

# TEMA 3.2

## HTML

```
<div class="block_header">
  <div class="block_header">
    <div class="logo"><a href="index.html">
    <div class="menu">
      <ul>
        <li><a href="index.html">
        <li><a href="services.html">
        <li><a href="services.html">
        <li><a href="portfolio.html">
        <li><a href="contact.html">
```

Elaborado por:  
Orlando Ezequiel Salazar Cruz



# LABORATORIO TEMA 3.2

## INSTRUCCIONES ESPECÍFICAS PARA EL LABORATORIO DEL TEMA 3.2



- Crear un micrositio utilizando solamente HTML. No se incluirá CSS en este laboratorio. CSS se agregará posteriormente, cuando se concluya la práctica de HTML y se capturen evidencias.
- Utilizar más de una página HTML para realizarla práctica.
- Utilizar como contenido para el micrositio la estructura de las unidades 1, 2 y 3 del Programa Células Plenum, incluyendo todos los temas de las 3 unidades. Los números y nombres de las unidades y de los temas se deben utilizar para la práctica.
- Lo más importante para la práctica es experimentar con los diferentes tags de HTML y presentar la estructura de las 3 primeras unidades del Programa Células Plenum, incluyendo todos los temas de las 3 unidades.
- Podrán usar los documentos que han elaborado para cada tema (puede ser link o puede ser el contenido del documento).
- Podrán usar los videos y demás contenidos propuestos en cada tema de las 3 unidades (puede ser link o puede ser el video incrustado).
- Podrán utilizar los logos de Plenumsoft, de Células Plenum, del Instituto Tecnológico al que pertenezcan y del Tecnológico Nacional de México.
- Podrán usar las capturas del laboratorio de Java & MySQL y otras imágenes relacionadas con los temas de las 3 unidades.





## Estructura del micrositio

Utilizar como contenido para el micrositio la estructura de las unidades 1, 2 y 3 del Programa Células Plenum, incluyendo todos los temas de las 3 unidades. Los números y nombres de las unidades y de los temas se deben utilizar para la práctica.

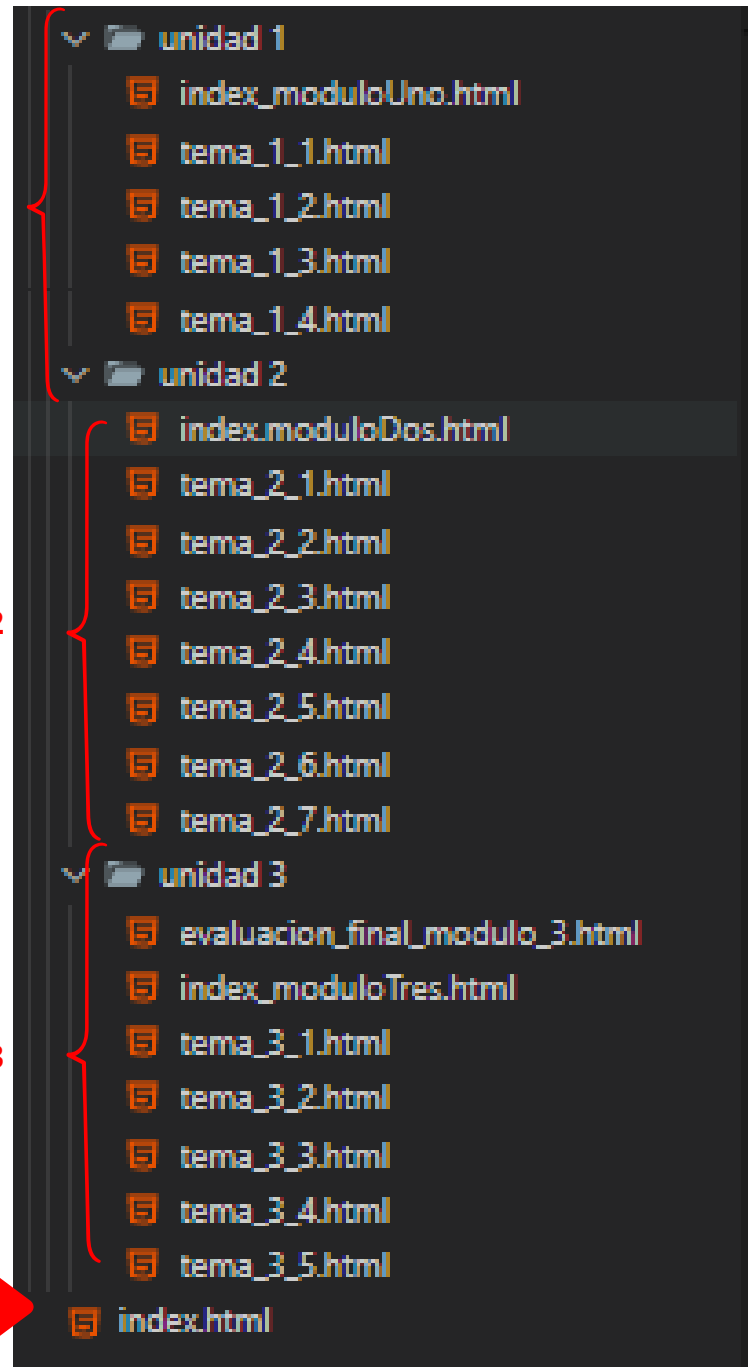
El micrositio está estructurado en carpetas, y cada una representa una unidad. Dentro de ellas se encuentran las páginas HTML correspondientes a los temas de esa unidad, junto con una página principal que brinda acceso a todas las secciones del sitio.

### UNIDAD 1

### UNIDAD 2

### UNIDAD 3

**Página principal**



### Estructura del Programa

El programa está dividido en 3 módulos principales:

- **Módulo 1:** Inducción al Programa Células Plenum
- **Módulo 2:** Fundamentos de Programación
- **Módulo 3:** Fundamentos de Programación Web

### Temario Completo del Programa

#### Módulo 1: Inducción al Programa Células Plenum

Duración: 1 semana

- [1.1 Visión General del Proceso de Ingeniería de Software](#)
- [1.2 Requerimientos](#)
- [1.3 Arquitectura](#)
- [1.4 Patrones de Diseño](#)

#### Módulo 2: Fundamentos de Programación

Duración: 12 días

- [2.1 Fundamentos de Bases de Datos](#)
- [2.2 Normalización de Bases de Datos](#)
- [2.3 Lenguaje de Consulta Estructurado \(SQL\)](#)
- [2.4 Triggers en Bases de Datos](#)
- [2.5 Paradigmas de Programación](#)
- [2.6 Java y Programación Orientada a Objetos](#)
- [2.7 Arquitectura de Software y APIs](#)

#### Módulo 3: Fundamentos de Programación Web

Duración: 22 días

- [3.1 Fundamentos de Desarrollo Web](#)
- [3.2 HTML - Lenguaje de Marcado de Hipertexto](#)
- [3.3 CSS - Hojas de Estilo en Cascada](#)
- [3.4 Bootstrap - Framework CSS](#)
- [3.5 JavaScript - Programación del Lado del Cliente](#)
- [Evaluación Final del Módulo 3](#)

## Experimentación con diferentes tags

Lo más importante para la práctica es experimentar con los diferentes tags de HTML y presentar la estructura de las 3 primeras unidades del Programa Células Plenum, incluyendo todos los temas de las 3 unidades.

### Estructura básica del documento

- **<!DOCTYPE html>**: Define que el documento es HTML5.
- **<html lang="es">**: Elemento raíz del documento; indica que el idioma es español.
- **<head>**: Contiene metadatos del documento, como codificación, título y configuración de pantalla.
- **<meta charset="UTF-8">**: Codificación de caracteres para soportar acentos y símbolos.
- **<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">**: Optimiza la visualización en dispositivos móviles.
- **<title>**: Título de la página que aparece en la pestaña del navegador.
- **<body>**: Contiene todo el contenido visible de la página.

### Estructura y organización de contenido

- **<header>**: Encabezado principal de la página, generalmente con logos y títulos.
- **<nav>**: Sección de navegación, usualmente con enlaces a otras páginas o secciones.
- **<h1>**, **<h2>**: Encabezados de diferentes niveles; **<h1>** es el más importante.
- **<strong>**: Resalta texto en negrita, usado para dar énfasis.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="es">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-w
  <title>Programa Células Plenum - Inicio</titl
</head>
<body>
  <header>
    <table width="100%">
      <tr>
        <td align="center">
          
          
          
          Programa Células Plenu
    <hr>
    <!-- Navegación -->
    <nav>
      <table width="100%" cellpadding="10">
        <tr>
          <td align="center"><a href="
          <td align="center"><a href="/"
          <td align="center"><a href="/"
          <td align="center"><a href="/"
        </tr>
      </table>
    </nav>
    <hr>
  </header>
```



## Experimentación con diferentes tags

### Tablas

- **<table>**: Crea una tabla.
- **<tr>**: Fila dentro de la tabla.
- **<td>**: Celda dentro de la fila.

```
<nav>
  <table width="100%" cellpadding="10">
    <tr>
      <td align="center"><a href="/index.html"><strong>Inicio</strong></a>
      <td align="center"><a href="/src/pages/unidad 1/index_moduloUno.html">
      <td align="center"><a href="/src/pages/unidad 2/index_moduloDos.html">
      <td align="center"><a href="/src/pages/unidad 3/index_moduloTres.htm">
    </tr>
  </table>
</nav>
<hr>
</header>
```

### Imágenes y enlaces

- **<img>**: Inserta imágenes.
- **<nav>**: Define sección de navegación.
- **<a>**: Crea enlaces hipertexto.

## Utilización de los documentos elaborados

Podrán usar los documentos que han elaborado para cada tema (puede ser link o puede ser el contenido del documento).



### USO DE DOCUMENTOS:

Evaluación del Tema 1.3

Actividad	Información
Subir presentación Tema 2.3	<a href="#">Ver PDF</a>

Ejercicio de comunicación escrita y oral

Diseña la arquitectura de un sistema de comercio electrónico, justificando la selección de patrones arquitectónicos y componentes.

[= Volver al Módulo 1](#)

```
<h3>Evaluación del Tema 1.3</h3>
<table border="1" width="100%" cellpadding="10">
  <tr>
    <th width="90%">Actividad</th>
    <th width="10%">Información</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>Subir presentación Tema 2.3</td>
    <td align="center">
      <a href="assets/info_tema_2.3.pdf" target="_blank">Ver PDF</a>
    </td>
  </tr>
</table>
```

ECrea específicamente una tabla con dos columnas: "Actividad" e "Información". Su función es presentar la tarea "Subir presentación Tema 2.3" y, al mismo tiempo, ofrecer un acceso directo a las instrucciones a través de un enlace que abre un archivo PDF en una nueva pestaña.



### USO DE LOGOS

Podrán utilizar los logos de Plenumsoft, de Células Plenum, del Instituto Tecnológico al que pertenezcan y del Tecnológico Nacional de México.



### Programa Células Plenum

<a href="#">Inicio</a>	<a href="#">Módulo 1</a>	<a href="#">Módulo 2</a>	<a href="#">Módulo 3</a>
------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

```
<table width="100%">
  <tr>
    <td align="center">
      
    </td>
    <td align="center">
      
    </td>
    <td align="center">
      
    </td>
    <td align="center">
      
    </td>
  </tr>
</table>
```



## USO DE VIDEOS

Podrán usar los videos y demás contenidos propuestos en cada tema de las 3 unidades (puede ser link o puede ser el video incrustado).

### Recursos de Aprendizaje

Recurso	Descripción	Enlace
2.4.1 Introducción SQL Oracle	Video introductorio a SQL Oracle	<a href="#">Ver Video</a>
2.4.2 Talleres Oracle: Uso de Triggers	Video sobre el uso de triggers en Oracle	<a href="#">Ver Video</a>
2.4.3 Triggers: Curso de Microsoft SQL Server	Video sobre triggers en SQL Server	<a href="#">Ver Video</a>
2.4.4 Triggers-Disminuir existencia inventario	Video práctico sobre triggers para gestión de inventario	<a href="#">Ver Video</a>

### Contenido Opcional

Recurso	Descripción	Enlace
Trigger Syntax and Examples (MySQL)	Documentación oficial sobre sintaxis de triggers en MySQL	<a href="#">Ver Documentación</a>
Triggers en MySQL	Video sobre triggers en MySQL	<a href="#">Ver Video</a>

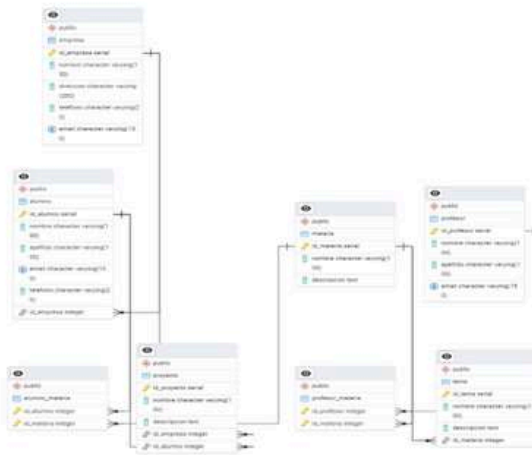
```
<h3>Recursos de Aprendizaje</h3>
<table border="1" width="100%" cellpadding="10">
  <tr>
    <th width="20%">Recurso</th>
    <th width="60%">Descripción</th>
    <th width="20%">Enlace</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>2.4.1 Introducción SQL Oracle</td>
    <td>Video introductorio a SQL Oracle</td>
    <td align="center"><a href="https://youtu.be/Hb4wkS1Kec" target="_blank">Ver Video</a></td>
  </tr>
  <tr>
    <td>2.4.2 Talleres Oracle: Uso de Triggers</td>
    <td>Video sobre el uso de triggers en Oracle</td>
    <td align="center"><a href="https://youtu.be/DRon_SFQ5IY" target="_blank">Ver Video</a></td>
  </tr>
  <tr>
    <td>2.4.3 Triggers: Curso de Microsoft SQL Server</td>
    <td>Video sobre triggers en SQL Server</td>
    <td align="center"><a href="https://youtu.be/jLk48tAKZUM" target="_blank">Ver Video</a></td>
  </tr>
  <tr>
    <td>2.4.4 Triggers-Disminuir existencia inventario</td>
    <td>Video práctico sobre triggers para gestión de inventario</td>
    <td align="center"><a href="https://youtu.be/d6Vm5LrsMYM" target="_blank">Ver Video</a></td>
  </tr>
</table>
```

Se utilizó una tabla HTML (<table>) para organizar y presentar de manera estructurada los recursos de video disponibles. En cada fila, se empleó la etiqueta de ancla (<a>) con el atributo target="\_blank" para insertar los enlaces a los videos de YouTube, permitiendo que se abran en una nueva pestaña. De esta forma, se unió en un solo bloque visual la información del recurso (su nombre y descripción) con su enlace correspondiente, creando un directorio claro y fácil de usar para el estudiante.



Podrán usar las capturas del laboratorio de Java & MySQL

Base de Datos



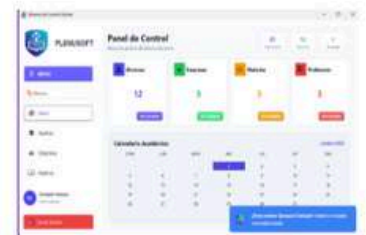
Estructura de Base de Datos

Aplicación

Login



Pantalla de Login



Login Exitoso

CRUD Completo

Sección Alumno (Agregar)



Agregar Alumno



Formulario para Agregar Alumno



Confirmación de Alumno Agregado

Sección Empresa (Editar)



Editar Empresa



>Formulario para Editar Empresa



Confirmación de Empresa Editada



Sección Materia (Eliminar)



*Eliminar Materia*



*Alerta: Eliminar Materia*



*Confirmación de Materia Eliminada*

**Programa Células Plenum**

Desarrollado por Plenumsoft en colaboración con el Tecnológico Superior de Calkini- Itescam

Contacto: [ezequiel@plenumsoft.com](mailto:ezequiel@plenumsoft.com)