, proporciona una extensa lista de opciones de programas, pero solo se ilustra los más utilizados:

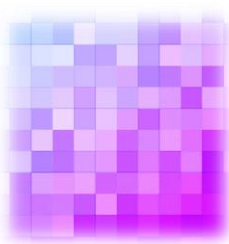


La elección del software dependerá de tus necesidades específicas, tu nivel de experiencia y el presupuesto. Adobe Photoshop es ampliamente utilizado en la industria, pero hay muchas

alternativas gratuitas y de código abierto que pueden ser adecuadas para la mayoría de las tareas de edición de imágenes de mapa de bits.

Ahora bien, es importante conocer porqué trabajar con mapa de bits, cuáles serían sus ventajas y cómo te ayuda en el diseño y creación de carteles publicitarios.

Mapa de Bits



El mapa de bits o imagen rasterizada su resolución se mide en píxeles por pulgada (PPI) o puntos por pulgada (DPI). La imagen de bits se puede encontrar en la forma de archivos de imagen como GIF, JPG, PNG, TIFF, PSD XBM, BMP, PCX, y fuentes bitmap. La regla establece que, entre mayor sea el número de píxeles en una imagen, mayor será su nitidez y resolución, por tanto, la calidad será alta.

Alka Perea (2007) indica que: “La mayoría de las imágenes que aparece en el monitor de un ordenador, la que se descarga de Internet, la que se imprime en las comunicaciones, las fotos escaneadas y las que toman las cámaras digitales son imágenes de mapa de bits”.

Trabajar con imágenes de mapa de bits, tiene sus propias ventajas y se prefiere en varios contextos por diversas razones:

1. **Detalle y Realismo:** Las imágenes de mapa de bits contienen una representación detallada de cada píxel, lo que las hace ideales para fotografías y representaciones realistas de escenas, ya que capturan todos los detalles.
2. **Edición Precisa:** Al ser capaces de editar píxel por píxel, las imágenes de mapa de bits permiten un control preciso sobre los detalles y la composición, útil en retoques minuciosos y ajustes específicos.
3. **Compatibilidad:** Muchos programas y dispositivos funcionan con imágenes de mapa de bits, lo que facilita su apertura y edición en una amplia gama de software y plataformas.
4. **Efectos Específicos:** Algunos efectos artísticos y visuales son más fáciles de lograr con imágenes de mapa de bits, como la manipulación detallada de texturas, sombras y otros aspectos visuales.



5. **Captura de Detalles Fotográficos:** Son ideales para capturar fotografías y escenas con una gran cantidad de detalles, ya que pueden representar tonos, texturas y matices con precisión.
6. **Tamaño de Archivo Controlado:** Aunque pueden ocupar más espacio que los gráficos vectoriales, las imágenes de mapa de bits se pueden comprimir para controlar el tamaño del archivo sin sacrificar mucha calidad.
7. **Representación de Gradientes y Transiciones de Color:** Las imágenes de mapa de bits son excelentes para representar suavemente transiciones de color y gradientes, capturando tonos y sombras en fotografías o ilustraciones complejas.
8. **Manipulación de Fotografías:** Para la edición de fotografías, las imágenes de mapa de bits son esenciales, ya que permiten una gama completa de retoques, desde ajustes de color hasta la eliminación de imperfecciones.

9.

Sin embargo, es importante destacar que las imágenes de mapa de bits tienen limitaciones. Al ampliarlas demasiado, la pérdida de calidad es evidente, ya que los píxeles se hacen visibles (se pixelan). Para una imagen digital, cuanto mayor sea la resolución (mayor número de PPI o DPI), mayor será la calidad y la capacidad de ampliarla o imprimirla en grandes dimensiones sin perder claridad. Sin embargo, una resolución demasiado alta puede resultar en archivos pesados y puede no ser necesaria para todos los usos.

¿Cuándo utilizar imágenes de mapa de bits?

De acuerdo con el autor Perea (2024) semana que imágenes de mapa de bits son ideales para representar fotografías, detalles y efectos visuales complejos. Por ejemplo:



Los libros de cocina utilizan imágenes de platos de comida para abrir el apetito de los lectores.





Los sitios web de turismo utilizan imágenes llamativas de los lugares que promocionan para animar a los usuarios a viajar y visitar esos lugares.



Los catálogos de productos de lujo, como joyas, relojes o automóviles, también utilizan fotografías atractivas y glamurosas para atraer a los potenciales compradores a adquirir estos artículos.

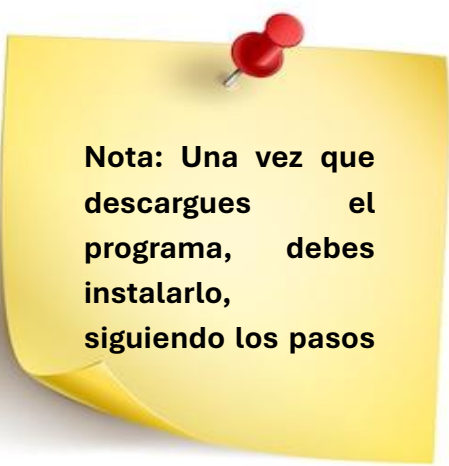


Visto lo anterior, es momento de trabajar con un software que nos permita la manipulación de los mapas de bits: GIMP.

GIMP



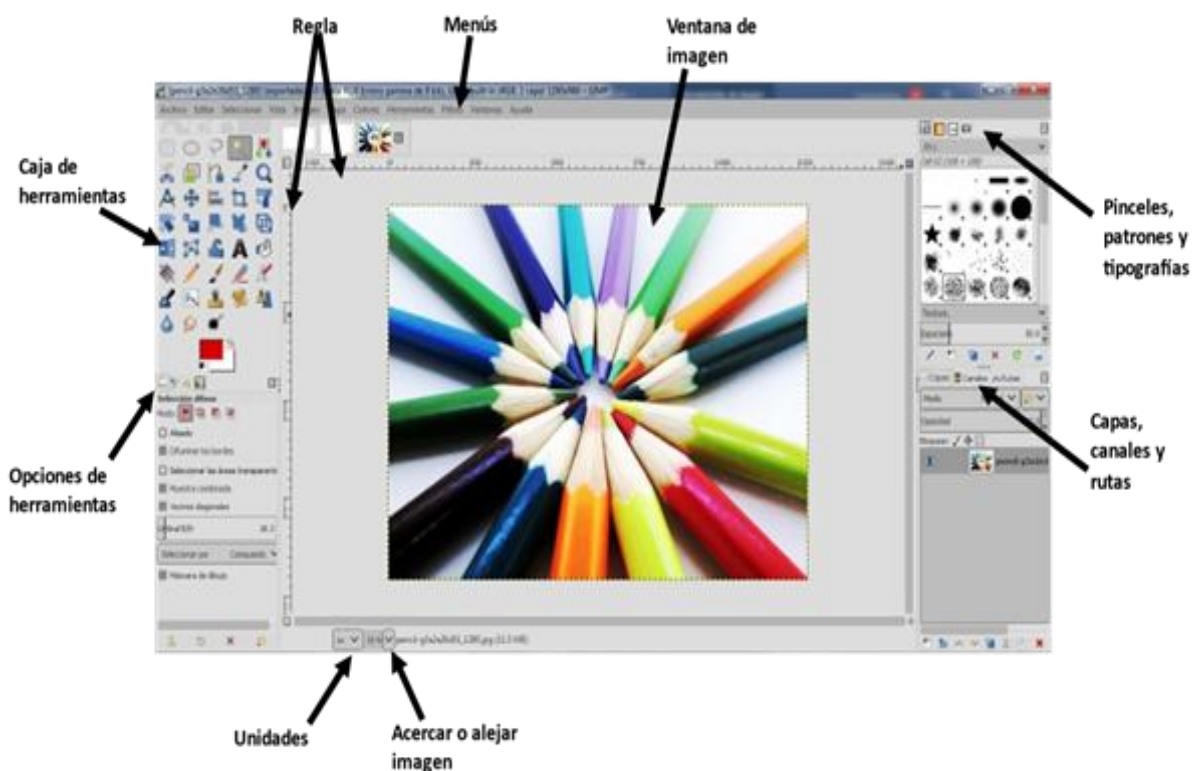
El Manual de usuario de GIMP (2022), describe qué GIMP es un Programa de Manipulación de Imagen de GNU, en la categoría de software libre, que se utiliza para la creación y manipulación de imágenes de mapa de bits, para crear gráficos y logos, cambiar el tamaño y recorte de fotografías digitales, modificar 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/>.



Nota: Una vez que descargues el programa, debes instalarlo, siguiendo los pasos

Entorno de trabajo de GIMP

Está compuesta por cuatro áreas principales: la ventana principal, la caja de herramientas, la barra de opciones de herramienta actual y la barra de capas.



Pantalla Principal de GIMP

Herramientas de GIMP

La mayoría de las herramientas y opciones de menú, tienen asignado un atajo del teclado. Algunos botones de la Caja de herramientas muestran una pequeña flecha en su parte inferior derecha. Estos botones agrupan varias herramientas, para mostrarlas y seleccionarlal, mantener un instante pulsado el botón izquierdo del ratón sobre el icono de una herramienta, y en breve instante un aparecerán el resto de las herramientas.

En la tabla siguiente se describen parte de las herramientas de GIMP, para más información puedes visitar: <https://docs.gimp.org/es/gimp-tools.html>

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.
	Mover	Mueve capas, selecciones y otros objetos. M

Para conocer más acerca de cómo trabajar con cada herramienta, puedes visitar:

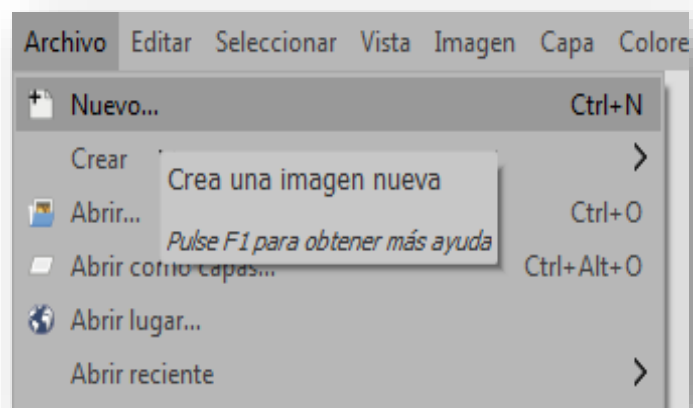
<https://docs.gimp.org/2.10/es/gimp-first-steps.html>

¿Qué pasos seguir para iniciar un proyecto?

1. Crear un nuevo proyecto

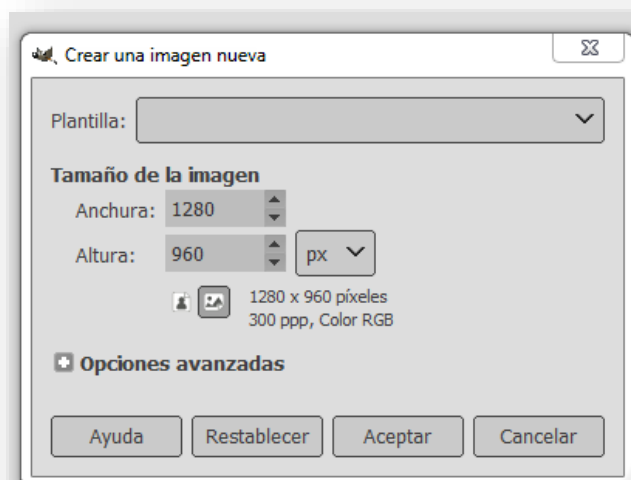
Gimp permite crear imágenes de una cámara digital (menú Archivo/Nuevo o control +N), un escáner o crear imágenes directamente (menú Archivo/Crear).

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



2. Crear una imagen nueva

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



3. Lienzo de trabajo

Q2E Computing (s/f) indica que el lienzo es el área visible de la imagen. Por defecto, el tamaño del lienzo coincide con el tamaño de las capas. Comprende toda, absolutamente, el área de la imagen sobre la que estemos trabajando. Solo puede existir un lienzo, y todas las capas que haya deberían estar sobre este.

En el caso de que una capa esté parcial o totalmente fuera del lienzo, ese espacio que quede fuera no será visible, ni exportable, ni imprimible.

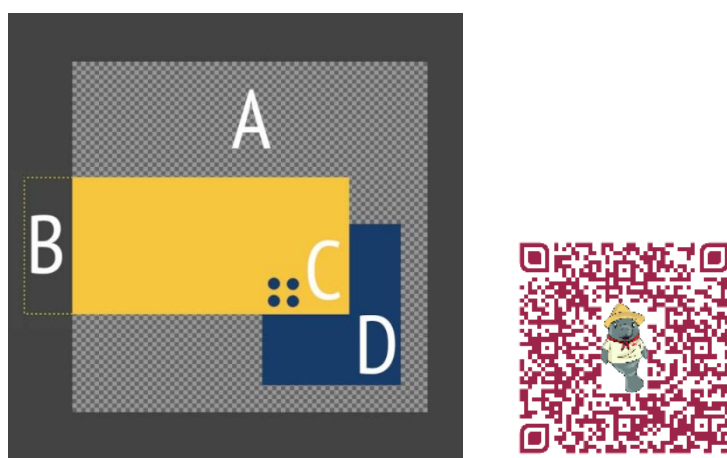
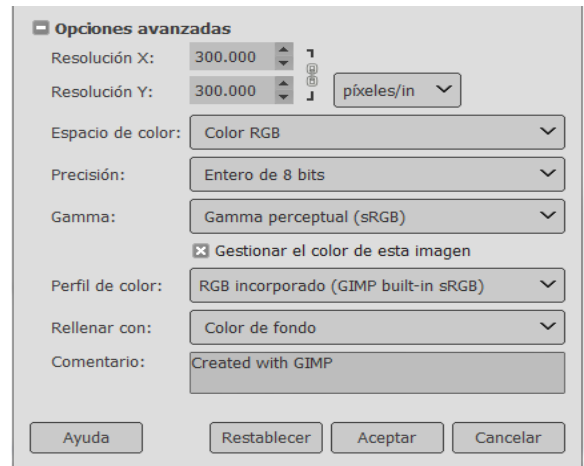


Figura 1. Lienzo y Capas

En la imagen anterior, la zona A representa el lienzo. Las zonas B y C forman parte de una capa de color amarillo. Sin embargo, la parte B de la capa amarilla queda fuera del lienzo y por tanto fuera de los límites de la imagen. A efectos de impresión o exportación de la imagen, será como si la zona B no existiera.

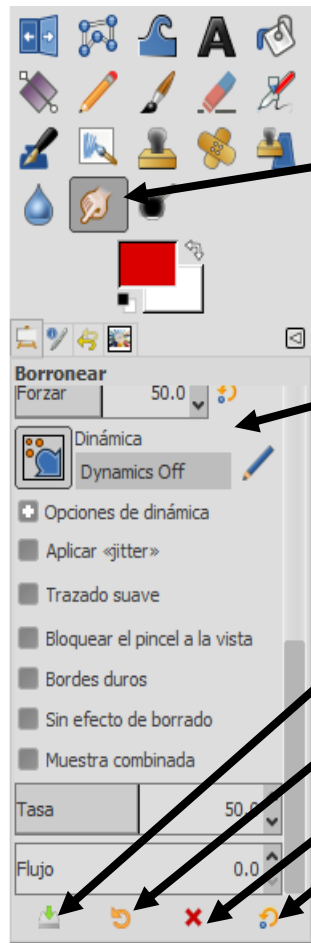
Opciones Avanzadas te permitirá ver las opciones para ajustar el lienzo de trabajo

- 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.



4. Caja de herramientas de GIMP

Una vez preparada nuestra área de trabajo y cargado la imagen, iniciamos a utilizar nuestra caja de herramientas.



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.

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.

Practicando con GIMP

Para comprender la parte teórica que estudiaste de GIMP, es momento de ponerlo en práctica.

Reproduce según las instrucciones de tu docente el siguiente vídeo:

Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=MTDNVwKultw&t=6s>

Puedes usar la
imagen y foto de tu
preferencia.



Recurso didáctico sugerido

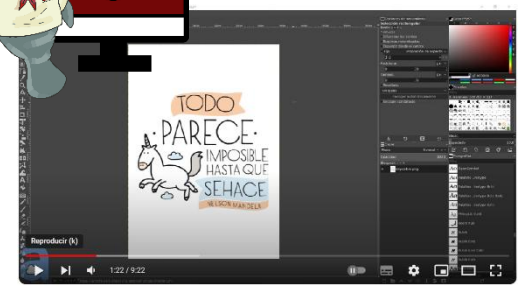



Curso GIMP 2023 - Curso básico (Parte 1)

https://www.youtube.com/watch?v=kflNzF_WPag&t=729s



Recurso didáctico sugerido




GIMP 2.10 Curso BÁSICO ►► 2. Abrir, guardar y exportar imágenes

<https://www.youtube.com/watch?v=kxDL4UmxG5c>

Recurso didáctico sugerido



GIMP - CURSO BÁSICO
4 - HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

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



Actividad 6. Identificando la Interfaz de GIMP



Propósito: Identifica el entorno de trabajo de Gimp, mediante la señalización de los elementos que integran la pantalla principal.

Conocimiento:

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

Desarrollo:

- Opción A) De manera online: “Diseñando con GIMP Memory”, en la página de Educaplay.
- Opción B) De manera manual, realizar en la guía didáctica impresa, la **Actividad 6. “Identificando la interfaz de GIMP”** atendiendo las indicaciones.

Opción A - “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

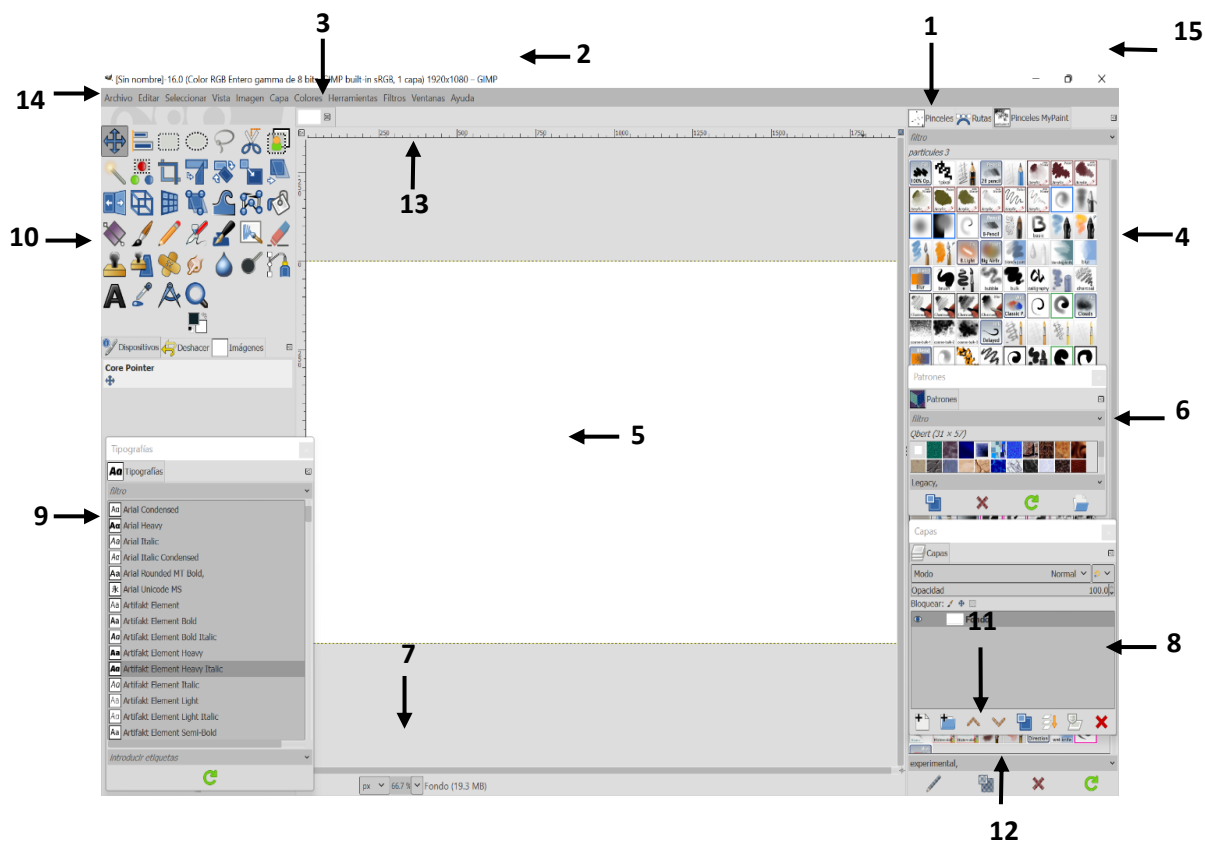


¡Tu profesor te indicará cuál de las dos opciones utilizar!



Opción B

Instrucciones: Identifica y relaciona el nombre de los elementos de la interfaz, anotando dentro del paréntesis el número correspondiente.



() A. Caja de Herramientas	() F. Área de trabajo	() K. Reglas
() B. Tipografías de texto	() G. Acercar o alejar	() L. Menú
() C. Pinceles MyPaint	() H. Opciones de pinceles	() M. Archivos abiertos
() D. Patrones de relleno	() I. Mover Capas hacia arriba	() N. Nombre del archivo
() E. Capas	() J. Bajar Capa	() Ñ. Botones de Ventana

Referencias

- El lienzo y las capas en GIMP. (2021, enero 2). QE2 Computing. <https://www.qe2computing.com/edicion-de-imagen/gimp/el-lienzo-y-las-capas/>
- GIMP (2022). Programa de manipulación de imágenes de GNU. Manual de Usuario. <https://docs.gimp.org/2.10/es/index.html>
- Hernández, I. P. (2020, agosto 17). *Mapa de bits vs. Vectores: ¿Cuál es Mejor para el Diseño Gráfico?* Ilka Perea Studio; iperher. <https://ilkaperea.com/es/2020/08/17/mapa-de-bits-vs-vectores/>



Lectura 8. Trabajando con capas y efectos

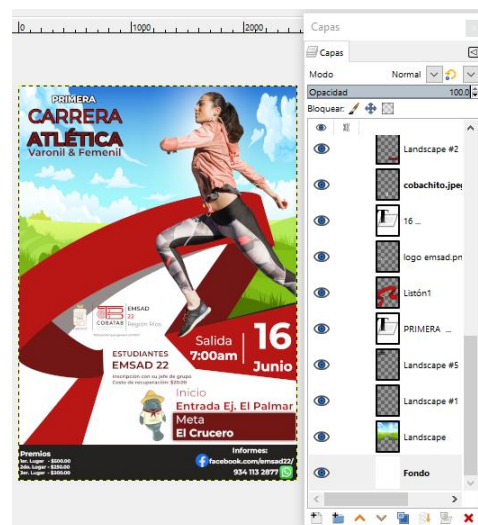


Instrucciones: Realizar la lectura destacando lo más relevante para realizar la Práctica 4. “Cartel publicitario microempresa” según las indicaciones de tu profesor.

Las capas

Las capas son como hojas transparentes apiladas unas sobre otras, cada una con su propio contenido. Estas capas se pueden manipular individualmente, lo que brinda flexibilidad y control en la edición de imágenes.

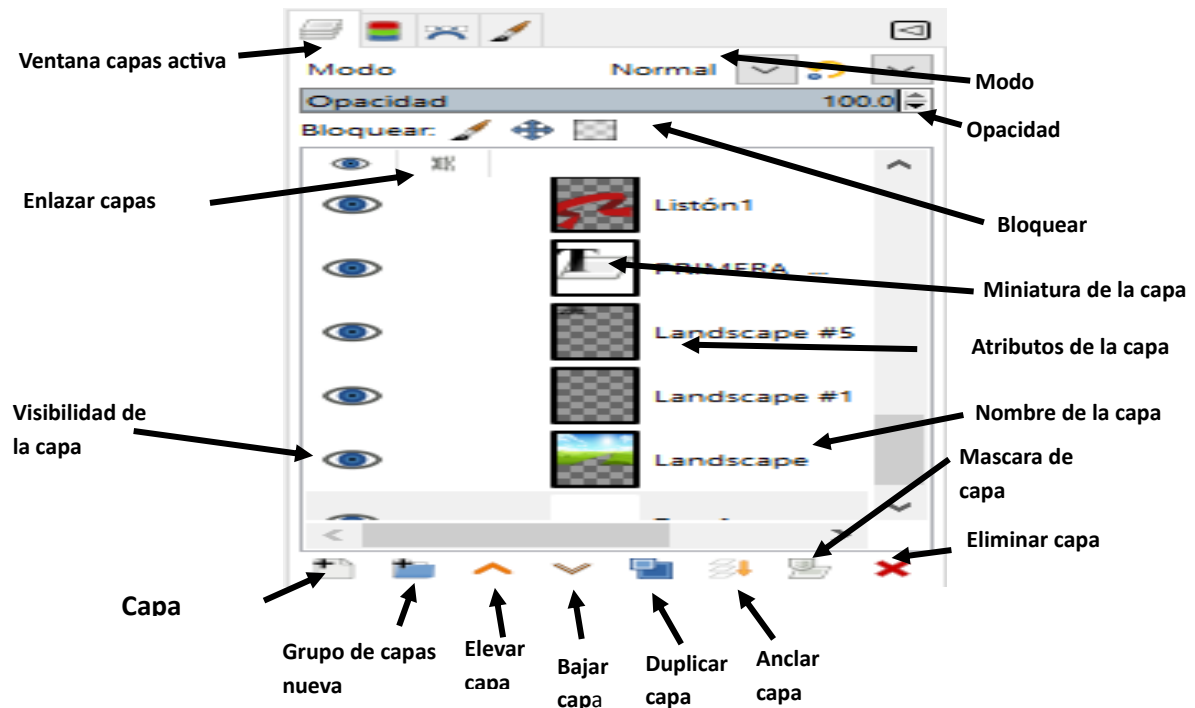
La capa inferior es el fondo y las capas superiores las que configurarán en su conjunto el nuevo diseño. QE2, (s/f) indica que: “una capa puede ser cualquier cosa: un texto, Una fotografía o cualquier otro archivo de imagen, una figura geométrica coloreada. Así, podemos crear una imagen a partir de muchas imágenes”.



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):

- ✓ Capas: Se abre pulsando en **Menú Ventanas -> Diálogos empotrables -> Capas**.



Descripción de las herramientas de ventana capas.

Landscape

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.



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 icono 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.



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.

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.



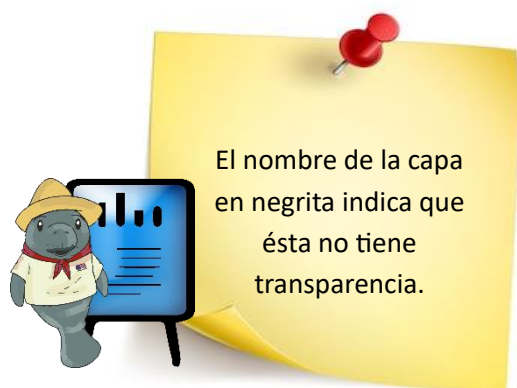
Bloquear Píxeles: bloquea la capa a modo de no usar ninguna herramienta del tipo pincel, lápiz, borrador, aerógrafo o herramienta de tinta, en la capa seleccionada.



Bloquear la posición y el tamaño: Bloquea el tamaño y posición de la capa, para que no puedan modificarse.

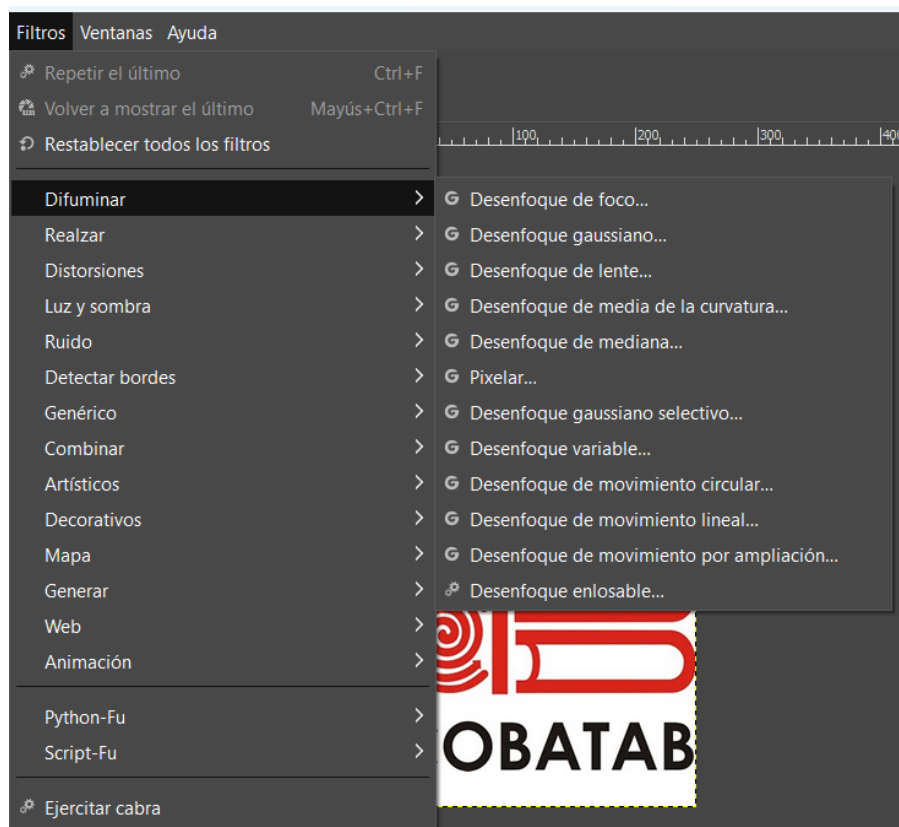


Bloquear canal alfa: Bloquea la transparencia de la capa.



Efectos de imagen

El término “Filtro” proviene de la fotografía tradicional y aludía a una serie de cristales que se situaban delante del objetivo de la cámara para conseguir efectos especiales. Los filtros que proporciona GIMP permiten aplicar a una imagen original un sinnúmero de efectos de retoque y modificaciones.



También a las imágenes podemos aplicarles filtros, en la **opción de menú Filtros** se pueden encontrar algunas de las siguientes opciones:

- **Filtros de Desenfoque o Difuminar.** Este tipo de filtros desenfoca las imágenes o una parte seleccionada de ellas.
- **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.

Ejemplos de Filtros



Imagen sin filtro



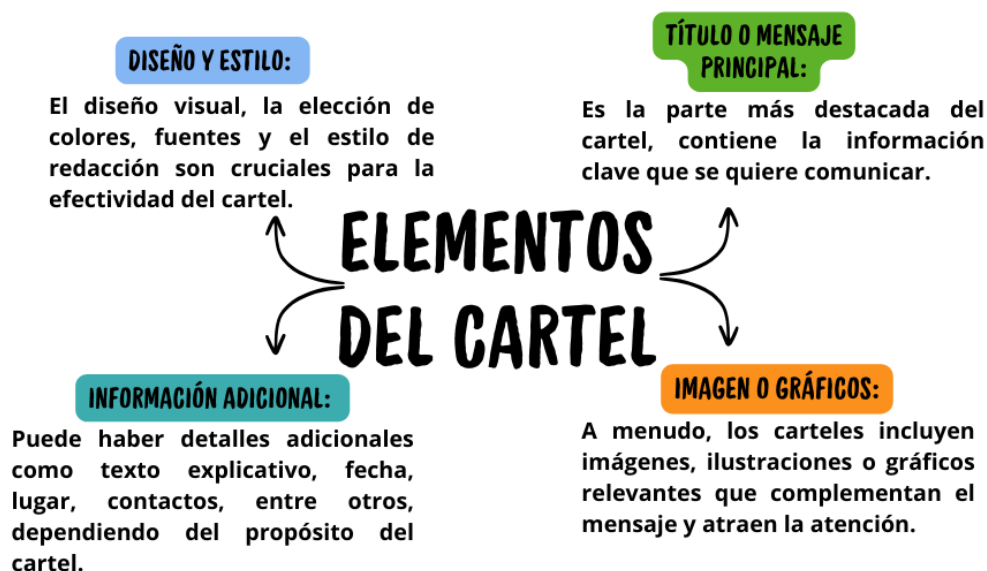
Menú Filtro/Difuminar/Desenfoque
gaussiano



Menú Filtro/Artístico/Viñeta

¿GIMP, para cartel publicitario?

Los carteles son un medio de comunicación visual que combina imágenes, texto e ilustraciones para transmitir un mensaje específico a un público determinado. Se utilizan para una amplia gama de propósitos, desde publicitar eventos o productos hasta informar sobre asuntos importantes o educar a la audiencia. A continuación, se muestra mediante el siguiente esquema los elementos de un cartel.



Al final de la lectura, encontrarás material audiovisual acerca de los carteles.



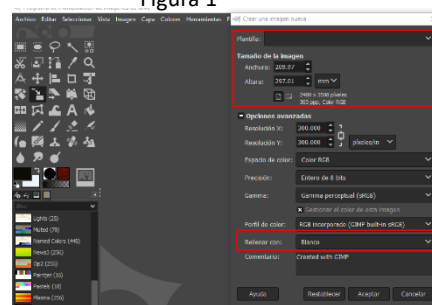
Práctica guiada Cartel publicitario



Instrucciones: Seguir paso a paso el ejemplo guiado para crear un cartel publicitario.

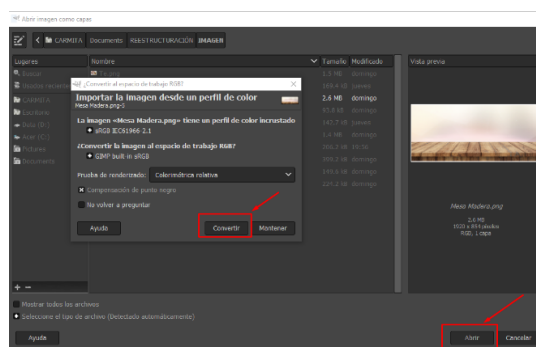
1. Selecciona Menú Archivo/ Nuevo, para crear una nueva plantilla en tamaño A4; en opciones avanzadas, verificar que la opción *Rellenar con*, esté en blanco, luego selecciona aceptar (Figura 1).

Figura 1



2. Inserta la imagen “Mesa madera” descargada en el enlace :https://pngtree.com/freepng/wooden-background_3322395.html y abre la imagen, siguiendo las opciones Archivo/Abrir como capa, tal como se muestra en la figura 2.

Figura 2



- 24.
25. Puedes presionar la combinación de tecla Shift+S para escalar y mantener presionada las teclas Ctrl+Shift mientras escalas para tener una escala proporcional. Observarás que se agrega la capa mesa madera y redimensiona la imagen de acuerdo con el tamaño deseado.

3. A continuación, elimina el fondo blanco de la capa mesa de madera y para ello, deshabilite la visibilidad de la capa de fondo haciendo clic en el icono del ojo para observar la transparencia. Posteriormente selecciona la herramienta “rectángulo” (R) para seleccionar el fondo blanco y presione la tecla Supr para eliminarla y deselectiona con la opción seleccionar/Ninguno (Ctrl+Shift+A).

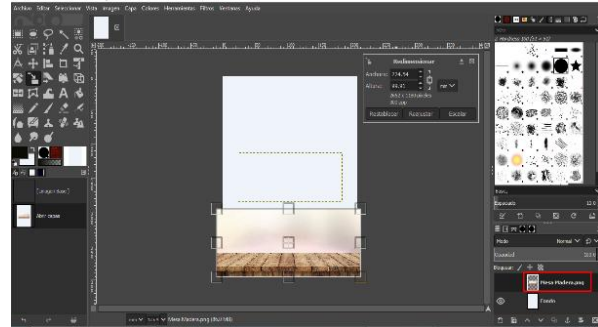


Figura 3

4. Importa la imagen “te” en el enlace: <https://www.pngarts.com/explore/91684/download/91683> y sigue las opciones Archivo/Abrir como capas. Posteriormente disminuye su tamaño con Shift+S y muévelo hacia la mesa con la herramienta *escalado*. Agrega una máscara de capa en la capa de té haciendo clic derecho en agregar máscara de capa/blanco (opacidad completa) y da clic en agregar. Tal como se indica en la figura 4, 4.1 y 4.2 Con la herramienta Pincel (P), cambia el color de las muestras a negro para enmascarar la parte que no se necesita (Figura 4.3).

Figura 4

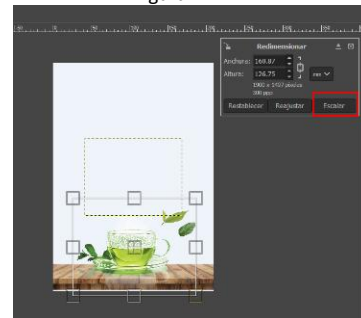


Figura 4.1

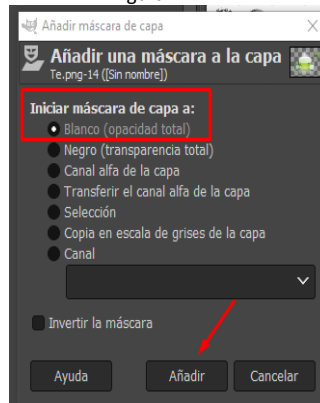
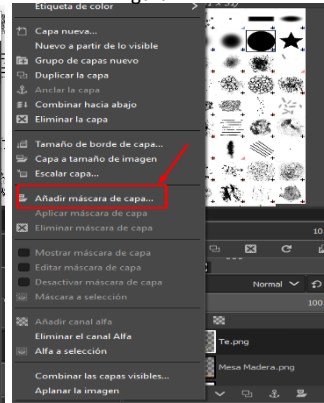


Figura 4.2



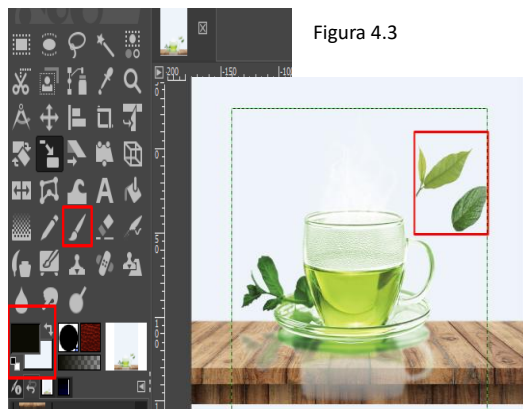


Figura 4.3

5. Agrega las *hojas verdes* localizada en el enlace: <https://www.anyrgb.com/en-clipart-yktpq> y abre siguiendo las opciones Archivo/Abrir como capas y mueve la capa debajo de la mesa de madera y si aparece la ventana de dialogo, da clic en convertir (Figura 5.1 y 5.2).



Figura 5.1



Figura 5.2

6. Integre la imagen *Paisaje verde* *descargada en el enlace: [Cielo Naturaleza Paisaje - Foto gratis en Pixabay](#)* y *agrega en la opción Archivo/ Abrir como capas* y mueva la capa debajo de *hojas verdes* (Figura 6).

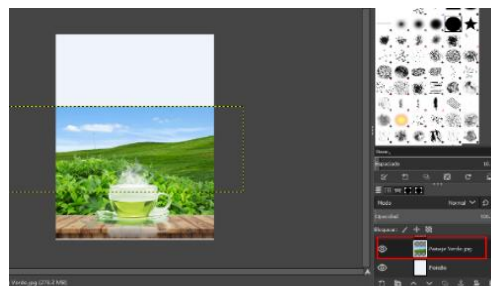


Figura 6

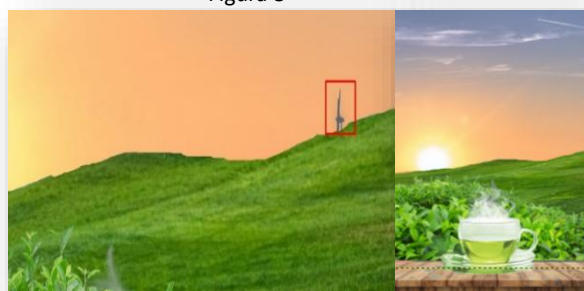
7. Descargar el archivo *atardecer* en el enlace: <https://pixabay.com/photos/sunrise-wind-farm-wind-park-3579931/> y *agrega la imagen en Archivo/ Abrir como capas*, luego mueva la capa debajo del *paisaje verde*. Con la herramienta *borrador*, borra el fondo de la imagen colina tal como se muestra en la Figura 7.

Figura 7



8. *Agrega una máscara de capa*, en la capa *atardecer* haciendo clic derecho sobre la capa/máscara de capa/blanco (opacidad completa) y clic en *agregar*. Posteriormente, usa la herramienta *Clonar (C)* con la finalidad de tomar una muestra del color de la imagen origen para unificar el color deseado. Para ello, debes presionar *Ctrl* y luego da clic en el *molino de viento*

Figura 8



para clonar el color.

9. Agrega el texto “Descubre el sabor” con la herramienta Texto (T), tamaño de fuente 300 y el tipo de fuente de su agrado. Repite el mismo procedimiento para agregar la palabra “Té de hierbabuena” con tamaño 200, el tipo de fuente deseado y color de fuente (#264e09). Repite los pasos anteriores para agregar la palabra “Solicítalo” con tamaño 200 y usa la herramienta de rotación para girar el texto en forma vertical, tal como se muestra en la Figura 9.

Figura 9



10. Integra la imagen *hoja de té verde.png* descargada en el enlace: <https://www.pngkit.com/bigpic/u2q8a9q8e6o0i1t4/> para colocarlo en la esquina del lienzo, dando seguimiento a la opción Archivo/abrir como capas y aplica el desenfoque gaussiano en Filtro/Desenfocar/Desenfoque gaussiano. Agrégalo en la esquina inferior derecho como se muestra en la figura 10. Repite los mismos pasos para agregar la misma capa en la esquina inferior izquierda.

Figura 10

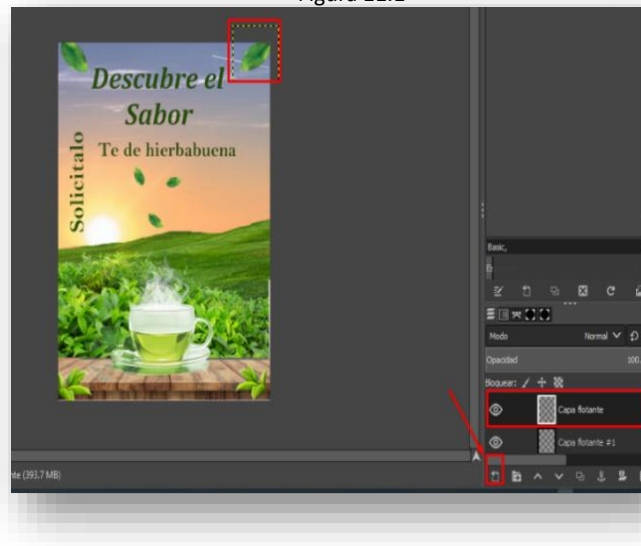


11. Agrega el archivo particula.png descargada en el enlace: https://favpng.com/png_view/tea-leaves-green-tea-leaf-orange-png/GAnmk4Vw# y abre la imagen en la opción Archivo/ Abrir como capas. Posteriormente elige la herramienta rectángulo para seleccionar una hoja (figura 11) y luego da clic en el menú Seleccionar/Flotante y haz clic en crear una nueva capa con el fin de crear cada hoja en una capa nueva y de esta forma mover la hoja en la esquina superior derecha (Figura 11.1). Y para rotar la imagen presione la combinación de tecla Shift+R

Figura 11



Figura 11.1



12. El resultado del cartel es el que se muestra en la figura 12.

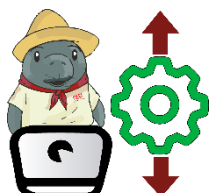
Figura 12



- 13.- Guarda el archivo como cartel publicitario.cfx
- 14.- Exportar la imagen cartel publicitario.jpg



Práctica 4: “Cartel Publicitario Microempresa”



Instrucciones: En equipo colaborativo de 5 integrantes, crear un cartel para publicitar la microempresa de tu comunidad, que forma parte del diseño de marca para una microempresa, presentada en la situación didáctica.

Recomendaciones

Es importante tomar en cuenta las siguientes indicaciones para realizar tu cartel. Puedes apoyarte con los pasos de la práctica guiada “cartel publicitario”.

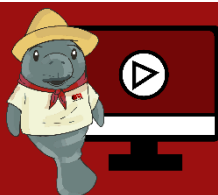
1. Descargar imágenes Creative Commons, es decir, libres de derechos (CCO), en alguno de los sitios disponibles en la web, por ejemplo: [Pixabay](#) ó [Pexels](#).
2. Crear un proyecto nuevo en formato A4.
3. Aplicar un patrón al lienzo.
4. Abrir, como capa, las imágenes, previamente descargadas en el paso 1.
5. Eliminar el fondo o elementos innecesarios para el diseño, usando la herramienta selección difusa o selección libre.
6. Agregar textos creativos relacionados a la microempresa elegida, por ejemplo, eslogan, promociones, teléfonos, dirección, entre otros.
7. Hacer uso de las herramientas pincel, rotación y transformación.
8. Hacer uso de filtro a las imágenes
9. Guardar el trabajo como cartel_nombre_microempresa.cfx y exporta la imagen en formato JPG con el mismo nombre.
10. Realizar la entrega de tu trabajo en ambos formatos en la fecha y forma solicitada.



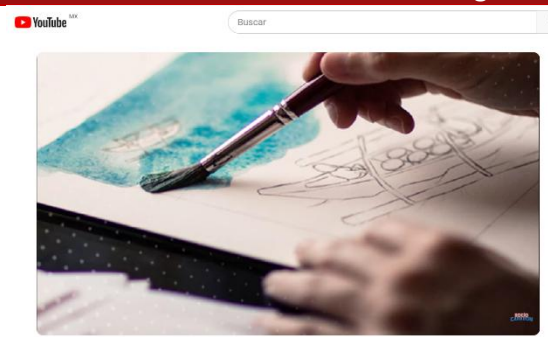
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO Práctica 4." Cartel publicitario microempresa"

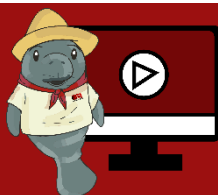
DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Diseño Digital			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	Valor obtenido		POND.	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Presentan cartel relacionado a la microempresa escogida.			1		
2	Configuran el tamaño del lienzo especificado en la práctica.			1		
3	Incorporan un patrón al fondo.			1		
4	Incorporan 2 ó 3 imágenes libres de derechos, y acorde a la temática.			1		
5	Agregan textos relacionados con el tema.			1		
6	Usan la herramienta rotación y/o transformación.			1		
7	Usan la herramienta pincel			1		
8	Hacen uso de filtros a las imágenes			1		
9	Presentan un cartel creativo y con la correcta ortografía.			1		
10	Entregan el trabajo en tiempo y en los dos formatos solicitados.			1		
				CALIFICACIÓN		



Recurso didáctico sugerido



https://www.youtube.com/watch?v=YqNb_7-S9i0



Recurso didáctico sugerido



<https://youtu.be/y0s3Vt0LqdQ?si=UwBEmVp7a8q7I8o>



Referencias

GIMP (2022). Programa de manipulación de imágenes de GNU. Manual de Usuario.

<https://docs.gimp.org/2.10/es/index.html>

IGLESIAS H. (2020, 19 febrero). *Como hacer un Poster con GIMP 2020 («231ARACTERÍ» gratuito multiplataforma)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DJBVwKUPSnk>

Moisesfr. (2013, 11 abril). *Curso básico de Gimp 06 -Introducción a las capas-* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7HpYBVTYWdw>



Lectura 9 Animación Multimedia



Instrucciones: Realizar la lectura señalando lo más relevante para efectuar la actividad 7 y la práctica No. 5, según las indicaciones de tu profesor.

De manera individual o en equipos pequeños, realiza una animación multimedia aplicando los principios de diseño, movimiento y sincronización entre imagen, texto, sonido y efectos visuales.

Utiliza el programa o herramienta digital de tu preferencia (por ejemplo: PowerPoint, Canva, Genially, Vector Ink, Blender o Adobe Animate).

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.

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.



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

No.	Aplicación	Ícono	Características
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.
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.
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 Ilustrador 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.

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

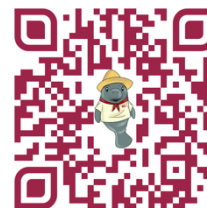
1. Seleccionar en el dispositivo la aplicación Play Store o da clic en el siguiente enlace:
2. Escribir en el buscador FlipaClip.
3. Dar clic en la aplicación y elige instalar.
4. Se mostrará en la barra de proceso el avance de la descargar indicándolo con un porcentaje.
5. Si se detiene tendrá que iniciar 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:

Cómo descargar flipaclip gratis para móvil.

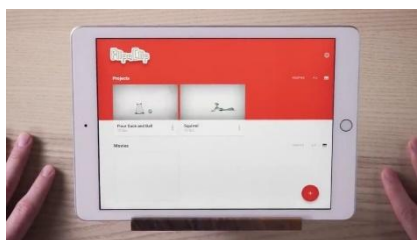
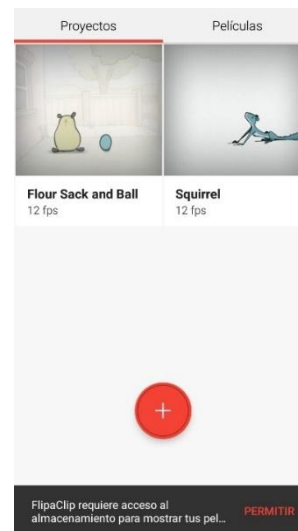
<https://www.youtube.com/watch?v=ZE8iG9cKSdE>



Entorno de Flipa Clip

Para poder editar un video o animación en la aplicación FlipaClip, primero es configurar el entorno.

- ❖ 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

Elige el número de fotogramas por

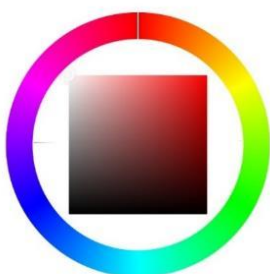
Se presiona para iniciar la edición

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.

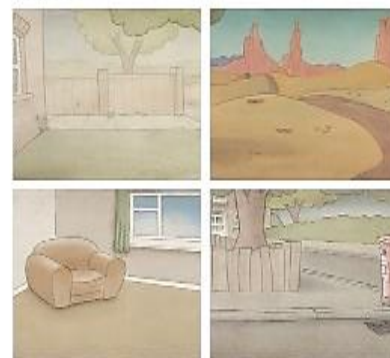


Listo esto, toca ponerse a dibujar. En el cuadro, desliza con el dedo para trazar líneas y crear el primer frame de tu animación. Cuando lo tengas, pulsa el botón “+” para crear la siguiente hoja. Automáticamente, como si fuese papel cebolla, **verás el dibujo que hiciste en el paso anterior, pero difuminado.**

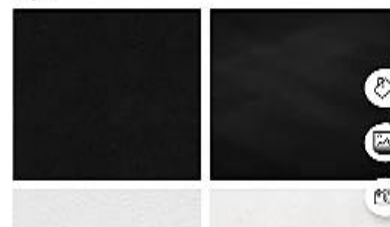
Después de presionar el botón crear, se abre el escenario se muestran las herramientas para poder realizar la edición del proyecto, se muestra el botón de play, también se encuentra la edición de texto, el bote de pintura, lazo y borrador, desde ahí con el movimiento y el desplazamiento de los dedos podemos realizar las modificaciones.

Fondo

Escenas



Papel



Herramientas multimedia Flipaclip.

La ventana del software Flipaclip muestra diferentes herramientas sencillas para elaborar animaciones multimedia.

1. **Regla:** se puede utilizar con la herramienta pincel o borrador, al utilizarla con pincel permite dibujar rectas, círculos, rectángulos y trazos curvos, ahora con la herramienta borrador, la puedes ocupar para borrar con la guía de esas mismas figuras geométricas.



2. **Copiar:** copia o duplica objetos
3. **Pegar:** Pega los objetos que se encuentran en el portapapeles.
4. **Deshacer:** sirve para deshacer una acción.
5. **Rehacer:** sirve para rehacer una acción.
6. Permite restablecer mi área de trabajo.
7. **Pincel:** se utiliza para hacer diferentes trazos con diferentes grosores y colores.
8. **Borrador:** que quita los trazos realizados de forma incorrecta.
9. **Selector de zona:** permite seleccionar las áreas que se desea copiar para ser reutilizada en otro fotograma.
10. **Bote de pintura:** realiza la selección de color, para utilizarlo se presiona dos veces el icono.
11. **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.
12. 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.
13. El icono de reproducir sirve para ejecutar el proyecto realizado.
14. 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.
15. En la parte de abajo se encuentra el signo de más (+) que sirve para insertar fotogramas en el proyecto.



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.

Opciones que permite compartir en formato de película:

- Formato MP4 o GIF para tu animación final.
- Es compatible para secuencias PNG con transparencia.

Vamos a crear el boceto de tu animación digital

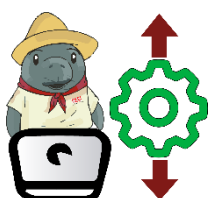
Instrucciones: Con los conocimientos adquiridos del tema anterior; realiza un pequeño boceto de un personaje favorito, con el fin de diseñar paso a paso los movimientos que trasladará en cada fotograma de la aplicación FlipaClip.

A continuación, se muestra un ejemplo de un boceto, donde deseamos que un futbolista pateee un balón y la inserte en la portería.



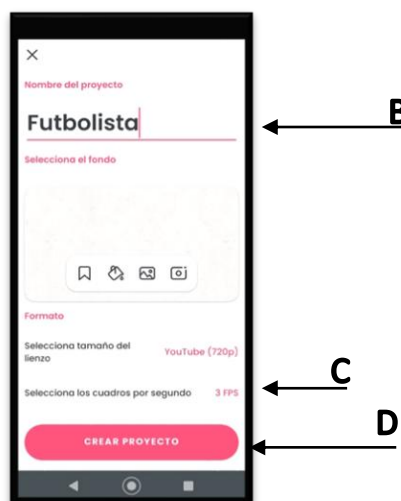


Práctica 5. Ejemplo guiado para diseñar un gif animado



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 “+” (A)**, coloca un **nombre a la animación (B)** y elige **3 fotogramas por segundo (C)**, seguidamente da clic en **crear proyecto (D)**.



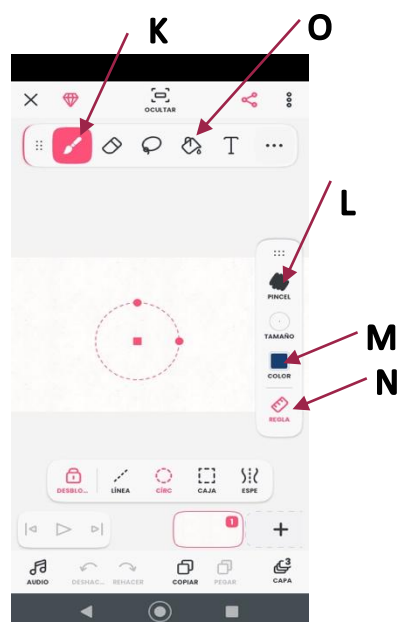
2. Iniciaremos colocando la portería, para ello insertaremos una imagen, dando clic en los tres puntos(E), elige la opción añadir imagen (F), busca la ruta donde tienes la imagen y da un clic, al insertarla debes ajustarla al tamaño que deseas utilizando los nodos de color rojo, después da clic en la herramienta borrador (G) para eliminar los objetos que no necesito de la imagen original, luego elige la herramienta selector de zona (H) para seleccionar nuevamente la imagen y darle una perspectiva diferente (I) tal como se ve en la imagen. Seguidamente inserta una nueva capa (J).



3. En la capa 2 inserta la imagen del jugador, colocala en el lugar adecuado, ajusta su tamaño tal como se ve en la imagen, borra los objetos que no utilices de la imagen original, en este caso, borra la pelota, ya que nosotros dibujaremos nuestro propio balón.



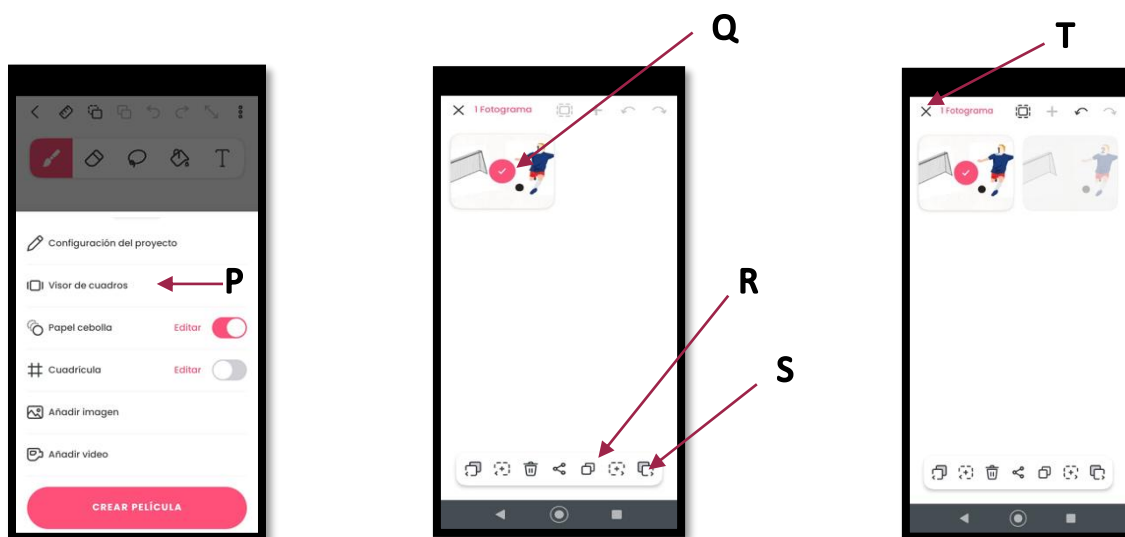
4. Inserta otra capa, es decir la capa 3 y ahí procederemos a dibujar el balón, para ello utilizaremos la **herramienta pincel (K)**, elige el tipo de **pincel (L)**, grosor (7px) y **color (M)**. Utiliza la herramienta pincel con la herramienta **regla (N)** para diseñar círculos y rectas, recuerda bloquear el candado para hacer tus figuras geométricas correctas. Por último, pinta el balón con la herramienta bote de pintura **(O)**, También es recomendable cerrar las figuras para poder pintarlas



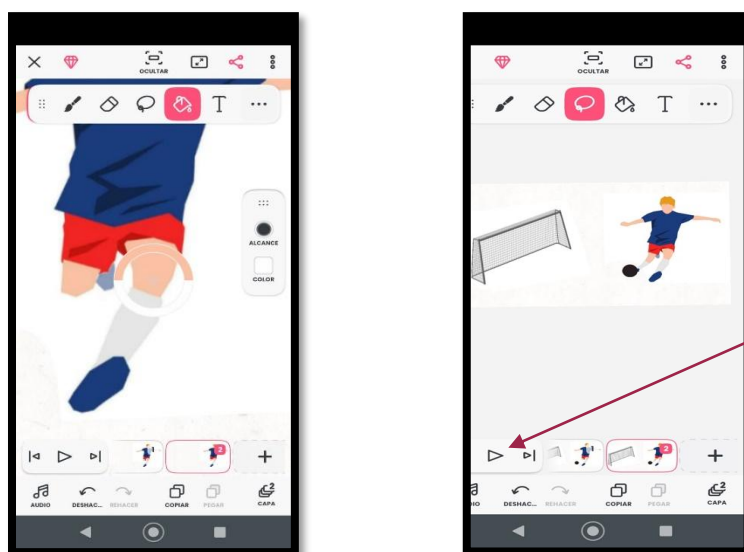
5. Tus capas deben quedar tal como se muestra en esta figura.



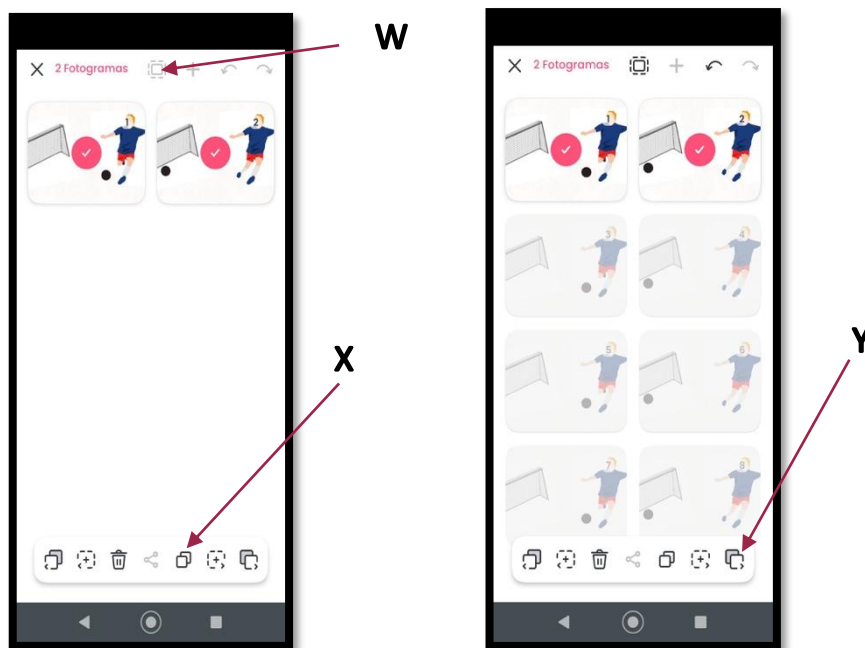
6. Ahora es momento de darle vida a nuestro personaje. Da clic en los **tres puntos** y elige la opción **visor de cuadros (P)**. Da clic en **seleccionar fotograma (Q)** y seguidamente **copiar fotograma (R)** y **pegar fotograma (S)**. Veras como se duplica el fotograma, posteriormente cierra el **visor de cuadros (T)**.



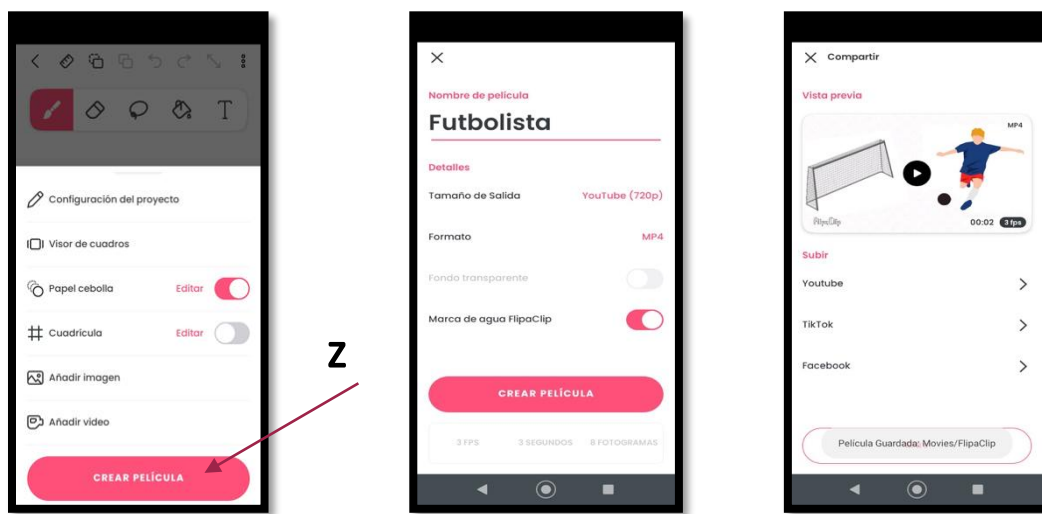
7. Elige el segundo fotograma y selecciona la capa2, donde dibujaras el pie del jugador, utilizando la herramienta pincel y la herramienta cuentagotas para usar los colores establecidos. Da clic en **reproducir (U)** para que observes como le diste vida a tu personaje. Recuerda mover el balón de lugar para hacer igual un efecto de movimiento en él.



8. Para darle más tiempo a tu animación puedes copiar cuantas veces quieras los fotogramas principales desde el visor de cuadros, **selecciona los dos fotogramas principales (W)**, da clic en **copiar fotograma (X)** y luego **pegar fotograma (Y)**.



9. Una vez concluido el video de la animación, ahora podemos compartirlo en formato mp4, Gif o PNG. Da clic en los **tres puntos**, y seguidamente dar clic en el botón **CREAR PELÍCULA (Z)**. Se despliega una pantalla de los detalles del video, dando la oportunidad de modificar su configuración si así lo deseas, de lo contrario, pulsa nuevamente el botón **CREAR PELÍCULA**, esperas que se cargue y listo para subirlo en la red social de tu preferencia.





Actividad 7. Infografía de animación multimedia



Instrucciones: Investiga los siguientes elementos que se utilizan en una animación como: Línea de tiempo, escena, capas y fotogramas, seguidamente elabora una infografía de manera creativa. Puedes usar la aplicación que más se te facilite utilizar o la que indique el docente.

Ejemplo de una infografía.





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

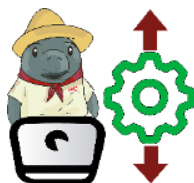
Actividad 7 Infografía de animación multimedia

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Diseño digital			Periodo:2024-2025B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Presenta una infografía única, con diseño propio y creativa			1		
2	Las imágenes están distribuidas correctamente.			2		
3	Los colores están acorde a la temática.			2		
4	Se aprecian los títulos e información relevante.			2		
5	Muestra la información de forma ordena y coherente			1		
6	No presenta faltas de ortografía, tiene una redacción clara, letra legible.			1		
7	No presenta faltas de ortografía, tiene una redacción clara, letra legible.			1		
				CALIFICACIÓN		





Práctica 6. “Mi animación empresarial”



Instrucciones: En equipos colaborativos de 5 integrantes, crear un cartel para publicitar una microempresa de tu comunidad, que forma parte del diseño de marca para microempresa.

Recomendaciones: Es importante tomar en cuenta las siguientes indicaciones para realizar tu cartel. Puedes apoyarte con los pasos de la práctica cartel publicitario.

Descargar imágenes Creative Commons, es decir, 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 un patrón al lienzo.
4. Abrir, como capa, las imágenes, previamente descargadas en el paso 1.
5. Eliminar el fondo o elementos innecesarios para el diseño, usando la herramienta selección difusa o selección libre.
6. Agregar textos creativos relacionados a la microempresa elegida, por ejemplo, eslogan, promociones, teléfonos, dirección, entre otros.
7. Hacer uso de las herramientas pincel, rotación y transformación.
8. Hacer uso de filtro a las imágenes
9. Guardar el trabajo como cartel_nombre_microempresa.cfx y exporta la imagen en formato JPG con el mismo nombre.
10. Realizar la entrega de tu trabajo en ambos formatos en la fecha y forma solicitada.



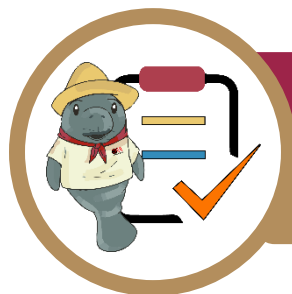
Recurso didáctico sugerido



<https://www.youtube.com/watch?v=pnraCwfi5fs>



<https://www.youtube.com/watch?v=9Vf8Wbj9U3s>



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

Práctica 6. “Mi animación empresarial”

DATOS GENERALES						
Nombre(s) del alumno (s)			Matriculas(s)			
Producto:			Fecha			
Formación Laboral Básica: Diseño digital			Periodo:2024-2025B			
Nombre del docente:			Firma del docente			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CAL	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS
		SI	NO			
1	Agrega un video o imagen para editarlo en flipa Clip			1		
2	Utiliza las opciones de la herramienta pincel adecuadamente en FlipaClip			1		
3	Usa las herramientas de diseño y color para agregarle color a los objetos.			2		
4	Utiliza el gotero para homogenizar los colores en los objetos relacionados.			1		
5	Agrega cinco fotogramas como mínimo			2		
6	Realiza una animación como mínimo en su película			2		
7	Entrega su proyecto a tiempo en formato .fc y en mp4			1		
		CALIFICACIÓN				

Referencias

- ¿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. [creaonlaura.blogspot.com.https://creaonlaura.blogspot.com/2014/11/flipaclip-app-para-crear-sencillas.html?m=1](https://creaonlaura.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://inspired360g.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=Ji29z8bbL1I>.



Lectura 10. Entorno y herramientas básicas de Publisher



Instrucciones: Leer detenidamente la lectura para identificar lo más relevante del tema, que te permita realizar la Actividad 12: Mapa conceptual de Microsoft Publisher. De manera individual, y apoyándote en la lectura y explicación del docente, realiza una práctica en Microsoft Publisher para reconocer y aplicar las herramientas básicas del entorno de trabajo.

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.

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.

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

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 pixeles. 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 Acces, 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.

26.

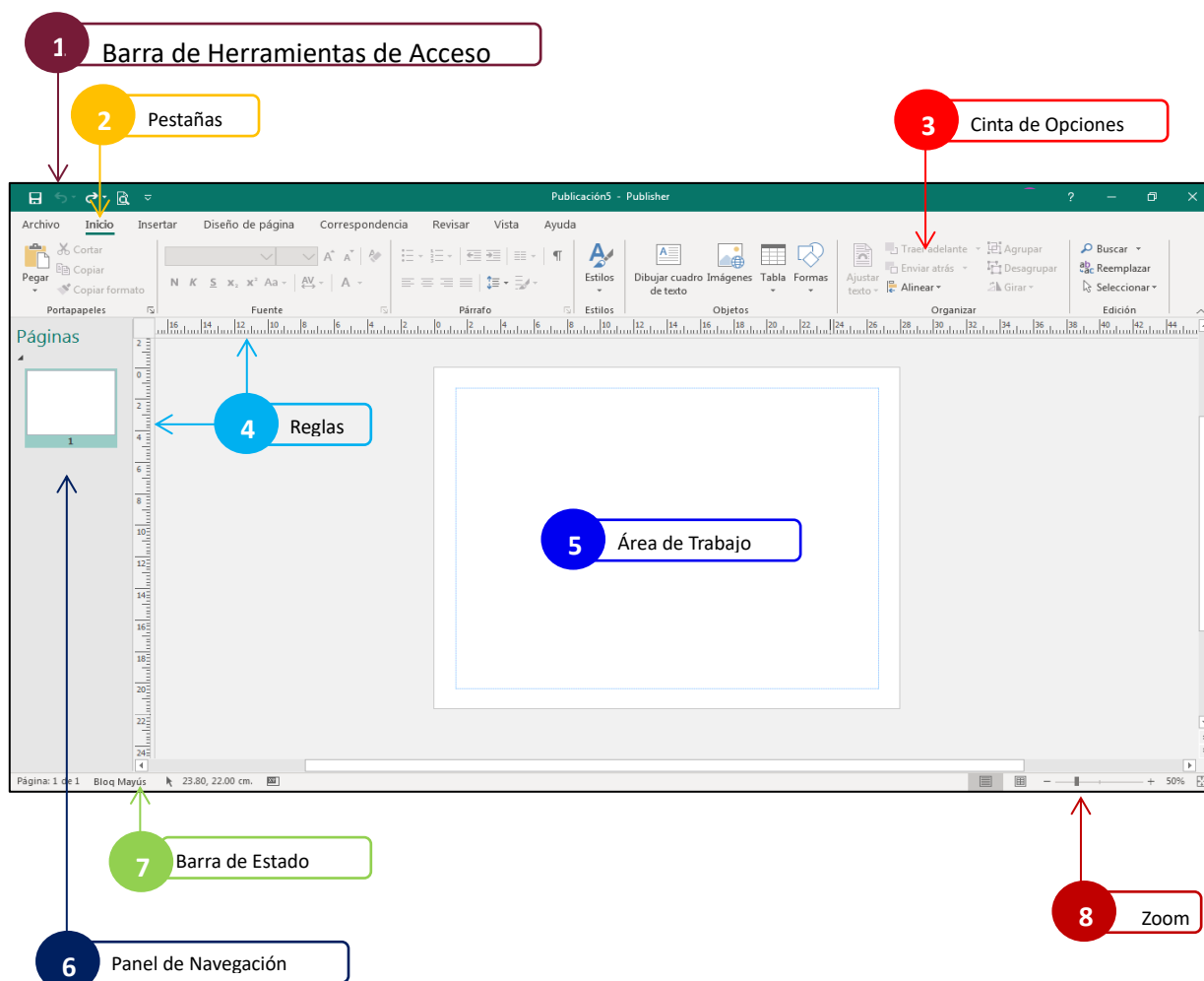
Interfaz de Microsoft Publisher

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.

La interfaz de Publisher es el entorno donde el usuario diseña y organiza sus publicaciones. Está compuesta por diferentes áreas y herramientas que permiten crear materiales impresos o digitales como folletos, trípticos, tarjetas y boletines de manera fácil y profesional.

1. **Barra de título:** Muestra el nombre del archivo que estas utilizando y el nombre del programa
2. **Cinta de opciones:** Contiene pestañas (inicio, insertar, Diseño de página, etc.)
3. **Barra de herramientas de acceso rápido:** Permite acceder rápidamente a comandos comunes como guardar deshacer o rehacer.
4. **Panel de páginas:** Se encuentra en el lado izquierdo y muestra una vista en miniatura de todas las páginas del documento.





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=2SkIxj3lgA>





<https://www.youtube.com/watch?v=2v2rK4ki3A>



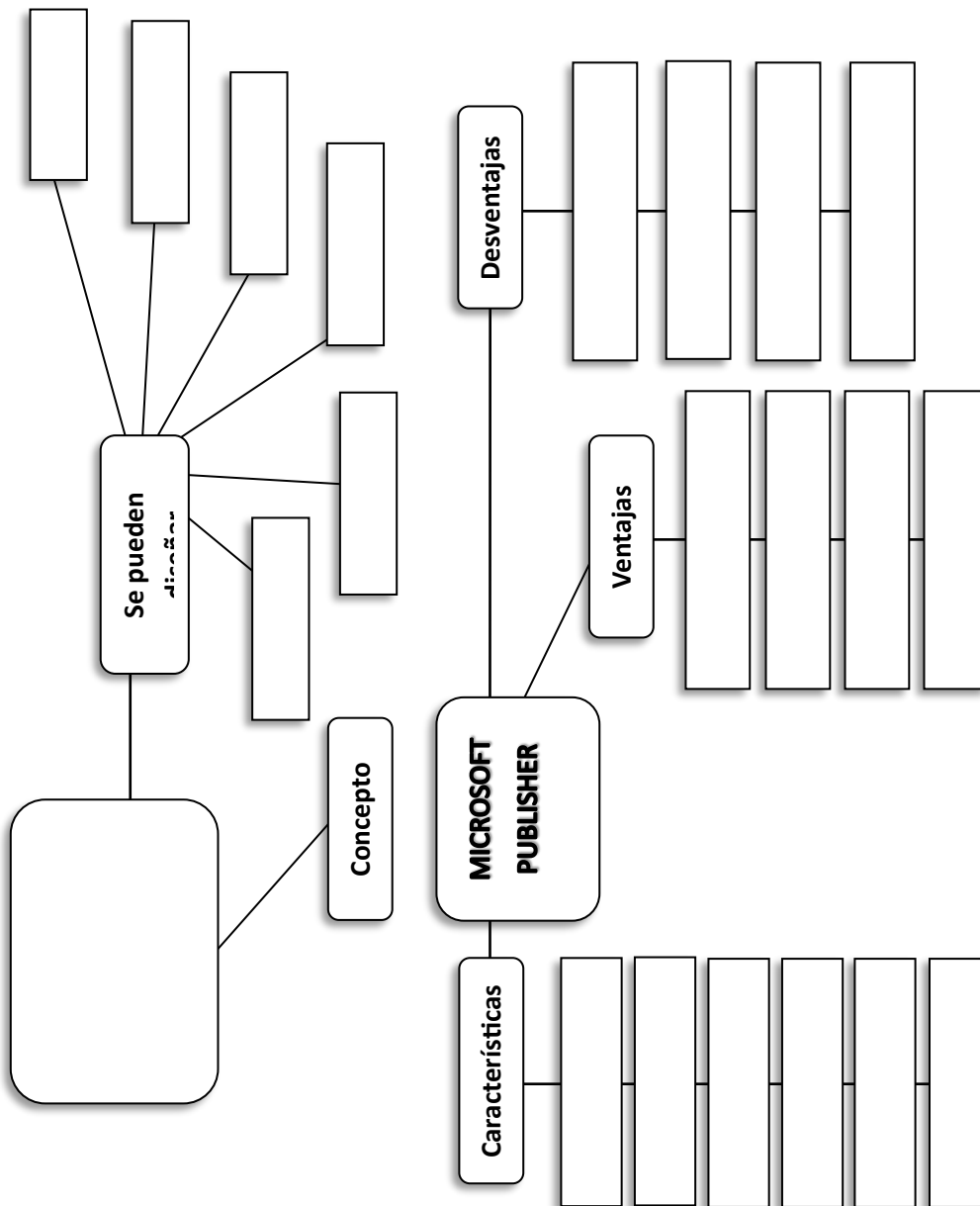


Actividad 8. Mapa conceptual de Software Editorial



Instrucciones: De manera individual, elabora un mapa conceptual donde representes de forma clara y organizada la información más relevante sobre el Software Editorial.

El propósito de esta actividad es que identifiques y relaciones los conceptos principales que integran este tipo de programas y su utilidad en el diseño y la maquetación de publicaciones.





Lectura 11. Lienzos y páginas, bocetaje, marcos y capas de Publisher



Instrucciones: Lee la lectura identificando lo más relevante, toma nota para la realización de la práctica al final de la lectura.

Elabora un proyecto de diseño editorial en Microsoft Publisher aplicando los conceptos de lienzo, páginas, bocetaje, marcos y capas, organizando los elementos de manera ordenada y visualmente atractiva.

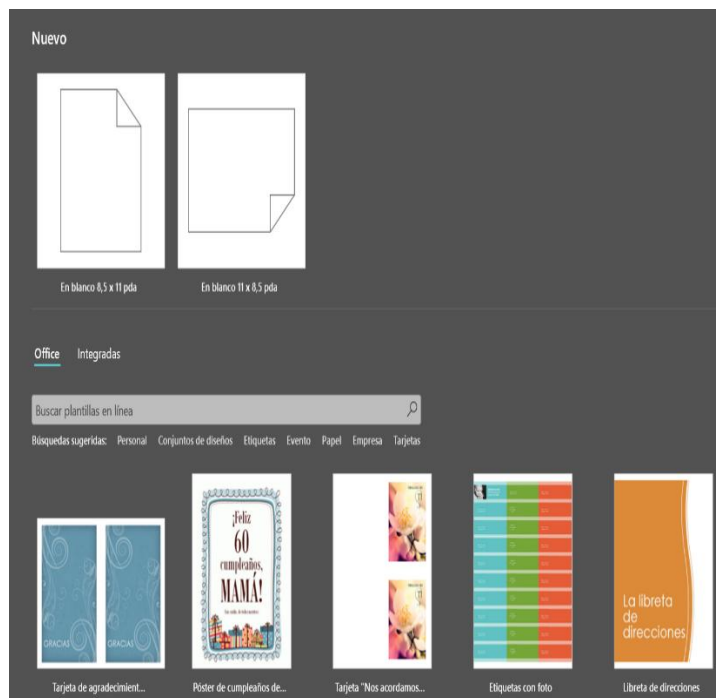
Indicaciones:

1. Crea un nuevo documento en Publisher y configura el tamaño del lienzo de acuerdo con el tipo de publicación (revista, folleto o catálogo).
2. Agrega varias páginas y nómbralas según su contenido (por ejemplo: portada, contenido, productos, contacto).
3. Realiza un bocetaje digital, colocando guías y cuadros de texto donde irán los títulos, imágenes y descripciones.
4. Utiliza marcos de texto e imagen para organizar la información de forma clara y estética.
5. Aplica el uso de capas para controlar la posición de los elementos (por ejemplo: fondo, texto principal, adornos o logotipos).
6. Cuida la alineación, márgenes y equilibrio visual en cada página.
7. Guarda tu trabajo con el nombre: Proyecto_Lienzos_NombreApellido.pub y toma capturas de pantalla de tus páginas finales.
8. Entrega tu archivo y las evidencias gráficas como comprobante de tu trabajo.

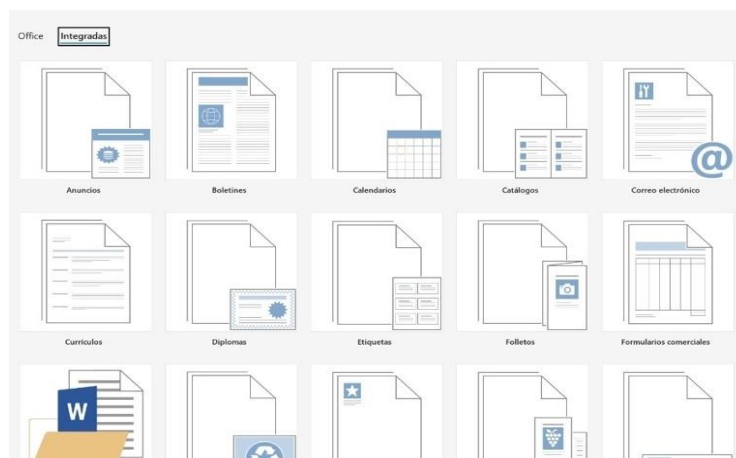


Páginas en blanco

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 siguientes 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



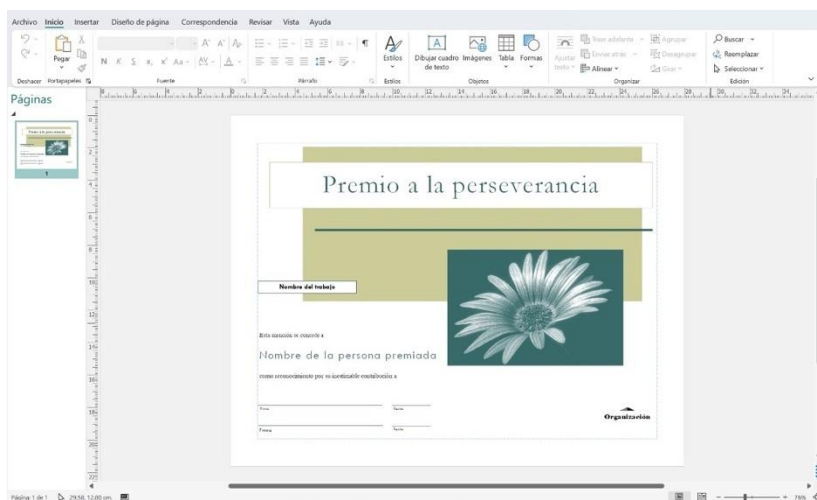
Se mostrará la siguiente ventana:



3. Seleccionar la plantilla Bloques y líneas.

4. Dar clic en el botón Crear.

Se muestra la siguiente ventana:

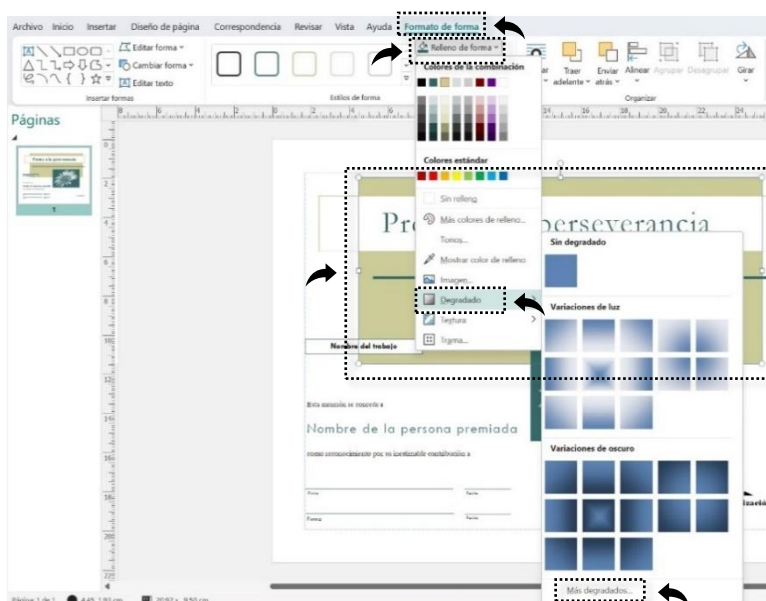


Cambiar color de relleno a los objetos

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.

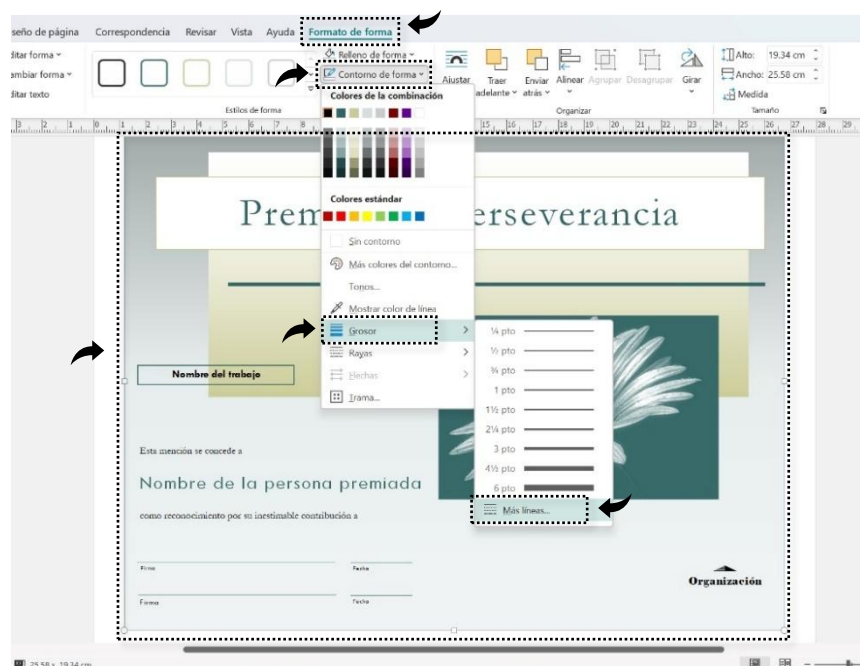
En la pestaña del icono de Relleno, dar clic en Degradados preestablecidos.

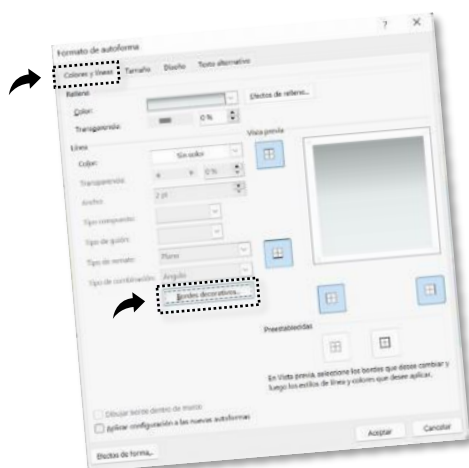
5. Elegir una combinación de colores.
6. Dar clic en el botón Aceptar.
7. Repetir el procedimiento en las Formas que tenga el diploma según sean necesarias.



Cambiando el contorno de Formas

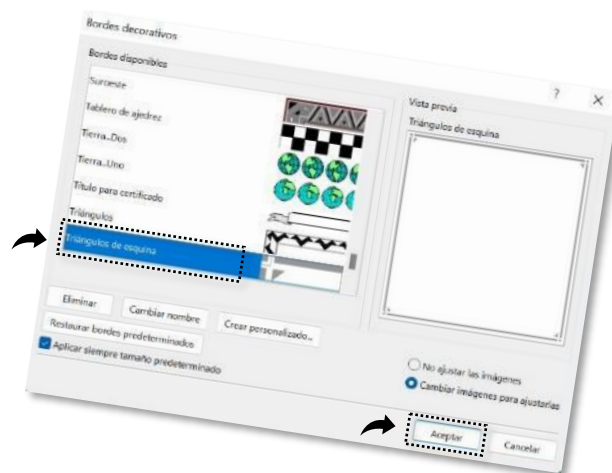
1. Seleccionar una de las Formas (cuadro) que contiene el diploma y hacer clic en el botón Contorno de forma, de la pestaña Formato de forma.
2. Elegir la opción Grosor.
3. Dar clic en la opción Más líneas





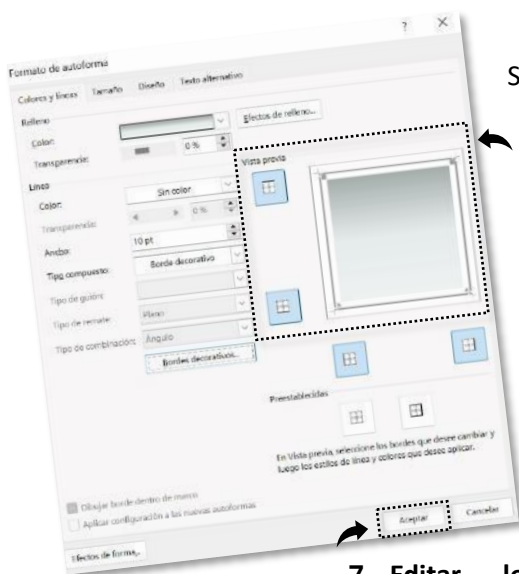
En la ventana Formato de autoforma, dar clic en la pestaña Colores y líneas. Hacer clic en el botón Bordes decorativos...

27.



Se muestra la siguiente ventana:

4. Seleccionar uno de los bordes de la opción Bordes disponibles.
5. Hacer clic en el botón Aceptar.



Se puede observar cómo va quedando el diseño en la opción Vista Previa.

6. Dar clic en el botón Aceptar de la ventana Formato de autoforma.

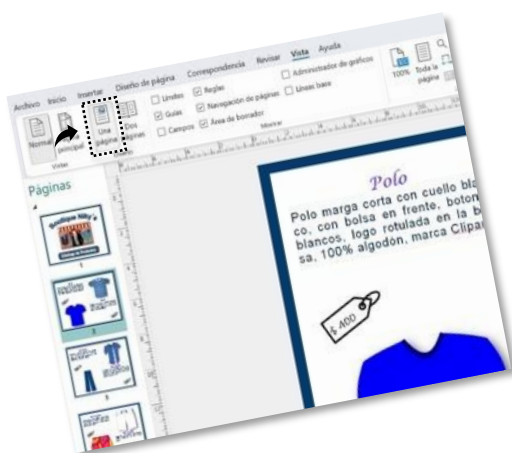
7. Editar los datos, dar formato e insertar imágenes al diploma.



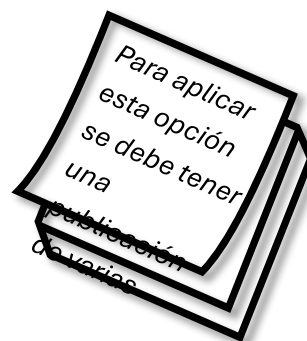
Vista de Publicación

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.

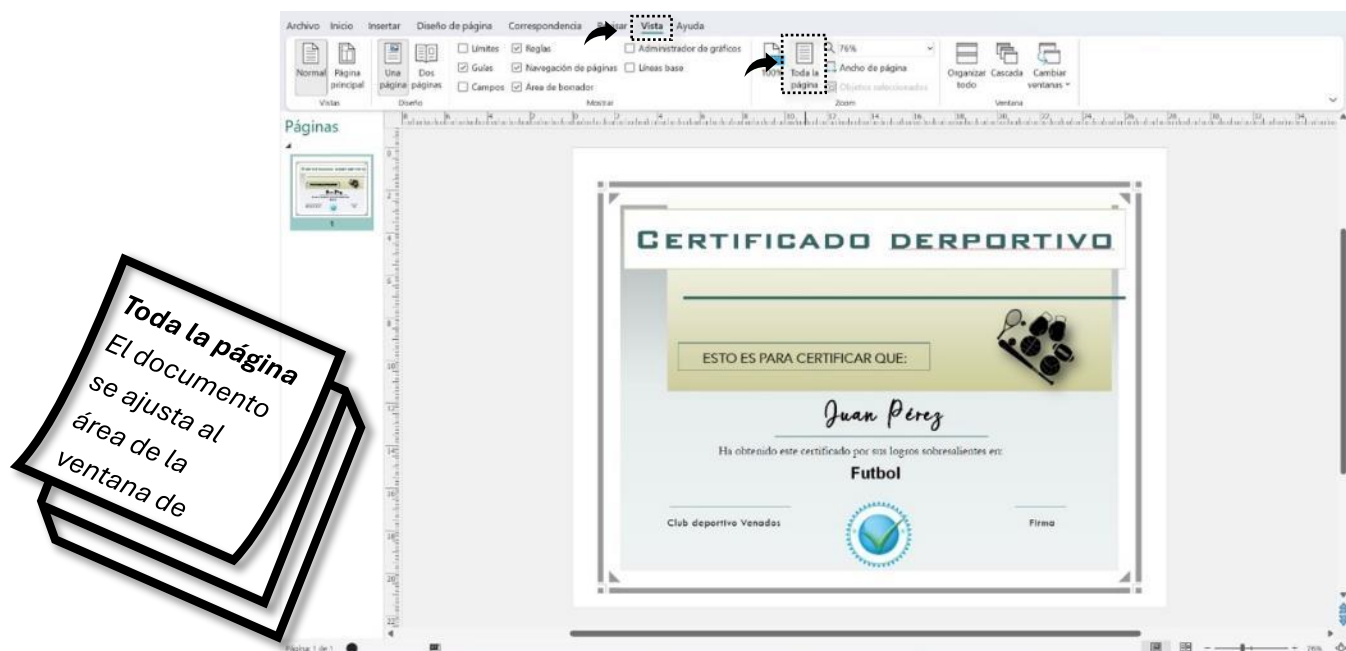


Segunda forma: Herramienta Zoom

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**.



Otra opción es la herramienta Zoom que se encuentra en la parte inferior derecha de la ventana Publisher.

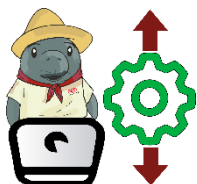


1. Una página
2. Ver dos páginas
3. Alejar
4. Acercar
5. Porcentaje de la vista en que se usa Zoom
6. Toda la página

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.



Práctica 7. “Mis productos”



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.

28.

Desarrollo:

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. 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.



Autoguardado catalogo nikys.xlsx - Guardado

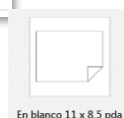
Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda Buscar

Calibri 11 A⁺ Fuente Alineación Número Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda

Portapapeles Pegar

	A	B	C	D	E	F
	Clave	Producto	Descripción	Precio	Imagen	
1			Polo manga corta con cuello blanco, con bolsa en frente, botones blancos, logo rotulada en la bolsa, 100% algodón, marca Clipart.	\$ 400.00	G:\Boutique Nikys\Polo01.png	
2	Polo01	Polo				
3	Polo02	Polo	Playera en azul, cuello redondo, cuello y mangas en azul marino, slim fit, 50% algodón y 50% poliéster, marca Clipart.	\$ 520.00	G:\Boutique Nikys\Polo02.png	
4	Cami01	Camisa	Camisa manga corta con cuello azul oscuro, slim fit, botones blancos, tela 90% algodón y 10% poliéster, marca Sabrry	\$ 750.00	G:\Boutique Nikys\Camisa01.png	
5	Pant01	Pantalón	Pantalón de mezclilla, Color azul, pretinas en color blanco, modelo campana, 95% algodón y 5% poliéster, marca Zaul	\$ 500.00	G:\Boutique Nikys\Pantalon01.png	
6	Berm01	Bermuda	Bermuda de mezclilla, color blanco, pretinas en color negro, corte recto, 70% algodón y 30% poliéster, marca Zaul	\$ 450.00	G:\Boutique Nikys\Short01.png	

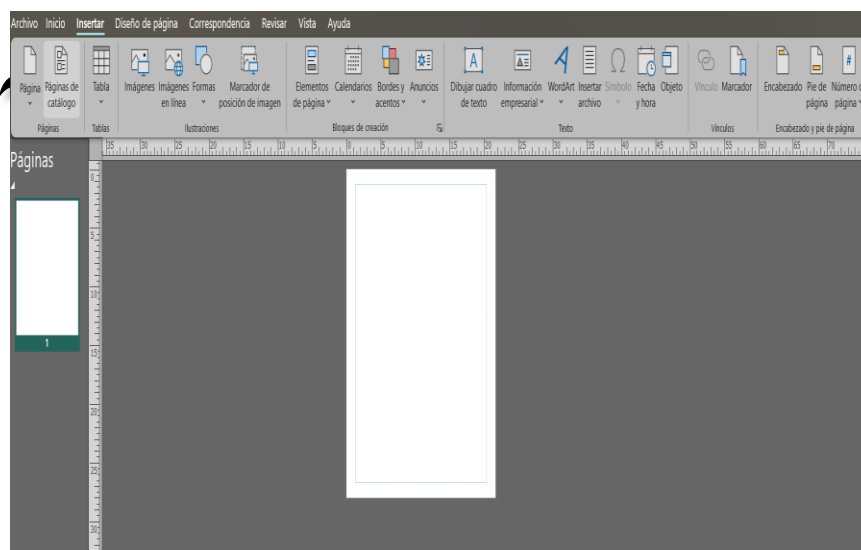
2. Abrir el programa de Microsoft Publisher y seleccionar En blanco 11 x 8,5 pda.



3. Una vez dentro de la aplicación, ir a la pestaña Insertar y dar clic en la herramienta Páginas de catálogo.

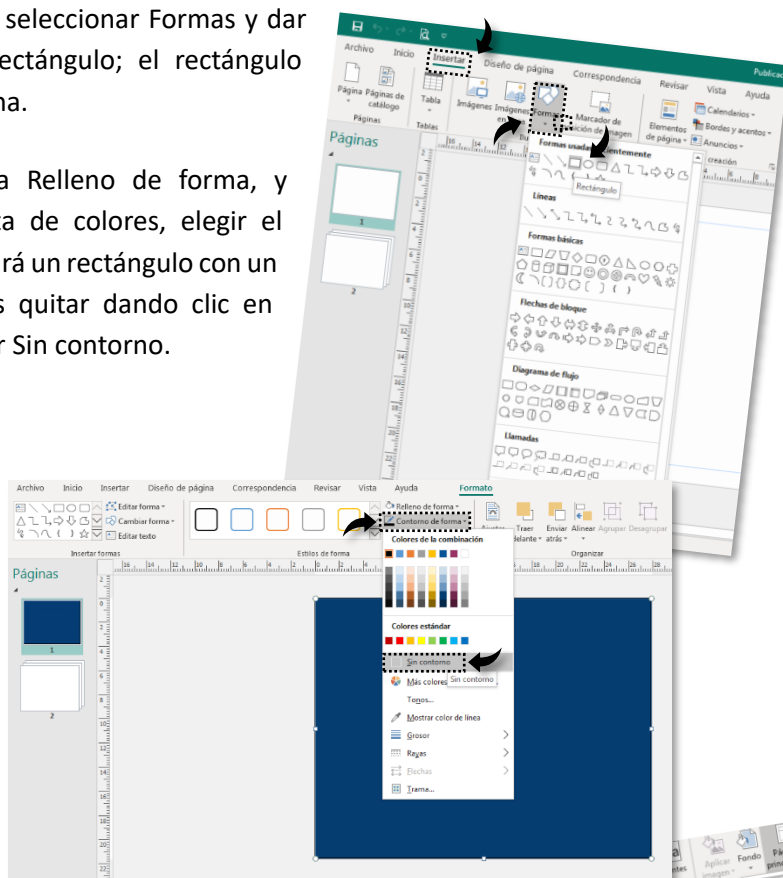
4. Aparecerán dos páginas, de las cuales seleccionar la primera de ellas. Observar que la segunda página está sobrepuesta en otras páginas, lo que indica que de forma automática esa página puede generar otras.

5. En la primera página en blanco puedes colocar un marco; para ello se sugiere seguir los siguientes pasos:

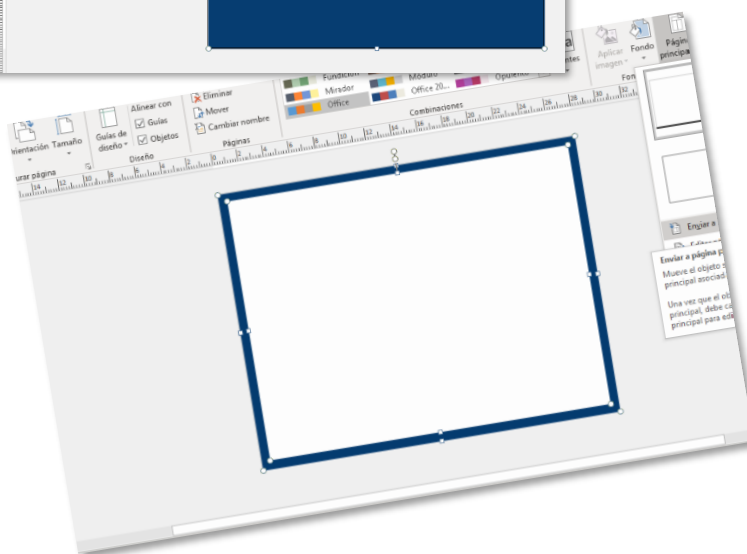


a) Ir a la pestaña Insertar, seleccionar Formas y dar clic en la herramienta Rectángulo; el rectángulo deberá cubrir toda la página.

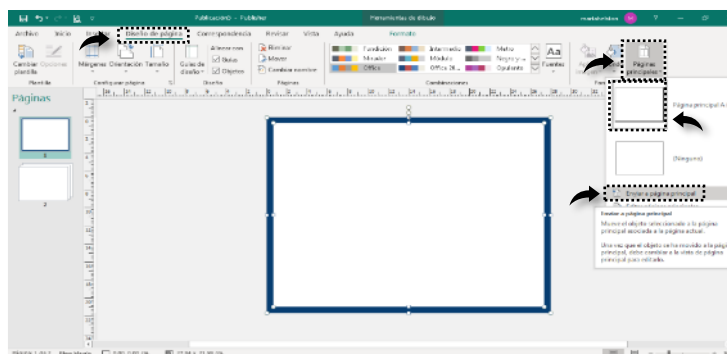
b) Aplicar la herramienta Relleno de forma, y cuando aparezca la paleta de colores, elegir el color que desees. Te quedará un rectángulo con un contorno, el cual deberás quitar dando clic en Contorno de forma y elegir Sin contorno.



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).

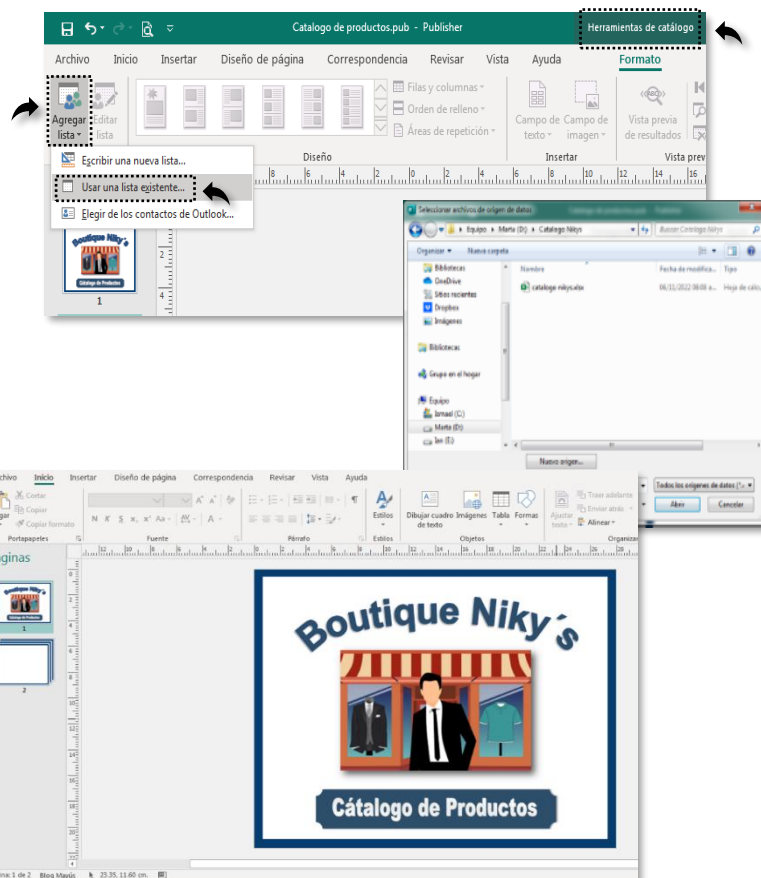


d) Para aplicar el mismo marco a las siguientes páginas, seleccionar la pestaña **Diseño de página**, dar clic en la herramienta **Páginas principales**, elegir **Página principal A (A)** y por último seleccionar **Enviar a página principal**.



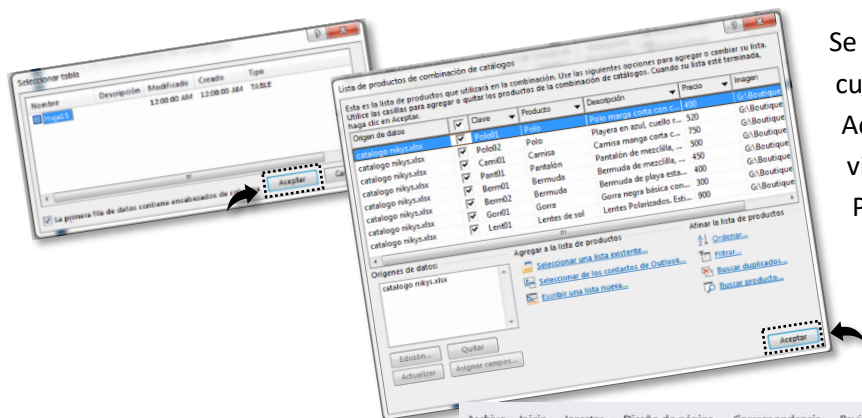
El procedimiento para colocar el marco se repetirá en la segunda página de manera automática; esto se debe a que en la primera página se determinó el marco y quedó establecido como un patrón.

- 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.



"Educación que genera cambio"

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.



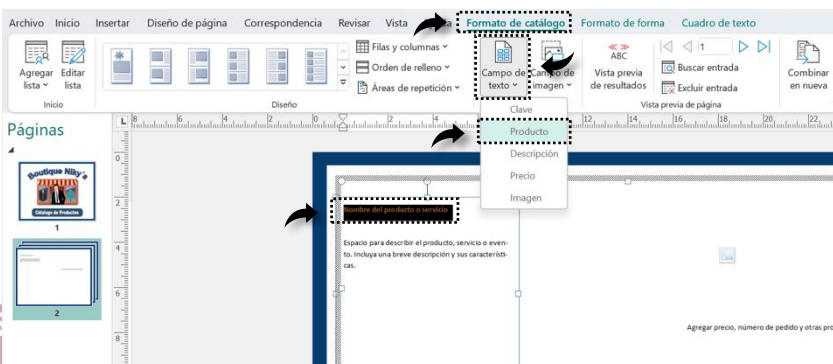
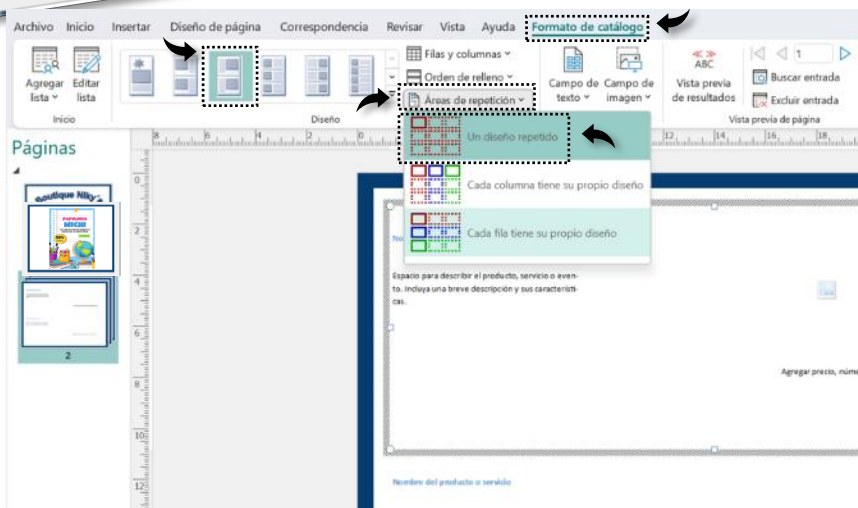
Se abren dos ventanas, a las cuales dar clic en el botón Aceptar. De esta manera habrá vinculado la base de datos con Publisher.

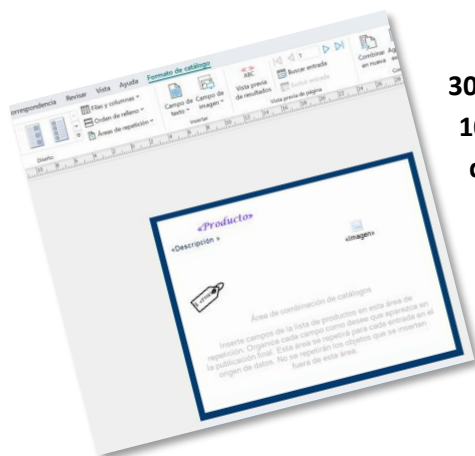
29.

7. 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.

8. Dar clic en la herramienta Áreas de repetición, seleccionar la opción Cada fila tiene su propio diseño.

9. 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.

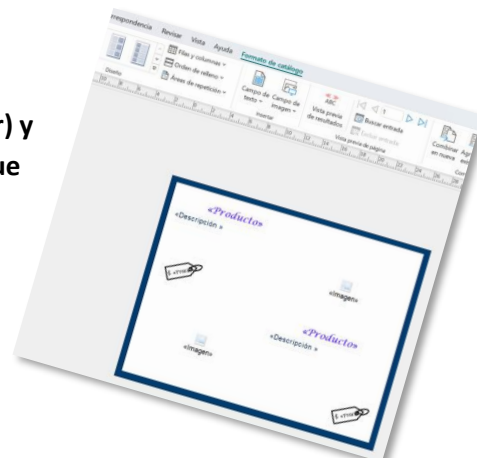




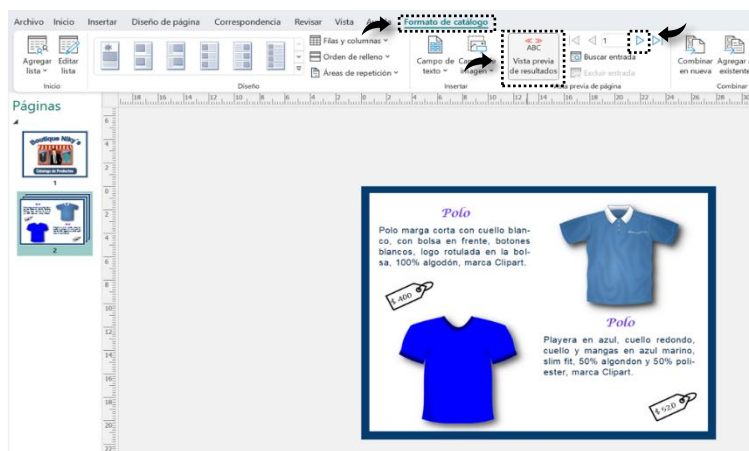
30.

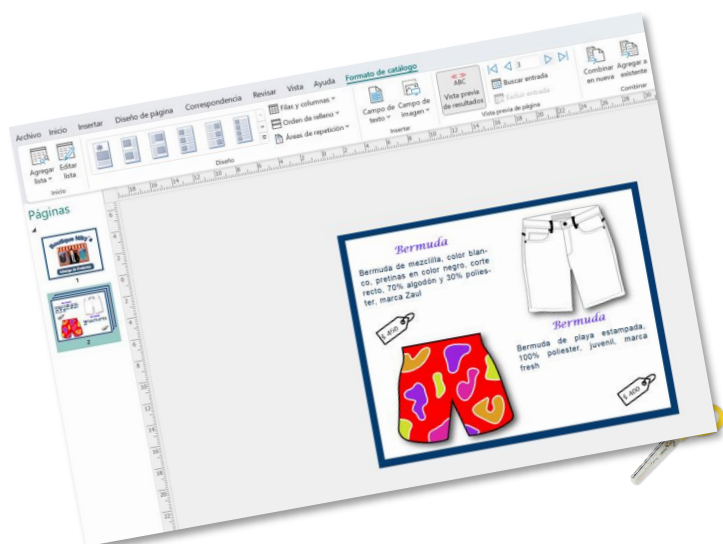
10. Aplicar formato a cada texto vinculado (tipo, color, tamaño de fuente, etc.) e imagen (Estilos rápidos, etc.), y distribuirlos de manera adecuada en toda la fila.

11. 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.



12. 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.

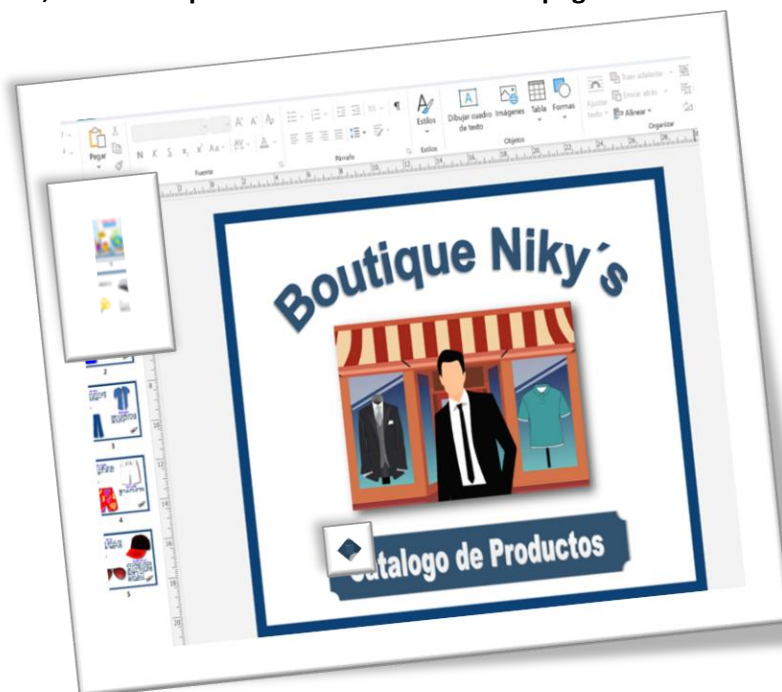


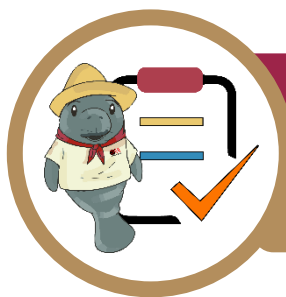


Dentro de la cinta de opciones Formato de catálogo, elegir la herramienta Combinar nueva.

13. Se crea un nuevo archivo en Publisher, donde se pueden visualizar todas las páginas del catálogo.

14. Para finalizar, guardar el archivo.





Instrumento de evaluación

LISTA DE COTEJO

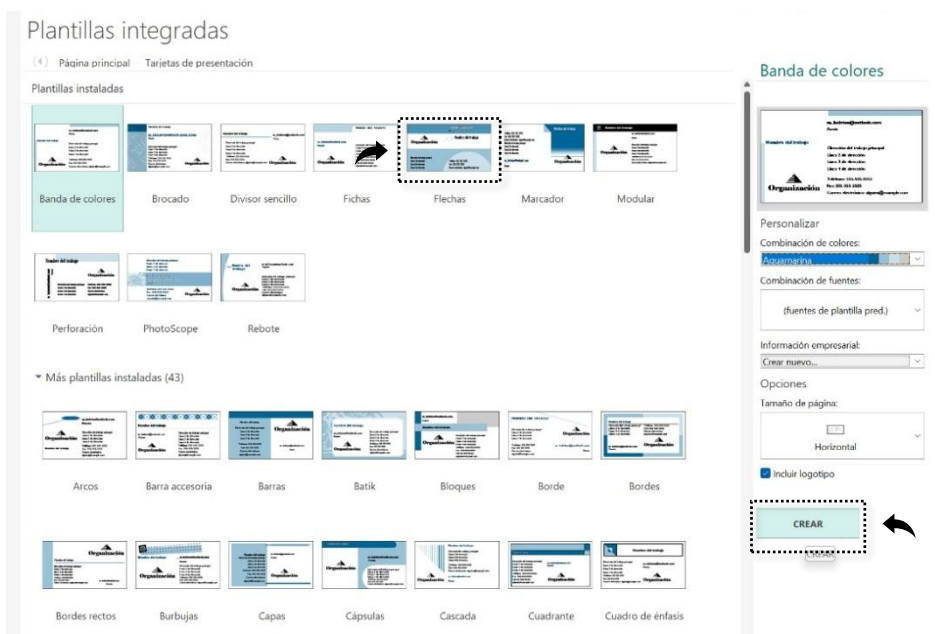
Práctica 7: Mis productos

Instrumento de evaluación						
LISTA DE COTEJO						
Práctica No. 7 Mis productos						
DATOS GENERALES						
Nombre del alumno:			Matricula:			
Producto: Catálogo			Fecha:			
Formación Laboral Básica: Diseño digital			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente:			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PODERACIÓN	CALIFICACIÓN	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					

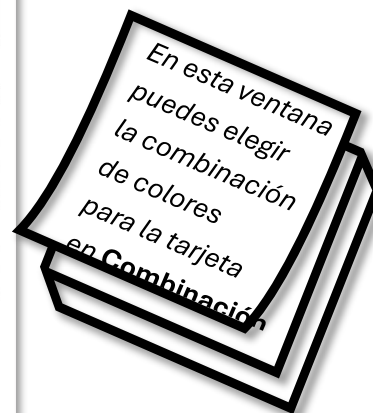
A continuación, se presenta el procedimiento de una segunda práctica guiada de esta lección; en este caso se trata de elaborar una tarjeta de presentación, utilizando la Plantilla Tarjeta de presentación.



presentación.

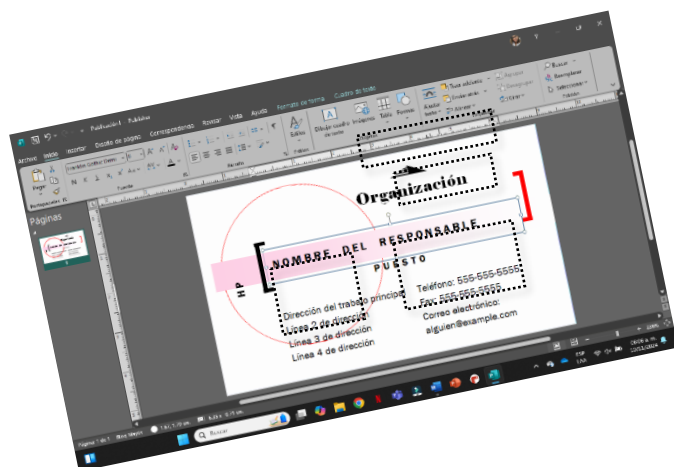


32. 1. Seleccionar la plantilla Flechas y dar clic en el botón Crear.



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.





33. 1. Seleccionar cada cuadro de texto para editar la información de la tarjeta de presentación.



34. 2. Insertar las imágenes de un teléfono y un sobre de carta; ajustar ambas imágenes a un tamaño proporcional a las dimensiones de la tarjeta.

1. 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.

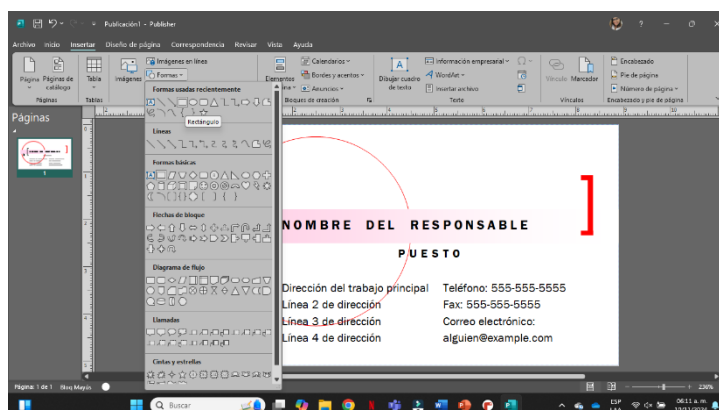


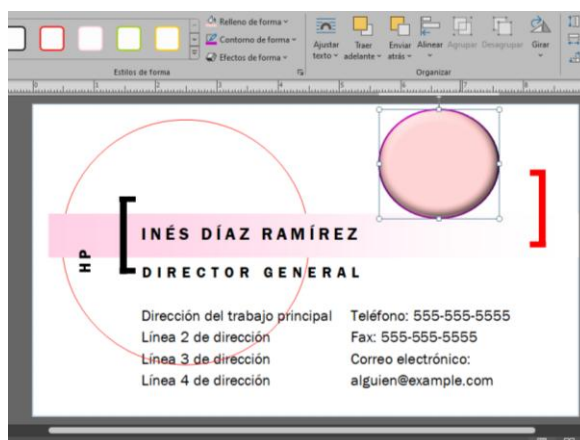
2. Quitar la imagen Organización e ir a menú Insertar, dar clic en la herramienta Formas y seleccionar la forma Rectángulo o Circulo, la forma de tu preferencia

35.

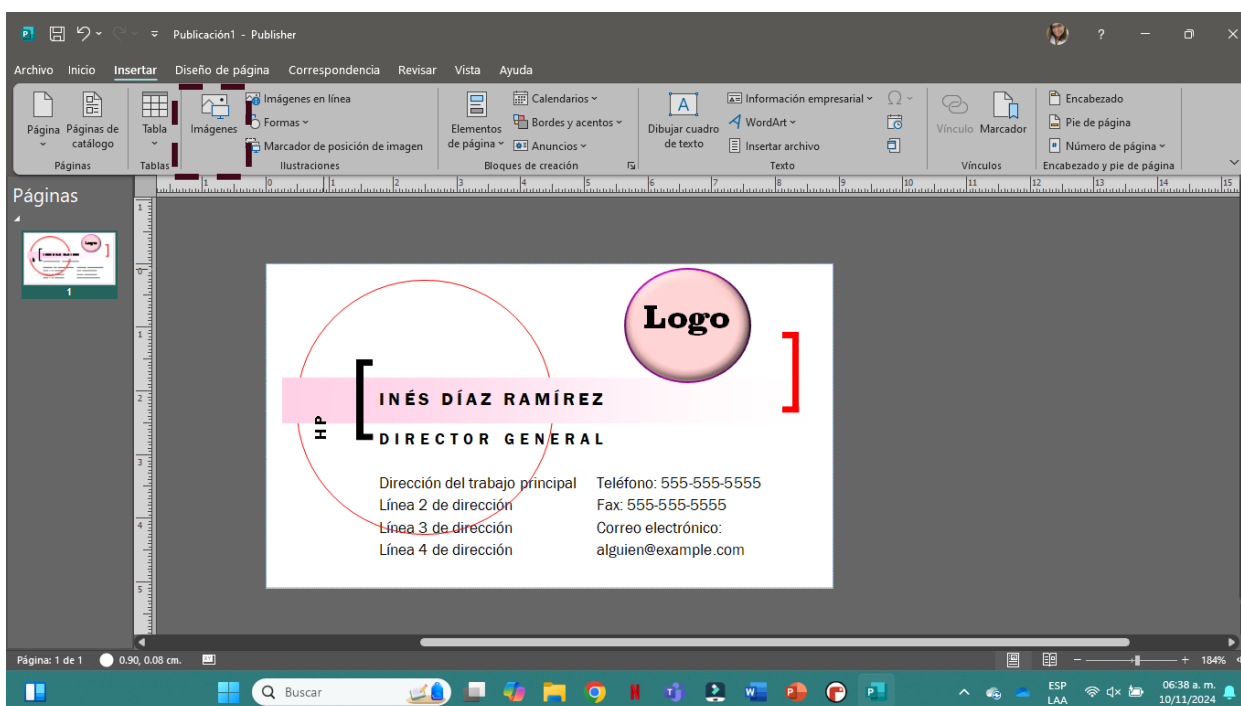
36.

3. Dimensionar la forma anterior, además, aplicar Relleno de forma, del color de tu preferencia y dar formato a las líneas de contorno y usar efecto de forma para darle mayor visión

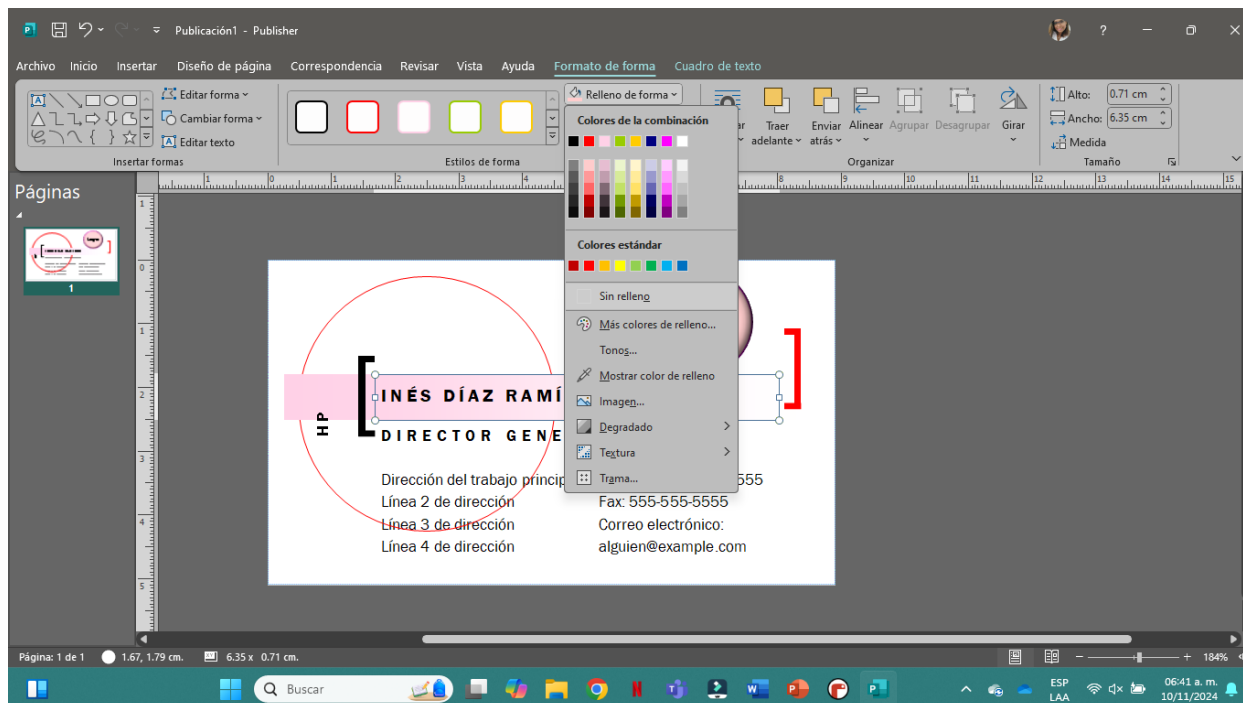




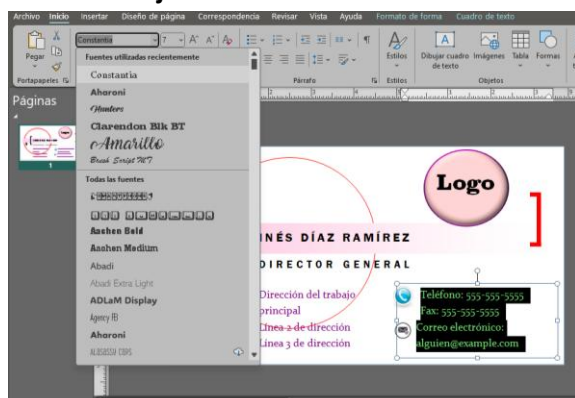
4. Dentro de la forma insertada agregar el logotipo que sea de la empresa en la que se está trabajando. Para esto, daremos clic en el menu insertar imagen y examinaremos la carpeta donde guardamos la imagen del logotipo de la empresa, para insertar.



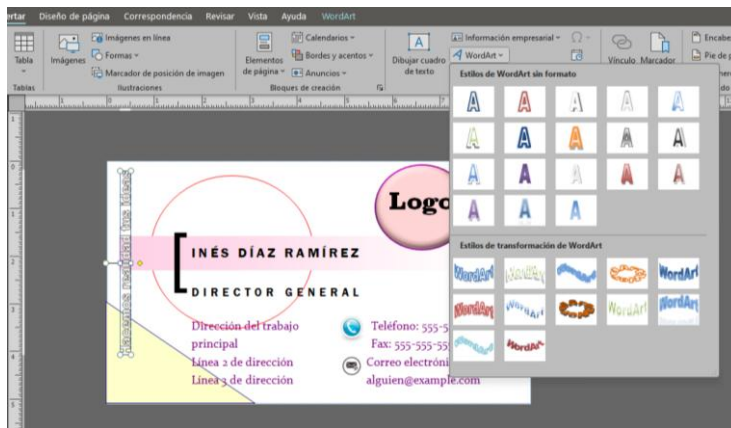
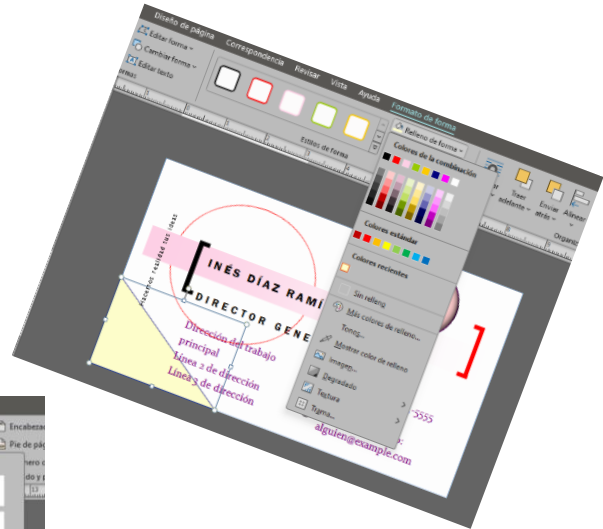
5. Cambiemos los colores de las formas que aparecen en el diseño por los colores de la empresa elegida. Para esto, debemos seleccionar las formas dentro de nuestro diseño, dar clic en el menú, formato de forma y dar clic en el comando relleno de forma para seleccionar el color elegido.



6. Cambiar el color y tipo de fuente de los textos que se encuentra en la parte inferior del diseño de la tarjeta

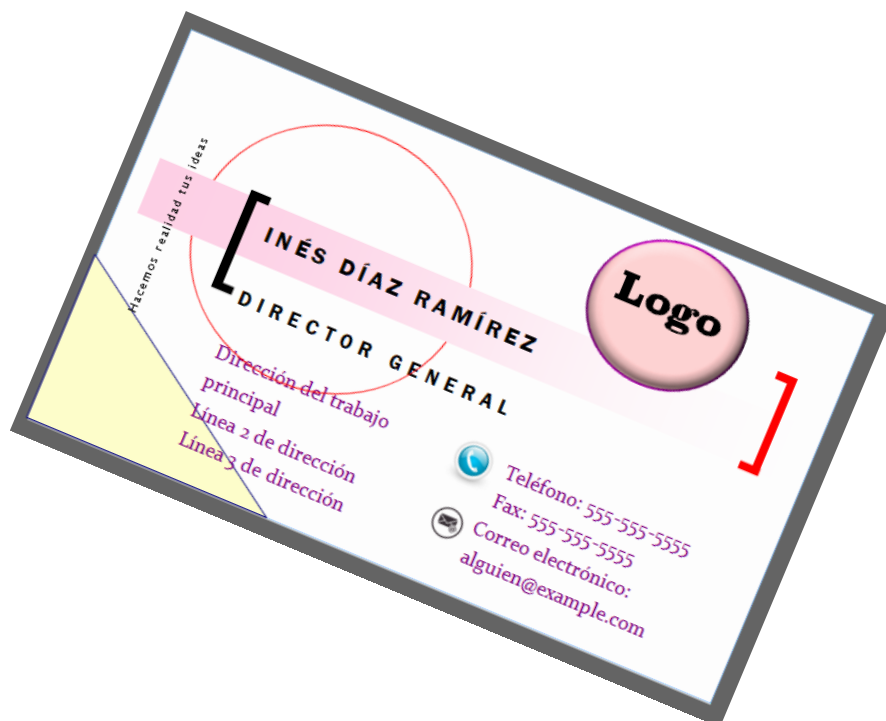


7. Insertar formas que den formato a nuestro diseño según lo consideremos, en el menú insertar >formas y rellenamos con el color de nuestra empresa y de preferencia quitamos los bordes de las formas insertadas



37. 8. Hacemos clic en el menú insertar, en el comando Word Art, para agregar el slogan de nuestra empresa

9. De esta manera queda lista la Tarjeta de presentación.





Práctica 8. Tarjeta de presentación en Publisher



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.

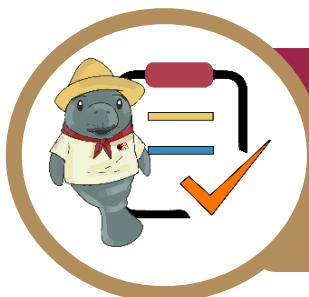
Elabora una tarjeta de presentación profesional utilizando Microsoft Publisher, aplicando los conocimientos adquiridos sobre diseño, formato de texto, uso de imágenes y organización de elementos gráficos.

1. Abre Microsoft Publisher y selecciona una plantilla de tarjeta de presentación o crea una desde cero con las medidas estándar (9 x 5 cm).
2. Incluye los siguientes elementos:
 - Nombre completo
 - Cargo o profesión
 - Nombre de la empresa, escuela o emprendimiento
 - Número telefónico y correo electrónico
 - Dirección (opcional)
 - Logotipo o imagen representativa
3. Aplica colores armónicos, tipografía legible y un diseño equilibrado que refleje profesionalismo.
4. Revisa la alineación y los márgenes, cuidando que todos los elementos estén bien distribuidos.
5. Guarda tu archivo con el nombre: Tarjeta_NombreApellido.pub y realiza una captura de pantalla de tu trabajo final.
6. Entrega el archivo y la imagen como evidencia en la plataforma o medio indicado por el docente.

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 8: Tarjeta de presentación en Publisher

DATOS GENERALES						
Nombre del alumno:			Matricula:			
Producto: Catálogo			Fecha:			
Formación Laboral Básica: Diseño digital			Periodo:2025-2026B			
Nombre del docente:			Firma del docente:			
CRITERIO	INDICADORES	VALOR OBTENIDO		PONDERACIÓN	CALIF	OBSERVACIONES Y/O SUGERENCIAS DE MEJORA
		SI	NO			
1	Trabaja de manera colaborativa con sus compañeros.					
2	Realiza la configuración correcta de la tarjeta.					
2	Aplica diferentes tamaños, fuentes y efectos al texto para la tarjeta y contenido de esta					
2	La redacción es adecuada, sin errores ortográficos.					
2	La tarjeta es original y creativo.					
1	Entrega la práctica en tiempo y forma.					
10	CALIFICACIÓN					

Anexos

HIMNO DEL COBATAB



¡Oh!, Colegio de Bachilleres, impetuosa y querida
institución casa fiel del conocimiento,
hoy te canto este himno con amor,
eres rayo de esperanza del mañana,
eres la voz de la verdad.
¡Oh!, Colegio de Bachilleres, eres
luz en medio de la oscuridad.
//Colegio de bachilleres conducta
clara y firme decisión
Colegio de bachilleres tu misión
para siempre es ser mejor.//
En Tabasco se ha sembrado
la semilla que un día germinara,
el impulso de la vida modernista
en progreso de toda la sociedad,
es tu memorable historia gran
orgullo para toda la región,
educación que genera cambio,
ejemplo digno en cada generación.

PORRA INSTITUCIONAL

¡Somos!
¡Somos!
Jóvenes Bachilleres
Jóvenes Bachilleres
Con Valor y Lealtad
De Norte a Sur
De Este a Oeste
Somos líderes Bachilleres del Sureste
COBATAB Unido, COBATAB Fortalecido.
Este encuentro lo gano porque lo gano

Como dijo el Peje, me canso ganso.
¡Somos!
¡Somos!
Jóvenes Bachilleres
Jóvenes Bachilleres
¡Somos!
¡Somos!
Jóvenes Bachilleres
Jóvenes Bachilleres
COBATAB Unido, COBATAB Fortalecido

COBACHITO



Colegio de Bachilleres,
Está de fiesta señores
Pues todos sus estudiantes
Hoy celebran con honores.
Que ya llegó la alegría
Es hora de motivar
Bailemos con algarabía
Cobachito nos guiará.
Allá por el acahual
En los ríos de Tabasco
Aconchado en unas ramas

“Educación que genera cambio”

O nadando sin parar.
Un manatí se ha ganado
El cariño de la gente
Cobachito le han llamado
Y no para de bailar.
Cobachito, con él vamos a ganar
Cobachito, eres espectacular
Cobachito, respetamos tu hábitat
Cobachito, mascota del COBATAB.
Mientras la orquesta se escucha
Y la porra se emociona
Los jóvenes bachilleres
A una voz ovacionan.

Con orgullo representan
A una gran institución
COBATAB está presente
Y Cobachito ya llegó.

Cobachito...

