

DIRECCION ZONAL: Lima - Callao

ESC: Escuela de Tecnologías de la Información

INSTRUCTOR: Luis Ramos Mendoza

CARRERA:	Ingeniería de Software con Inteligencia Artificial	SEMESTRE: II
MATERIA/CURSO:	FRONTEND DEVELOPER WEB	
TAREA:	Estructura página web	
OBJETIVOS:	Al finalizar el módulo formativo, el aprendiz estará en la capacidad de construir la estructura de una página web utilizando HTML, organizando correctamente sus elementos y etiquetas	

TIEMPO EN MINUTOS	ACTIVIDADES / PASOS A SEGUIR			PREVENCION DE AYUDAS																
30'	1. MOTIVACION (PREPARACION)			1.- MATERIALES - Lapicero - Cuaderno 2.- HERRAMIENTAS 																
	<table><tr><td>Hoja de tarea</td><td>Hoja de Operación</td><td>Procesos de Ejecución</td></tr><tr><td>Plano</td><td>Operaciones nuevas</td><td>Procesos específicos de la tarea</td></tr><tr><td>Esquema</td><td>(habilidades a desarrollar)</td><td>programada</td></tr><tr><td>Croquis</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Modelo</td><td></td><td></td></tr><tr><td>Instrucciones✓</td><td></td><td></td></tr></table>	Hoja de tarea	Hoja de Operación		Procesos de Ejecución	Plano	Operaciones nuevas	Procesos específicos de la tarea	Esquema	(habilidades a desarrollar)	programada	Croquis			Modelo			Instrucciones✓		
Hoja de tarea	Hoja de Operación	Procesos de Ejecución																		
Plano	Operaciones nuevas	Procesos específicos de la tarea																		
Esquema	(habilidades a desarrollar)	programada																		
Croquis																				
Modelo																				
Instrucciones✓																				
40'	1. DEMOSTRACIÓN DE OPERACIONES NUEVAS (Instructor) 2.1. Identificar los lenguajes de marcado y programación web. 2.2. Analizar la estructura de un documento HTML5. 2.3. Crear la maquetación básica de una página web. 2.4. Implementar etiquetas semánticas y elementos estructurales. 2.5. Aplicar los fundamentos del diseño UX/UI.			3.- MAQUINAS 																
230'	3. APLICACIONES (EJECUCIÓN DE OPERACIONES REPETIDAS Y NUEVAS POR EL ESTUDIANTE) 3.1. Identificar los lenguajes de marcado y programación web. 3.2. Analizar la estructura de un documento HTML5. 3.3. Crear la maquetación básica de una página web. 3.4. Implementar etiquetas semánticas y elementos estructurales. 3.5. Aplicar los fundamentos del diseño UX/UI.			4.- EQUIPOS Computadora 5.- INSTRUMENTOS 																
180'	2. EVALUACIÓN (REFORZAMIENTO) 2.1. Proceso Operacional (X) 2.2. Precisión, acabado, aplicación de Normas Técnicas (X) 2.3. Funcionalidad y aptitud de uso. (X) 2.4. Orden, seguridad, cuidado del ambiente (X) 2.5. Manejo de recursos y materiales. (X) 2.6. Tiempo de ejecución (X)			6.- OTROS 																

DIRECCION ZONAL: Lima - Callao**ESC:** Escuela de Tecnologías de la Información**INSTRUCTOR:** Luis Ramos Mendoza

S04