ANEXO · TAREAS DEL ALUMNADO

FRAMER DE VERDAD: CÓDIGO, COMPONENTES Y PROYECTO

Nombre: _____ Fecha: _____

TAREA 1 · LEE LO QUE ESCRIBIÓ FRAMER (12 MIN)

En parejas. Abre **una** de vuestras páginas publicadas, pulsa F12 y busca en DevTools una respuesta para cada línea. Escríbelas también en un archivo de texto: va en la entrega.

#	BUSCA...	DÓNDE MIRAR	TU RESPUESTA
1	La etiqueta del título principal. ¿Es un `h1`?	Clic derecho en el título → Inspect.	
2	Dos nombres de clase del hero. ¿Una persona adivinaría qué estilan?	El atributo `class`.	
3	Tu stack en CSS. ¿Qué tres líneas lo convierten en stack?	Panel Styles del hero.	
4	En qué se convirtió una tarjeta Fill en CSS.	Styles de una tarjeta.	
5	El ancho del breakpoint Phone, en código.	Busca `@media` en los estilos.	
6	¿El botón es un `button`, un `a` o un `div`?	Inspecciónalo.	

¿Qué hizo bien Framer para el navegador y qué le costaría mantener a una persona?

TAREA C · COMPONENTES (14 MIN)

Un **componente** es la pieza maestra: la cambias una vez y todas las copias la siguen. Una **instancia** es una copia colocada en la página. Una **propiedad** es una parte que cada instancia puede cambiar (un texto, una imagen, un color) sin tocar el resto.

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO...
☐	Convierte tu tarjeta en un componente con **dos propiedades**: el texto del título y el texto del cuerpo.	Cambias el título de una instancia sin desvincularla.
☐	Usa tres instancias.	Las tres tarjetas siguen siendo Fill en la fila en Desktop y se apilan en Phone.
☐	Haz lo mismo con el botón.	El botón es un componente con su texto como propiedad.

Si algo falla:

- **Editas una instancia y esperas que las otras cambien.** Edita la maestra: doble clic dentro del componente.
- **Desvinculas (detach) una instancia** para cambiar un texto. El vínculo se pierde. Deshaz y expón el texto como propiedad.

TAREA D · VARIANTES Y HOVER (11 MIN)

OK	HAZ	ESTÁ HECHO CUANDO…
☐	Tu `Button` con un **hover state** y dos variantes (la principal y `Secondary`, con contorno).	En **Preview**, al pasar el ratón el botón cambia.
☐	Tu `Card` con un hover state (por ejemplo, un borde más oscuro).	En **Preview**, la tarjeta reacciona al ratón.

¿Funcionará tu hover en un móvil? ¿Qué significa eso para tu página?

TAREA 4 · ENLACES, TEXTO ALTERNATIVO Y TÍTULO (10 MIN)

Aplica esta lista a tu landing:

OK	HAZ	POR QUÉ (UT1)
☐	Cada botón tiene un enlace: a una sección de la página o a otra página.	Un botón que no hace nada rompe una promesa al visitante.
☐	Cada imagen con contenido tiene texto alternativo; las decorativas, ninguno.	WCAG 1.1.1, alternativas textuales.
☐	La página tiene título y descripción en sus ajustes.	Es lo que muestran la pestaña del navegador y un buscador.
☐	El texto sobre el color de marca pasa 4.5 : 1.	WCAG 1.4.3, contraste.
☐	Pulsa **Tab** en la página publicada: llegas a cada enlace, en orden.	WCAG 2.1.1, teclado.

TAREA 6 · EMPIEZA EL PROYECTO (30 MIN)

Individual. Es la **página web de tu solución para el bar del instituto**: elige uno de los problemas que encontraste el martes y la idea que lo resuelve. **Sin plantilla** (el menú Insert sí, adaptado) y **sin IA que genere la página** (cs50.ai sí, para preguntas).

Primero, en una frase, el problema y tu solución:

Después, el **contenido**: las secciones en orden y el texto real. ¿Qué lee un visitante primero, segundo, tercero?

#	SECCIÓN	TEXTO REAL (RESUMEN)
1		
2		
3		
4		

Si algo falla:

- **Empiezas por colores y fuentes.** Primero las secciones y el texto.
- **Una página de diez secciones.** El enunciado pide cuatro o más: una página corta bien hecha gana a una larga copiada.

ENTREGA Y PARA CASA

- Hoy, en la tarea de Classroom UT2 · The school bar project: la dirección del borrador publicado, tus respuestas de la tarea 1 y una línea: ¿qué vas a construir ahora y qué día? En casa sigues con el proyecto (enunciado en Classroom). Entrega: **viernes 06/11/2026, 23:59**.