

Diseño Web

Desarrollo de interfaces y contenido para Internet
Carlos Zepeda Chehaibar
Profesor

ON DEMAND

INFORMÁTICA aprender haciendo

DISEÑO WEB

Desarrollo de interfaces y contenido para Internet

Autor

Carlos Zepeda Chehaibar

Apoyo en desarrollo y actividades

Samantha Méndez Domínguez

Coordinación editorial y revisión

Elsa Lesser Carrillo

Diseño editorial

María Goretti Fuentes García

Coordinación de ilustración

Ramón Salas Gil

Apoyo editorial

José Agustín Pedraza Nieto

Ilustración de portada

Said Emmanuel Dokins Milián

Corrección de estilo

Elsa Lesser Carrillo

Ilustración de Interiores

Ramón Salas Gil

Lorena Lara Manzano

Said Emmanuel Dokins Milián

Coordinación de Módulos de Instrucción Digital

Sergio Jiménez Valenzuela

Revisión de Recursos Digitales

Carlos Alberto León Rendón

Vianick Markiel Oliveri Rivera

Desarrollo de Módulos de Instrucción Digital

Alma Rodríguez de Jesús

Dennise López Font

Resolución de actividades

Vianick Markiel Oliveri Rivera

Luis Alfonso Jiménez Chávez

Sergio Jiménez Valenzuela

DERECHOS RESERVADOS © 2007 MMVII por Grupo Educare S. A. de C. V.
Ésta es una obra protegida por las leyes internacionales de derechos de autor. Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra y/o los recursos que la acompañan, por cualquier medio, sin autorización escrita de Grupo Educare S. A. de C. V.

Grupo Educare, el logotipo de Grupo Educare, el logotipo del Programa de Informática Educativa, son propiedad de Grupo Educare S. A. de C. V.
El diseño editorial y contenidos gráficos son propiedad exclusiva de Grupo Educare S.A. de C.V.

Todos los nombres de empresas, productos, direcciones y nombres propios contenidos en esta obra, forman parte de ejemplos ficticios, a menos que se indique lo contrario. Las citas, imágenes y videogramas utilizados en esta obra se utilizan únicamente con fines didácticos, y para la crítica e investigación científica o artística, por lo que el autor y Grupo Educare S. A. de C. V. no asumen ninguna responsabilidad por el uso que se dé a esta información, ni infringen derecho de marca alguno, en conformidad al Artículo 148 de la Ley Federal del Derecho de Autor.

Microsoft Office, MS DOS, MS Windows, Word, PowerPoint, Excel, FrontPage y Access y sus logotipos son marcas comerciales de Microsoft Corporation. Microsoft y el logo de Microsoft Office son marcas registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o en otros países. Microsoft no patrocina, endosa o aprueba esta obra. Flash, Illustrator, Fireworks, Freehand, Dreamweaver, Photoshop y sus logotipos son marcas registradas de Adobe Inc. Adobe no patrocina o endosa esta obra.

CONTENIDO

Introducción a HTML	1
Lámina de apoyo 01 Navegadores o browsers	3
Tipos de estructuras clásicas	3
Actividad 01 Identificando estructuras	4
Actividad 02 Estructura básica de una página Web	5
HTML y tags	6
Estructura general de una página	6
MID 01 HTML y tags	7
En dónde escribir el código fuente	7
MID 02 En dónde escribir el código fuente	8
Actividad 03 Visualizando código fuente	8
Los tags más importantes de HTML	10
Lámina de apoyo 02 Los tags más importantes de HTML	11
Actividad 04 Una página básica	11
Actividad 05 Editando un documento Web	12
Trabajo con color	13
Esquema de colores	13
MID 03 Trabajo con color	14
Trabajo con ligas	15
MID 04 Trabajo con ligas	16
Links para correo electrónico (mailto)	16
MID 05 Links para correo electrónico	16
Actividad 06 Descubriendo nuevos tags	17
Trabajo con listas	20
MID 06 Trabajo con listas	20
Actividad 07 Creando las páginas interiores del curso	20
Actividad 08 Más páginas interiores de curso	22
Actividad 09 Terminando el sitio del curso	23
Trabajo con rutas	24
Rutas absolutas	24
Rutas relativas	24
MID 07 Trabajo con rutas relativas y absolutas	25
Actividad 10 Escribiendo rutas	25
Lámina de apoyo 03 Direcciones URL	26

CONTENIDO

Trabajando con imágenes	26
Imágenes de fondo (Background)	26
Imágenes en el documento	27
Borde de imagen	27
Alineación horizontal de las imágenes	27
Alineación vertical de las imágenes	28
MID 08 Trabajo con imágenes	28
Actividad 11 Insertando imágenes	28
Tablas en HTML	29
Tablas	29
MID 09 Trabajo con tablas	30
Actividad 12 Creando una tabla simple	30
Actividad 13 Combinando celdas	31
Actividad 14 Escribiendo código	32
Introducción a <i>Dreamweaver</i>	33
Flujo de trabajo para la creación de sitios Web	34
Actividad 15 Planeación de un sitio Web	34
Recopilación y manipulación de información	37
Entorno de trabajo de <i>Dreamweaver</i>	37
Actividad 16 Reconociendo el entorno de trabajo	38
MID 10 Entorno de trabajo <i>Dreamweaver</i>	39
Vistas	39
MID 11 Vistas	40
Definición de un sitio Web en <i>Dreamweaver</i>	40
MID 12 Definición de un sitio Web en <i>Dreamweaver</i>	43
Actividad 17 Definiendo el nuevo sitio	43
Actividad 18 Refuerzo	45
Nuevo Documento	47
MID 13 Nuevo documento	47
Propiedades del documento	47
Título del documento	50
Guardar el documento	50
MID 14 Propiedades y título del documento	50
Actividad 19 Modificando las propiedades de un documento Web	51

CONTENIDO

Añadiendo texto	52
MID 15 Añadiendo texto	53
Actividad 20 Insertado texto en una página Web	53
Hipervínculos o Links	53
MID 16 Links	54
Actividad 21 Ligando páginas	54
Tablas (Tables)	55
Formato de tabla	56
Dividir y combinar celdas	56
Modos de tabla	57
MID 17 Tablas	57
Capas (Layers)	57
Formato de una capa	58
MID 18 Capas	59
Actividad 22 Repaso de diseño	59
Insertando imágenes en <i>Dreamweaver</i>	60
MID 19 Insertando imágenes	62
Actividad 23 La galería fotográfica	62
Mapa de imagen (Map image)	63
MID 20 Creando un mapa de imagen	64
Actividad 24 Creando un mapa de imagen	64
Botones <i>Flash</i>	65
MID 21 Botones de <i>Flash</i>	66
Actividad 25 Insertando imágenes especiales	66
Insertando elementos multimedia en <i>Dreamweaver</i>	67
Películas <i>Flash</i>	67
Sonido	67
Video	68
MID 22 Insertando elementos multimedia en <i>Dreamweaver</i>	68
Actividad 26 Agregando música en la página Web	68
Marcos (Frames)	70
Nombre de los frames	71
MID 23 Trabajando con marcos (frames)	72
Actividad 27 Creando un frameset	72
Evaluación del Sitio Web	73
Actividad 28 Analizando sitios Web	74

RECURSOS

Material Impreso

Este material forma parte de un conjunto de recursos que conforman el Programa de Informática Educativa (PIE). Está organizado en bloques integrales que incluyen todo lo necesario para aprender, practicar y evaluar habilidades o competencias. Las explicaciones, imágenes, tablas, actividades, notas y tips, apoyadas con las láminas y tutoriales, permiten integrar la experiencia de aprendizaje desde múltiples perspectivas. Así, podemos afirmar que el PIE de Grupo Educare es la mejor manera de aprender haciendo.

Recursos Digitales

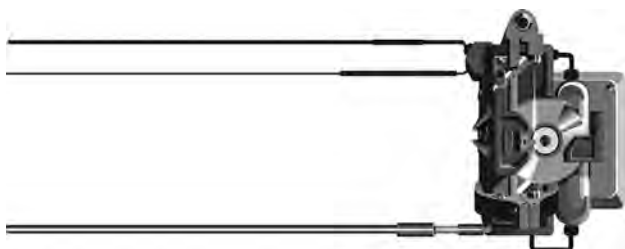
Los recursos digitales que acompañan al material impreso, contienen videos que te ayudarán a comprender los conceptos y a poner en práctica las habilidades adquiridas. Adicionalmente encontrarás los archivos que se requieren para realizar las actividades, algunos documentos y aplicaciones útiles. No olvides que los recursos digitales son parte integral del programa, por lo que es muy importante que los conozcas y utilices en el curso.

Explicación Iconográfica



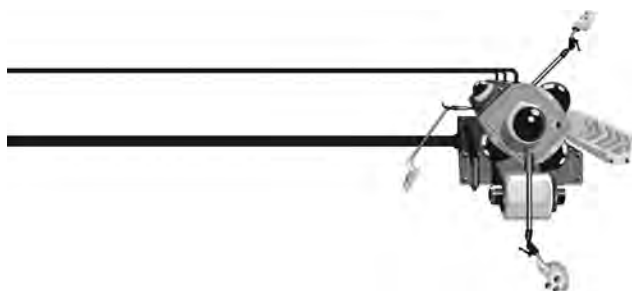
Actividad

Este icono nos indica un ejercicio que refuerza de manera práctica e inmediata la parte teórica de este material.



MID. Módulo de Instrucción Digital

Es el material digital de los recursos del programa. La representación en video de la parte teórica de este volumen.



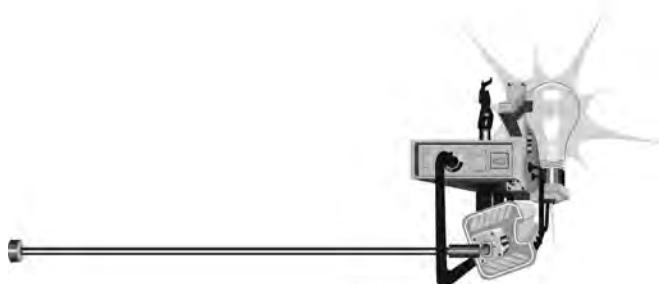
Nota

Las notas que verás dentro de tu texto, puntualizan la teoría o los aspectos más importantes de un tema.



Lámina de apoyo

La lámina es un recurso del profesor, que sirve como refuerzo dinámico e interactivo a un tema denso, que complementa la teoría del material impreso.



TIP

Es una sugerencia que complementa un tema del material impreso, dando un panorama más amplio al alumno sobre cómo ejecutar una actividad de manera más sencilla y práctica.

Propuesta Didáctica

SESIONES	TEMAS	SUBTEMAS	COMPETENCIA
Sesión 1	Introducción a HTML	Navegadores o browsers	Conoce la definición de navegadores y browsers.
Sesión 2	Tipos de estructuras clásicas	Estructuras básicas	Identifica las estructuras básicas dentro de una página web.
Sesión 3	HTML y tags	Estructura general de una página En dónde escribir el código fuente Los tags más importantes de HTML	Rotula la estructura general de una página con código fuente y con tags.
Sesión 4	Trabajo con color	Esquema de colores	Describe un esquema de colores.
Sesión 5	Trabajo con ligas	Links para correo electrónico	Identifica los links que se pueden aplicar para crear un correo electrónico.
Sesión 6	Trabajo con listas	Trabajo con listas	Crea la presentación de una página web.
Sesión 7	Trabajo con rutas	Rutas absolutas Rutas relativas Direcciones URL	Considera que en un sitio web existen ubicaciones específicas.
Sesión 8	Trabajando con imágenes	Imágenes de fondo Imágenes en el documento Borde de imagen Alineación horizontal de las imágenes Alineación vertical de las imágenes	Inserta imágenes en una página web.
Sesión 9	Tablas en HTML	Tablas	Construye, combina y escribe tablas en HTML.
Sesión 10	Introducción a Dreamweaver Flujo de trabajo para la creación de sitios Web	Recopilación y manipulación de información	Elabora una planeación dentro de un sitio web, recopilando información.
Sesión 11	Entorno de trabajo de Dreamweaver	Vistas	Identifica las herramientas que se pueden aplicar en Dreamweaver.
Sesión 12	Definición de un sitio Web en Dreamweaver	Definición de un sitio Web en Dreamweaver	Construye un sitio web en dreamweaver.
Sesión 13	Nuevo Documento	Propiedades del documento Título del documento Guardar el documento documento Web	Identifica las propiedades básicas de un nuevo documento.
Sesión 14	Añadiendo texto	Añadiendo texto	Inserta y edita texto en un página web.
Sesión 15	Hipervínculos o Links	Links	Crea un link dentro de una página web.
Sesión 16	Tablas	Formato de tabla Dividir y combinar celdas Modos de tabla	Aplica las funciones básicas al trabajar en una tabla.
Sesión 17	Capas	Formato de una capa	Comprende la importancia del uso de las capas en un diseño.
Sesión 18	Insertando imágenes en Dreamweaver	Mapa de imagen Botones Flash	Crea imágenes en dreamweaver

INDICADOR	OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA EL ALUMNO (CONTENIDAS EN EL MATERIAL DE TRABAJO)	RECURSOS
Investiga y describe los navegadores y browsers que se aplican en HTML.	Explica la definición de navegadores y browsers que se aplican en HTML.		Computadora, material de apoyo del alumno e internet
Esquematiza los tipos de estructuras básicas.	Conoce las estructuras básicas dentro de una página web.	Actividad 01 Identificando estructuras Actividad 02 Estructura básica de una página Web	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Conoce una página web. Visualiza un código fuente. Editar un documento.	Compara la diferencia entre un HTML y un tags.	Actividad 03 Visualizando código fuente Actividad 04 Una página básica Actividad 05 Editando un documento Web	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Enlista las características de un esquema de colores.	Valora la gama de colores que se pueden aplicar en un trabajo.		Computadora, material de apoyo del alumno
Enumera los links que se pueden aplicar trabajando con ligas.	Conoce los links que puedes aplicar al crear páginas web.	Actividad 06 Descubriendo nuevos tags	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Diseña páginas interiores, en un trabajo con listas.	Aplica las páginas interiores que se generan en un trabajo.	Actividad 07 Creando las páginas interiores del curso Actividad 08 Más páginas interiores de curso Actividad 09 Terminando el sitio del curso	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Describe las rutas absolutas, relativas y las direcciones URL, para trabajar con rutas.	Selecciona las rutas que se generan en un trabajo.	Actividad 10 Escribiendo rutas	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Descubre las imágenes de fondo, imágenes en el documento, borde de imagen, alineación horizontal y vertical de las imágenes, que se aplican al insertar imágenes, dentro de la creación de una página web.	Diseña una nueva página web.	Actividad 11 Insertando imágenes	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Abre el block de notas y trabaja en un documento web. Escribe las líneas del código HTML para crear una tabla.	Identifica y aplica el uso de cada una de las tablas de HTML.	Actividad 12 Creando una tabla simple Actividad 13 Combinando celdas Actividad 14 Escribiendo código	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Elige un tema para la creación de una página web. Desgloza el contenido del nuevo sitio web en temas generales. Dibuja el diseño de tu página web con las características anteriores.	Construye un sitio web.	Actividad 15 Planeación de un sitio Web	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Realiza un diagrama con el entorno de trabajo de dreamweaver	Describe el entorno de trabajo de dreamweaver.	Actividad 16 Reconociendo el entorno de trabajo	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Debate las características que tiene un sitio web. Construye un sitio web utilizando el entorno de trabajo de dreamweaver.	Aplica el concepto de sitio web al crear una página.	Actividad 17 Definiendo el nuevo sitio Actividad 18 Refuerzo	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Aplica en un nuevo documento las propiedades, el título y el como guardar el documento web.	Utiliza las herramientas necesarias para abrir un nuevo documento.	Actividad 19 Modificando las propiedades de un documento web	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Escribe dentro de una página web. Modifica el texto que se encuentra en la página web.	Añade texto dentro de una página web.	Actividad 20 Insertado texto en una página Web	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Construye una nueva página web. Experimenta hipervínculos dentro de la página. Cambia links dentro de la página.	Identifica y aplica el uso de hipervínculos y links en una página web.	Actividad 21 Ligando páginas	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Describe las opciones que contiene una tabla. Diseña una tabla utilizando formato, división, combinación y modos de ejecución.	Estima las funciones y aplicaciones básicas para trabajar en una tabla.		Computadora, material de apoyo del alumno
Elabora un diagrama explicando ampliamente las funciones que tienen las capas.	Repasa el formato de una capa en un nuevo diseño.	Actividad 22 Repaso de diseño	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Inserta imágenes en dreamweaver utilizando mapa de imágenes y botones flash, dentro de una galería fotográfica.	Compara imágenes en Dreamweaver	Actividad 23 La galería fotográfica Actividad 24 Creando un mapa de imagen Actividad 25 Insertando imágenes especiales	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno

SESIONES	TEMAS	SUBTEMAS	COMPETENCIA
Sesión 19	Insertando elementos multimedia en Dreamweaver	Películas Flash Sonido Video	Aplica elementos multimedia en dreamweaver.
Sesión 20	Marcos	Nombre de los frames	Aprende a utilizar los frames.
Sesión 21	Evaluación del Sito Web	Evaluación del Sito Web	Compara diferencias entre diversos sitios web.

Total 36 sesiones

INDICADOR	OBJETIVOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS PARA EL ALUMNO (CONTENIDAS EN EL MATERIAL DE TRABAJO)	RECURSOS
Construye películas de flash, sonido y video en un elemento de multimedia.	Selecciona elementos multimedia en dreamweaver.	Actividad 26 Agregando música en la página Web	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Describe el significado de frames y su aplicación. Crea un frame dentro de una presentación en una página web.	Aplica los frames adecuadamente en una página web.	Actividad 27 Creando un frameset	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno
Define las características de un sitio web, Debate las características entre diversos sitios web.	Evalúa las herramientas que se pueden utilizar al crear nuevas páginas web.	Actividad 28 Analizando sitios Web	Computadora, material de apoyo del alumno y cd del alumno



Diseño Web

Introducción a HTML

¿Cuántas páginas Web has visto? Muchas están llenas de colores, imágenes y contenido vistoso. Otras son simples documentos con texto y algunos links. Actualmente existen decenas de programas para crear sitios Web y muchas tecnologías en las que las páginas son diseñadas y programadas.

Los **navegadores** o **browsers** Web, como el *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox*, *Netscape Navigator* o *Safari*, interpretan el código en que están programadas las páginas Web. El código tiene indicaciones que le dicen al navegador dónde están las páginas y cómo deben aparecer, qué colores deben mostrarse, cómo se presentarán los textos y demás contenidos y qué funcionalidad tendrán los distintos elementos.

Observa las siguientes imágenes. La primera muestra un sitio Web tal y como se ve en el navegador de Internet. La segunda muestra el código HTML que permite al navegador localizar los archivos y mostrarlos en la pantalla correctamente.



```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Bienvenidos al site de Grupo Educare</title>
<style type="text/css">
<!--
body {
margin-top: 0px;
}
-->
</style></head>
<body bgcolor="#ffffff">
<!--url's used in the movie-->
<!-- text used in the movie-->
<!-- saved from url=(0013)about:internet -->
<table width="200" border="0" align="center">
<tr>
<td><object classid="clsid:d27cdeb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://fpdownload.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=8
,0,0,0" width="766" height="780" id="nueva" align="middle">
<param name="menu" value="false">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
<param name="movie" value="nueva.swf" />
<param name="quality" value="high" />
<param name="bgcolor" value="#ffffff" />
<embed src="nueva.swf" quality="high" bgcolor="#ffffff" width="766" height="780"
name="nueva" align="middle" allowscriptaccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
</object></td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```


HTML quiere decir **Hyper Text Markup Language** y es el código estándar básico para la programación o creación de páginas Web. Su estudio te servirá de base para la comprensión y el aprendizaje posterior de herramientas de diseño Web más avanzadas.

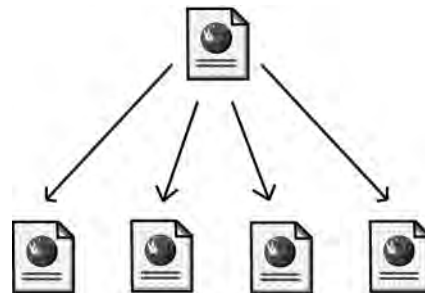
LWeb 01

Lámina de apoyo: Navegadores o browsers

Tipos de estructuras clásicas

Hay cuatro tipos de estructuras clásicas para esquematizar el contenido de un sitio Web.

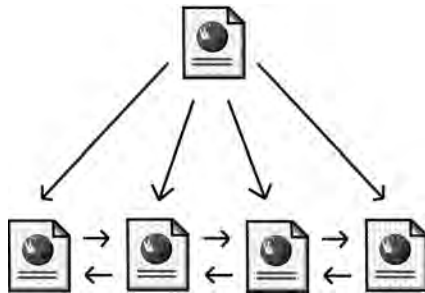
- **Jerárquica:** es la típica estructura de árbol, en el que la raíz (*index*) contiene una presentación o introducción y un menú principal. A partir de esta raíz se puede navegar a las diferentes secciones que contiene el sitio. La información general se encuentra en los niveles externos y los detalles en los niveles interiores. La estructura jerárquica permite al visitante saber siempre el lugar del sitio en que se encuentra navegando, pudiendo adentrarse en la estructura para obtener información más específica.



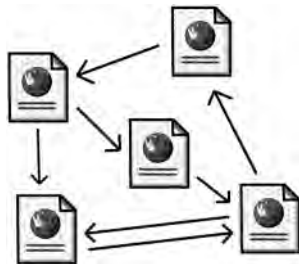
- **Lineal:** es la estructura más simple de todas, en que se navega de una página a la siguiente o a la anterior, como si se estuviera leyendo un libro. Esta estructura es muy útil cuando quieres que el visitante siga un esquema guiado, fijo y secuencial, evitando que se distraiga o se pierda con enlaces a otras páginas. Se recomienda para tutoriales de aprendizaje o tours de visitas guiadas.



- **Lineal con jerarquía:** es una mezcla de las dos estructuras anteriores: los temas y subtemas están organizados de una forma jerárquica, pero puedes leer todo el contenido en orden de forma lineal.



- **Red:** es una organización libre sin un orden establecido aparente. Esta estructura tiene el riesgo de perder al visitante dentro del sitio, o de que no logre ver algún contenido que pretendías mostrarle. Es recomendable combinar esta estructura con alguna de las anteriores.



Identificando estructuras

Navega en Internet e identifica un sitio Web basado en cada uno de los tipos de estructura: Jerarquía, Lineal, Lineal con jerarquía o de Red. Anota en las líneas la URL y además describe brevemente la organización.

www.sep.gob.mx - Red. Organización gubernamental encargada de organizar la educación en México.

www.aulafacil.com - Lineal con jerarquía. Página dedicada a brindar cursos rápidos y fáciles vía internet.

www.un.org - Jerarquía. Página de la Organización de las Naciones Unidas (ONU).

www.conclase.net/tutorial - Lineal. Página de tutoriales y referencias de HTML.

Actividad

01





Estructura básica de una página Web

Actividad

02

1. En el siguiente espacio escribe un tema que te interese o te agrade. Ubícalo en la parte superior del área de escritura. Éste será el tema de un nuevo sitio Web.
2. Debajo del tema escribe dos objetivos, donde detalles lo que quieres que el visitante conozca acerca del tema, cuando recorra las páginas del sitio Web.
3. Más abajo establece una lista de los contenidos que tendrá la página Web. Puedes usar una sola palabra o un enunciado que describa el contenido de cada una de las páginas que formarán el sitio Web, por ejemplo: introducción, historia, novedades, planes futuros o zona de contactos.
4. Esquematiza la navegación del sitio Web con alguna de las cuatro estructuras clásicas, de acuerdo a la información que mostrarás a los usuarios.
5. Muestra el trabajo a tu profesor para comentarios y correcciones.

Diseño de páginas Web

- *Cuál es el código que se utiliza para programar y cómo se utiliza.*
- *Dreamweaver como opción de páginas web. Cuáles son sus ventajas.*

Esquema: Jerarquía

- *Generalidades del HTML*

Introducción

Cómo usar HTML

- *Iniciando una página*
- *Edición de texto*
- *Insertar imágenes*
- *Crear links*
- *Manejo de tablas*
- *Generalidades de Dreamweaver*

Ventajas de Dreamweaver

Entorno de trabajo

- *Diseño en Dreamweaver*

HTML y tags

El **HTML** es un lenguaje de “marcadores” o **tags**, que se insertan en un documento de texto. Los tags son indicaciones que silenciosamente le dicen al navegador qué hacer. El navegador lee las instrucciones y despliega o ejecuta lo que se le indica. Al conjunto de instrucciones que definen una página Web se le llama **código fuente**.

Los tags son por lo general palabras en inglés (por ejemplo ***body***), o abreviaturas (por ejemplo ***p*** que significa *párrafo*). Se distinguen del resto del texto porque están encerrados entre los símbolos “<” y “>”.

La primera regla de HTML es muy simple: Los *tags siempre van en parejas*. Por ejemplo, si utilizo el tag <h1> para comenzar un encabezado, debo utilizar el tag </h1> para terminarlo. Habrás notado que se utiliza una *diagonal*/ en el segundo tag. La diagonal distingue al tag que cierra (con diagonal), del tag que abre (sin diagonal).

Ejemplo:

 Este texto se mostrará en negrita

El tag inicial activa la orden de colocar el texto en negritas y el tag final la desactiva. Como en toda regla, hay algunas excepciones: no todos los tags requieren la marca de cierre y se denominan *marcas abiertas*.

Estructura general de una página

Analiza esta estructura general:

```
<html>
  <head>
    <title> Título del documento </title>

  </head>

  <body>

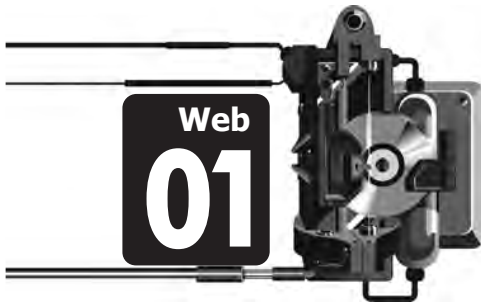
  </body>
</html>
```

Todas las páginas **HTML** comienzan con el tag `<html>` y terminan con el tag `</html>`. Esta sección limita el documento e indica que todo lo que está dentro de los marcadores se encuentra escrito en este lenguaje.

En medio de estos dos tags globales hay dos secciones generales: la cabeza `<head>` y el cuerpo `<body>` del documento.

En la cabeza (que está limitada por los tags `<head>` y `</head>`) se pone información que no aparece directamente en el interior de la página, como el título de la ventana (delimitado por los tags `<title>` y `</title>`). Sólo puede haber un título por documento, corto y significativo.

En el cuerpo del documento (limitado por los tags `<body>` y `</body>`) se encierra todo lo que aparecerá en la página, es decir, todo el contenido.

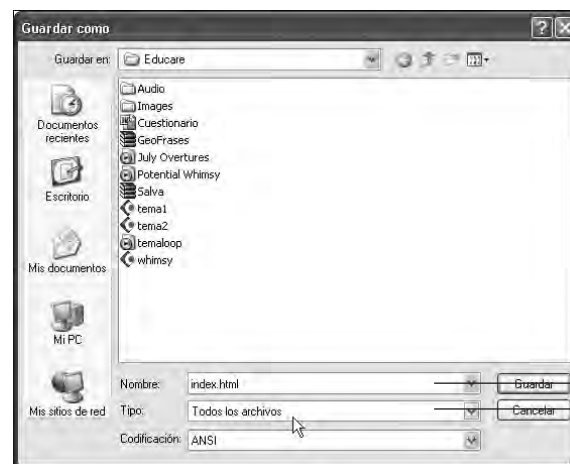


HTML y tags

En dónde escribir el código fuente

El código fuente de una página Web se puede escribir en cualquier programa que pueda trabajar con texto sin formato. La opción más simple es utilizar el **Bloc de notas**, que es un accesorio estándar incluido con el sistema operativo *Windows*. El Bloc de notas es muy efectivo porque no agrega formato ni caracteres adicionales a los textos, como hacen la mayoría de los procesadores de texto.

Una vez escrito el código fuente en el Bloc de notas, debes guardarlo 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, la extensión **.html**.



Nombre

Al dar el nombre a la página, siempre debe tener la extensión **.html**

Tipo

Selecciona el tipo *Todos los archivos*. Si no, el archivo se guardará como texto.

Para ver en el navegador la página creada, basta abrirla o arrástrala a una ventana de exploración. Para editar o modificar el código fuente de un documento **HTML** abierto en el navegador, utiliza el comando **Menú Ver/Código fuente** o **Menú Página/Ver código fuente**, para que se abra el código en el Bloc de notas. Si requieres modificar el código, lo puedes hacer directamente en el Bloc de notas, guardar los cambios y cerrar. De regreso en el navegador actualiza los cambios con el **Menú Ver/Actualizar** o la tecla <F5>.

En dónde escribir el código fuente

Visualizando código fuente

1. Abre en el navegador de Internet las siguientes páginas Web, que se encuentran en tu CD de trabajo o carpeta de actividades.
2. En cada una, visualiza el código fuente con **Menú Ver/Código fuente** o **Menú Página/Ver código fuente** (puede cambiar de un navegador a otro).
3. Anota en las líneas el código fuente completo de cada página.

a. Pag01.html

< html >

< head >

< title > *Título que aparecerá en la barra del título del explorador* <

< /head >

< body > *Dentro del tag body se coloca todo el contenido de la página web como texto, imágenes, tablas y links a otras páginas o archivos.*

< /body >

< /html >



b. Pag02.html

```
<html>  
  <head>  
    <title> Tags de una página </title>  
  </head>  
  <body>  
    <p> Las instrucciones en una página web se escriben en  
comandos denominados "tags" y siempre van puestos entre signos de <> <br> <p>  
casi todos los tags trabajan en parejas, uno para abrir la instrucción y otro  
para cerrarla. El tag de cierre se identifica por tener una diagonal (/).  
  </body>  
</html>
```

c. Pag03.html

```
<html>  
  <head><< h1 >> center > Título </center><< /h1 >  
    <title> Página web </title>  
  </head>  
  <body> <hr>  
    <p> En el código de una página , el formato que le des al  
texto no será tomado en cuenta a menos que utilices <font color = red >  
instrucciones especiales </font> para hacerlo. Así, si tengo un salto de línea,  
no es tomado en cuenta y el texto aparecerá de forma continua.  
  </body>  
</html>
```

Los tags más importantes de HTML

La siguiente tabla muestra algunos de los marcadores más importantes del lenguaje HTML. En la tabla solo se muestran los marcadores de inicio, pero recuerda que, a menos que se indique lo contrario, todos los tags tienen su contraparte de cierre, para indicar al navegador dónde termina una instrucción.

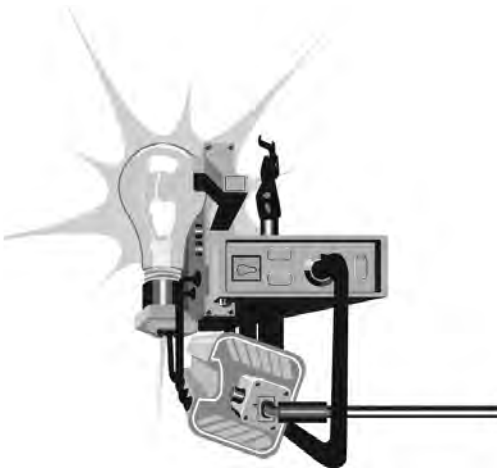
Tag	Función	Notas
<html>	Inicia un documento Web	
<head>	Inicia la cabeza de un documento Web	
<title>	Inicia el título de la página Web	
<body>	Inicia el cuerpo de un documento Web	
<p>	Inserta un salto de línea en blanco e inicia un nuevo párrafo	<i>Alineación</i> <p align=left>alinea un párrafo a la izquierda <p align = right>alinea un párrafo a la derecha <p align = center>centra un párrafo El tag de cierre es opcional.
 	Inserta un salto de línea, pero sin cambiar de párrafo.	Este marcador no tiene tag de cierre.
<h1>	Inicia un encabezado	<i>Tamaños</i> <h1>, <h2>, <h3>, <h4>, <h5>, <h6> Donde <h1> es el encabezado más grande y <h6> es el encabezado más pequeño
	Inicia texto en negrita	
<i>	Inicia texto en cursiva (itálicas)	
	Modifica el tamaño de la fuente a partir del marcador. Se cierra con el tag 	<i>Tamaños</i> Desde hasta Donde 1 es el tamaño más pequeño y 7 es el tamaño más grande. El tamaño predeterminado es 3.
	Modifica el color de la fuente a partir del marcador. Puedes escribir el nombre de algún color predeterminado, o el código del color correspondiente Se cierra con el tag 	<i>Colores</i>

Este ejemplo muestra el código fuente completo de una página Web muy simple:

```
<html>
  <head>
    <title>Mi primera página Web</title>
  </head>
  <body>
    Éste es un párrafo que será mostrado en el navegador.
    <p> Éste es un nuevo párrafo con <b> negritas </b> y con <i> itálicas </i>
  </body>
</html>
```

LWeb 02

Lámina de apoyo: Los tags más importantes de HTML



TIP

El uso de espacios o tabuladores en el código fuente es ignorado por el navegador, sin embargo es una buena práctica tabular las líneas dependientes o internas, para facilitar la programación y sobre todo la revisión de errores. Así, por ejemplo, el tag `<body>` se escribe un poco más a la derecha que el tag `<html>` y las líneas que están dentro del cuerpo del documento se escriben más a la derecha para indicar que están dentro del tag `<body>`. A esta técnica se le llama **indentar** el código fuente. ¡Usa el tabulador!



Actividad

04

Una página básica

1. Abre el Bloc de notas y teclea el siguiente código HTML.

```
<html>
  <head>
    <title>Reciclaje de basura en nuestro país</title>
  </head>

  <body>
    <h1>El reciclado de basura depende de nosotros</h1>
    <p>En esta página encontrarás información acerca del reciclaje de basura.
    <p>Nuestro objetivo es que los visitantes de esta página sean generadores de conciencia acerca de la importancia del reciclaje en su comunidad.
    <p><b><font color=red><font size=5> ¡A reciclar! </font></font>
  </body>
</html>
```

2. Guarda el documento creado en la carpeta que indique tu profesor, con el nombre **Page04.html**. No olvides seleccionar el **Tipo** *Todos los archivos* y agregar la extensión **.html**.
3. Inicia el navegador de Internet y escala la ventana de modo que puedas *arrastrar* el ícono del archivo que acabas de crear dentro del navegador.
4. Observa la página resultante y verifica:
 - a. El título de la ventana, en la barra de título del navegador.
 - b. El encabezado dentro de la página, definido por el tag `<h1>`.
 - c. Los párrafos del documento.
 - d. El formato de la fuente.

Editando un documento Web

1. Abre en una ventana del navegador el documento Web que creaste en la actividad anterior.
2. Visualiza el código fuente.
3. Agrega los tags necesarios al código fuente para lograr las siguientes modificaciones en la página:
 - a. Agrega un encabezado de tamaño 2 y otro de tamaño 4.
 - b. Pon en negritas la palabra "nosotros" del encabezado (sólo esa palabra).
 - c. Pon en cursivas las palabras "reciclaje de basura" del primer párrafo.
 - d. Pon en negritas y cursivas las palabras "generadores de conciencia" del segundo párrafo.
 - e. Agrega un párrafo de 5 líneas, donde comentes algo acerca de cómo contribuirías al reciclaje de basura desde casa.
 - f. Centra este nuevo párrafo.
 - g. Cambia la fuente del último párrafo a color azul.
4. Cierra el Bloc de notas guardando los cambios.
5. De regreso en el navegador, actualiza la página con **Menú Ver/Actualizar** o la tecla `<F5>`.
6. Revisa que todo esté correcto. Si hace falta algún cambio vuelve a editar el código fuente.

Actividad

05



Trabajo con color

Los colores en tu monitor se forman mediante la combinación de tres canales de color **Rojo**, **Verde** y **Azul** (Red, Green & Blue o RGB), con los que se pueden formar todos los colores para una página Web. Cualquier color puede expresarse mediante un código numérico formado de 3 valores, que indican el valor de rojo, el valor de verde y el valor de azul.

El código de un color comúnmente se expresa en formato hexadecimal. El valor hexadecimal mínimo para cada canal es 00 y el valor máximo FF (que equivale a 255 en formato decimal). De esta forma, el número máximo de colores disponibles es de 16,777,216.



Así, por ejemplo, el color azul que se muestra en la figura se compone de 00 de rojo, 66 de verde y CC de azul. El código hexadecimal de este color es por lo tanto #0066CC.

Analiza estos ejemplos:

R	G	B	Color
00	00	00	Negro
FF	00	00	Rojo puro
00	FF	00	Verde puro
00	00	FF	Azul puro
FF	FF	00	Amarillo
FF	00	FF	Morado
FF	FF	FF	Blanco
12	99	35	Verde oscuro
33	33	33	Gris oscuro
99	99	99	Gris claro
FF	FF	FF	Blanco

Esquema de colores

De forma predeterminada los navegadores usan el esquema de colores básico siguiente:

- El fondo del documento es blanco
- El texto normal es negro
- Los links son azules
- Los links ya visitados se vuelven morados
- Los links activos (mientras les haces clic) son rojos

Si deseas modificar el esquema de colores, puedes agregar variantes al tag del cuerpo del documento **<body>**, de esta manera:

```
<body bgColor=# text=# link=# vLink=# aLink=#>
```

El símbolo **#** debe ser seguido de un código numérico que representa un color, o bien, sustituirse por el nombre de un color reconocido.

Por ejemplo, si tecleas el siguiente código:

```
<body text=#00FF00 link=#FF0000 vlink=#0000FF>
```

o bien

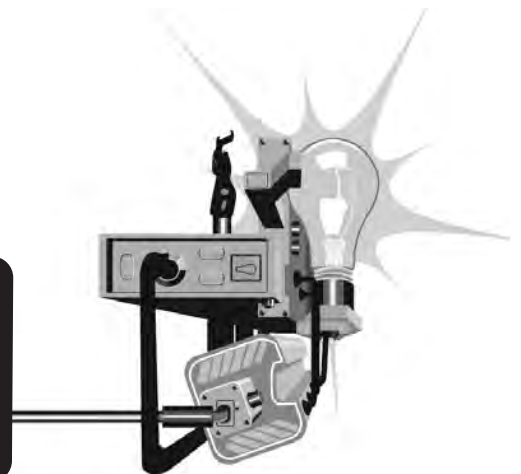
```
<body text=green link=red vlink=blue>
```

el resultado será una página con **texto** verde y **links** rojos, que se vuelven azules cuando ya han sido visitados.

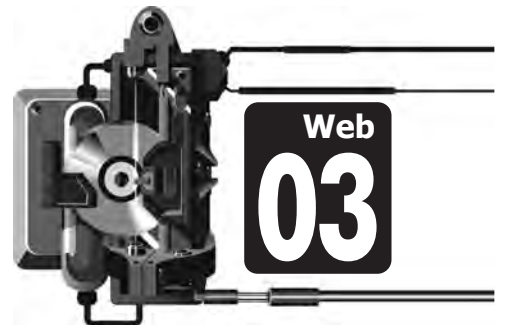
El HTML es muy flexible y nos permite incluir uno o más modificadores en una sola línea.

TIP

Como ayuda se ha incluido en tu CD de trabajo o carpeta de actividades, un programa llamado **Color Box**. Esta aplicación te permite elegir un esquema de colores para el fondo, el texto y las ligas de una página Web y generar automáticamente el código HTML que se debe usar.



Trabajo con color



Trabajo con ligas

La clave para la funcionalidad de los navegadores es el **hipertexto**. El hipertexto permite que un documento llame a otro documento por medio de enlaces activos que se esconden en palabras, frases, botones o imágenes. Los elementos activos se llaman indistintamente **enlaces**, **vínculos**, **ligas** o **links**.

Generalmente cuando se hace clic sobre algún texto subrayado (un link) en un documento Web, el código escondido detrás apunta a otra ubicación. Esto es lo que se conoce como **navegar** en un sitio: ir haciendo clic en los links para pasar de un documento a otro.



El **vínculo** o **link** al que darás clic para navegar a otro documento.

Cuando se construye un link se necesitan dos cosas:

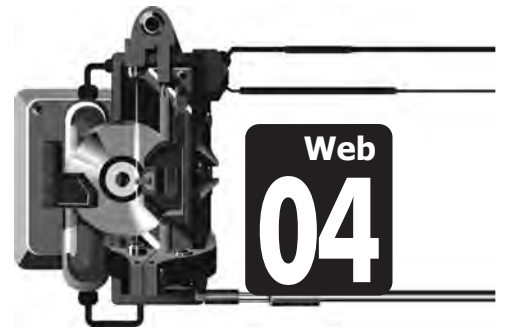
- El texto o imagen que va a aparecer en la página, sobre el cual el visitante puede hacer un clic.
- La dirección (URL) del documento al que se quiere ligar (a dónde va a saltar el visitante cuando haga clic sobre la liga).

Para crear un link debes encerrar las palabras sobre las que se hará clic entre el tag `` y el tag ``. En vez del signo `?` se debe escribir la dirección (URL) del documento al que se va a ligar.

Por ejemplo, el link para ir a la página Web de Grupo Educare se programa así:

```
<a href="http://www.grupoeducare.com">Visita la página de Grupo Educare</a>
```

Y aparecerá en el navegador así: Visita la página de Grupo Educare



Trabajo con ligas

Links para correo electrónico (mailto)

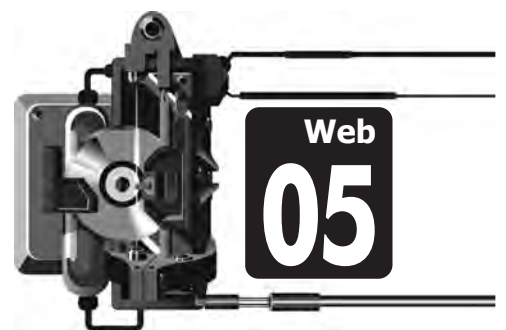
Si has navegado lo suficiente en Internet, seguramente habrás visto que hay algunos links que no te llevan a otra página, sino que abren tu programa de correo electrónico y te permiten enviar un correo a una dirección de e-mail específica.

Para crear este tipo de link encierra las palabras sobre las que el visitante hará clic, entre los tags `` y ``. En vez del signo `?` se escribe la dirección de correo electrónico deseada.

Por ejemplo, si tu dirección de correo electrónico fuera *armando@hotmail.com* podrías crear un link a este correo escribiendo el siguiente código:

```
<a href="mailto:armando@hotmail.com">iEnvíame un correo!</a>
```

Y aparecerá en el navegador así: iEnvíame un correo!



Links para correo electrónico

La siguiente tabla contiene la referencia rápida de los tags de color y links que hemos estudiado.

Tag	Función	Notas
<code><body text=#></code>	Establece el color de texto predeterminado de todo el documento	# es un código hexadecimal de color
<code><body link=#></code>	Establece el color de links predeterminado de todo el documento	# es un código hexadecimal de color
<code><body vlink=#></code>	Establece el color de links visitados predeterminado de todo el documento	# es un código hexadecimal de color

<code><body alink=#></code>	Establece el color de links activos predeterminado de todo el documento	# es un código hexadecimal de color
<code><body bgcolor=#></code>	Establece el color de fondo de todo el documento	# es un código hexadecimal de color
<code></code>	Crea un link	<i>Poner en vez de ?, la ruta o URL a la que se va a ligar.</i>
<code></code>	Crea un link para correo electrónico	<i>Poner en vez de ?, la dirección de correo electrónico a la que se va a ligar</i>
<code></code>	Cierra un link	



Descubriendo nuevos tags

En esta actividad y las que le siguen, vas a crear un pequeño curso de HTML para principiantes, consistente en un menú y algunas páginas interiores. Empecemos por la presentación.

1. Abre el Bloc de Notas y copia el siguiente código HTML:

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE>Curso de HTML</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor=#444444 text=#FFFF99 link=#CC66CC vLink=#FF9999>
  <H1 align=center>Curso de HTML</H1>
  <H3 align=center>Página Menú</H3>
  <P align=center>En esta página conoceremos el uso de los
  principales tags de HTML. Lo primero que hay que observar
  es el esquema de colores del documento, incluido dentro
  del tag body. El esquema de colores se define con los
  tags auxiliares bgcolor, text, link, vLink y aLink. Puedes
  colocar sólo los tags auxiliares que necesites dentro del
  tag body.

  <BLOCKQUOTE>Analiza este párrafo para comprender el uso
  del tag de tabulación blockquote. Repetiremos varias veces
  este texto de modo que puedas analizar cómo funciona el
  tag. Analiza este párrafo para comprender el uso del tag de
  tabulación blockquote. Repetiremos varias veces este texto
  de modo que puedas analizar cómo funciona el tag.

  <BLOCKQUOTE> Analiza este párrafo para comprender el uso
  del tag de tabulación blockquote. Repetiremos varias veces
  este texto de modo que puedas analizar cómo funciona el
  tag. Analiza este párrafo para comprender el uso del tag de
  tabulación blockquote. Repetiremos varias veces este texto
  de modo que puedas analizar cómo funciona el tag.

  <BLOCKQUOTE> Analiza este párrafo para comprender el uso
  del tag de tabulación blockquote. Repetiremos varias veces
```

este texto de modo que puedas analizar cómo funciona el tag. Analiza este párrafo para comprender el uso del tag de tabulación blockquote. Repetiremos varias veces este texto de modo que puedas analizar cómo funciona el tag.

```
</BLOCKQUOTE></BLOCKQUOTE></BLOCKQUOTE>
```

```
<P align=center>A continuación veremos el uso de <B>listas</B>, que se identifican por números o viñetas. Existen tres tipos de listas: desordenadas, ordenadas y de definición. La única diferencia entre un tipo y otro es el número o viñeta que identifica a cada elemento de la lista. Para conocer más sobre alguno de los tipos disponibles, <B><I>haz clic</I></B> en el tema correspondiente.
```

```
<P align=center>
```

```
<A href="listaordenada.html">Listas Ordenadas</A><BR>
```

```
<A href="listadesordenada.html">Listas Desordenadas</A><BR>
```

```
<A href="listadefinicion.html">Listas de Definiciones</A><BR>
```

```
<P align=right>Si necesitas mayor información <A href="mailto:micorreo@server.com">escribeme</A>
```

```
</BODY>
```

```
</HTML>
```

2. Cierra el documento creado y guárdalo en la ubicación que el profesor te indique, con el nombre **Curso_menu.html**. Usarás este documento en la siguiente actividad.

3. Abre el documento en una ventana del navegador. Revisa que esté completo y contesta lo siguiente:

- a. ¿De qué color son el fondo y el texto?

Fondo: Gris oscuro

Texto: Amarillo

- b. ¿Cuál es el tag que determina el color de los links?

< body link= #cc66cc vlink= # ff9999 >

- c. ¿Para que sirve el tag <bblockquote>?

Para dar sangría al párrafo.

- d. ¿Qué pasa si en vez de cerrar 3 veces el tag <bblockquote>, sólo se cierra una vez?

El texto "A continuación veremos..." queda al mismo nivel que el tercer párrafo.

- e. ¿Qué ocurre si haces un clic sobre la palabra *escribeme*, al final del documento?

Se abre el programa predeterminado para enviar correo, con la dirección del destinatario ya puesta.

- f. ¿Cuáles son los nombres y extensiones de los tres documentos a los que se liga desde el menú que has creado?



Nota

¿Mayúsculas o minúsculas?

Aunque para el sistema operativo Windows son indistintas las mayúsculas y minúsculas al nombrar los archivos, éste no es el caso en HTML e Internet.

*En Internet no es lo mismo el archivo "**contacto.html**" que el archivo "**contacto.HTML**" o el archivo "**Contacto.html**". Estos tres nombres corresponderían a archivos diferentes, que podrían incluso estar en una misma ubicación en la red. Por eso es importante utilizar los nombres de archivos exactamente como son.*

Tampoco debes usar espacios ni caracteres internacionales para nombrar los archivos, pues podrían tener problemas cuando se coloquen en un servidor de Internet.

Trabajo con listas

En HTML es posible crear listas compuestas por elementos llamados ítems. La diferencia entre los tres tipos de listas disponibles es el identificador de cada ítem de la lista. Los ítems se pueden marcar con viñetas simples, con números o con incisos.

Revisa en la siguiente tabla el uso de los tags involucrados en el manejo de listas.

Tag	Función	Notas
	Inicia una lista ordenada (ordered list)	
	Inicia una lista desordenada (unordered list)	
	Identifica un elemento de una lista ordenada o desordenada	<i>Para listas ordenadas puedes usar:</i> <li type=1> usa números (1,2,3) <li type=A> usa incisos en mayúsculas (A,B,C,) <li type=a> usa incisos en minúsculas (a,b,c) <li type=I> usa romanos en mayúsculas (I,II,III) <li type=i> usa romanos en minúsculas (i,ii,iii)
<dl>	Inicia una lista de definiciones (definition list)	
<dt>	Identifica un término de una lista de definiciones (definition term)	
<dd>	Identifica una definición de una lista de definiciones (definition definition)	

Trabajo con listas

Web
06

Creando las páginas interiores del curso

Listas Ordenadas

1. Crea una nueva página Web con este código HTML:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Curso de HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY bgColor=#444444 text=#FFFF99 link=#CC66CC vLink=#FF9999>
    <H1 align=center>Curso de HTML</H1>
    <H3 align=center>Listas Ordenadas</H3>
```

Actividad

07

```

<P>Las listas ordenadas utilizan números o letras para
identificar cada uno de los elementos que contienen.
Para iniciar una lista ordenada se utiliza el tag <FONT
COLOR=red><b>ol</b></FONT> y para terminar la lista se
cierra con el tag <FONT COLOR= red><b>/ol</b></FONT>.

<P>Antes de cada uno de los elementos de la lista utiliza
el tag<FONT COLOR=red><b>li</b></FONT>.

<P>Observa cómo se ve una lista ordenada simple:
<P><FONT COLOR=#9999FF>Es importante estudiar y prepararse
por las siguientes razones:
<ol>
    <li>Aumenta el gusto por el estudio
    <li>Te capacita para el trabajo autónomo
    <li>Mejora el rendimiento escolar
</ol>
</FONT>

<P>Es posible también anidar listas ordenadas y usar
distintos tipos de incisos. Por ejemplo:

<P><FONT COLOR=#9999FF>Listas Anidadas
<ol>
    <li type=l>Los continentes
    <ol>
        <li type=A>Europa
        <li type=A>América
        <ol>
            <li type=i>Canadá
            <li type=i>Estados Unidos
            <li type=i>México
        </ol>
        <li type=A>Asia
    </ol>
</ol>
</FONT>

<P align=right><a href="Curso_menu.html">Volver al Menú
del Curso</a>
</BODY>
</HTML>

```

2. Cierra y guarda el documento en la misma ubicación que el documento de la actividad anterior, con el nombre ***listaordenada.html***.
3. Ábrelo en una ventana del navegador y revísalo. Comprueba que el link al final del documento funciona, llevándote al documento de la actividad anterior. Igualmente el primer link de actividad anterior debe llevarte al documento de esta actividad.

Listas Desordenadas

1. Crea una nueva página Web con este código HTML:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Curso de HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY bgColor=#444444 text=#FFFF99 link=#CC66CC vLink=#FF9999>
    <H1 align=center>Curso de HTML</H1>
    <H3 align=center>Listas Desordenadas</H3>
    <P>Las listas desordenadas utilizan viñetas para enumerar
    los elementos de la lista. Para iniciar una lista
    desordenada se utiliza el tag <FONT COLOR=red><b>ul</
    b></FONT> y para terminar la lista se cierra con el tag
    <FONT COLOR=#FF0000><b>/ul</b></FONT>. Antes de cada
    uno de los elementos de la lista utiliza el tag <FONT
    COLOR=FF0000><b>li</b></FONT>.

    <P>Observa cómo se ve una lista desordenada simple:
    <P><FONT COLOR=#9999FF>Los libros recomendados para leer
    este mes son:
    <ul>
      <li>Los Miserables
      <li>El Extranjero
      <li>El Quijote de la Mancha
    </ul>
    </FONT>

    <P>Es posible también anidar listas desordenadas dentro de
    otras listas desordenadas. Por ejemplo:
    <P><FONT COLOR=9999FF>Libros interesantes
    <ul>
      <li>Los Miserables
      <ul>
        <li>novela romántica francesa
        <li>crítica social
      </ul>
      <li>El extranjero
      <ul>
        <li>literatura contemporánea
        <li>el protagonista se siente extraño en su
        propio medio
      </ul>
      <li>El Quijote de la Mancha
      <ul>
        <li>el autor es Miguel de Cervantes y Saavedra
        <li>la historia del ingenioso Hidalgo
      </ul>
    </ul>
    </FONT>
    <p align="right"><a href="Curso_menu.html">Volver al Menú
    del Curso</a>
  </BODY>
</HTML>
```

Actividad

08



2. Cierra y guarda el documento en la misma ubicación que el documento de la actividad anterior, con el nombre ***listadesordenada.html***.
3. Ábrelo en una ventana del navegador y revísalo. Comprueba que el link al final del documento funciona, llevándote al documento del menú.



Actividad

09

Terminando el sitio del curso

Listas de definiciones

1. Crea una nueva página Web con este código HTML:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Curso de HTML</TITLE>
  </HEAD>

  <BODY bgColor=#444444 text=#FFFF99 link=#CC66CC vLink=#FF9999>
    <H1 align=center>Curso de HTML</H1>
    <H3 align=center>Listas de Definiciones</H3>

    <P>Las listas de definiciones muestran un término que se va a definir y la definición del mismo. Para iniciar una lista de definiciones se utiliza el tag <FONT COLOR=red><b>dl</b></FONT>y para terminar la lista se cierra con el tag <FONT COLOR=#FF0000><b>/dl</b></FONT>. Antes de cada uno de los elementos a definir se utiliza el tag <FONT COLOR=FF0000><b>dt</b></FONT> y antes de la definición se utiliza el tag <FONT COLOR=red><b>dd</b></FONT>.

    <P>Observa cómo se ve una lista de definiciones simple:

    <P><FONT COLOR=#9999FF>Los términos de la lección son:
    <dl>
      <dt>Novela
      <dd>Obra literaria en prosa, que narra sucesos total o parcialmente ficticios.
      <dt>Romanticismo
      <dd>Movimiento literario, artístico e ideológico de la primera mitad del siglo XIX, en que prevalecían la imaginación y la sensibilidad sobre la razón y lo crítico.
      <dt>Contemporáneo
      <dd>Que es actual o de una misma época.
    </dl>
    </FONT>

    <p align="right"><a href="Curso_menu.html">Volver al Menú del Curso</a>
  </BODY>
</HTML>
```

- Guarda el documento en la misma ubicación que el de la actividad anterior y ponle el nombre ***listadefinicion.html***.
- Ábrelo en una ventana del navegador y revisa que todos los links funcionen.

Trabajo con rutas

Al crear una liga, si además del nombre del archivo no especificas una ruta, el documento ligado debe estar en la misma ubicación que el archivo HTML de la página Web. Esta ubicación puede ser local (un disco en tu computadora) o remota (una dirección de Internet), siempre y cuando ambos archivos residan en la misma carpeta.

Si el archivo ligado no está en la misma ubicación que la página Web, entonces debes incluir su ubicación o ruta.

Rutas absolutas

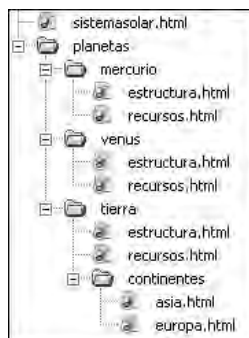
Las rutas absolutas determinan la posición específica de un archivo, independientemente de la ubicación del archivo que lo llama. Por ejemplo, este tag crea una liga al archivo *tema1.html* que se encuentra dentro de la carpeta *curso* del sitio Web de Grupo Educare.

```
<a href="http://grupoeducare.com/curso/tema1.html">
```

En general las rutas absolutas se usan sólo cuando conoces la ubicación exacta y definitiva del archivo al que quieres ligar. Si el archivo cambiara de posición, el navegador no podría encontrarlo. Esto es inconveniente cuando estás ligando las páginas interiores de un sitio Web, que después podría distribuirse a varias computadoras o estar disponible en Internet.

Rutas relativas

Una ruta relativa indica al navegador la ubicación de un archivo con respecto a la ubicación de la página que contiene el código de la liga. Imagina por ejemplo, que un sitio Web tiene las siguientes carpetas y documentos.

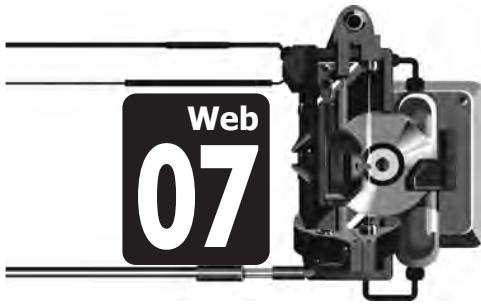


Si se requiere crear una liga a un archivo que está en carpetas interiores, basta incluir el nombre de todas las carpetas involucradas. Por ejemplo, para crear una liga desde el código de ***sistemasolar.html*** al archivo ***europa.html*** el código correcto es:

```
<a href="planetas/tierra/continentes/europa.html">
```

Si se necesita crear una liga a un archivo que está en carpetas exteriores, se utiliza el doble punto por cada nivel que se quiera retroceder. Por ejemplo, para crear una liga desde el código de **asia.html** al archivo **sistemasolar.html** el código correcto es:

```
<a href="../../sistemasolar.html">
```



Trabajo con rutas relativas y absolutas



Escribiendo rutas

1. Considera que en un sitio Web existen los siguientes documentos en las ubicaciones que se especifican:

<http://www.grupoeducare.com/curso/temario.html>
<http://www.grupoeducare.com/curso/parte1.html>
<http://www.grupoeducare.com/curso/parte2.html>
<http://www.grupoeducare.com/curso/imagenes/fotos.html>
<http://www.grupoeducare.com/curso/imagenes/foto1.gif>
<http://www.grupoeducare.com/curso/imagenes/foto2.gif>

2. Escribe las **rutas absolutas** para crear las siguientes ligas:

- a. Una liga del código en parte1.html al archivo parte2.html
``
- b. Una liga del código en temario.html al archivo foto1.gif
``
- c. Una liga del código en fotos.html al archivo parte1.html
``

3. Escribe las **rutas relativas** para crear las siguientes ligas:

- a. Una liga del código en parte1.html al archivo parte2.html
``
- b. Una liga del código en temario.html al archivo foto1.gif
``
- c. Una liga del código en fotos.html al archivo parte1.html
``

4. Escribe una desventaja de usar rutas relativas.

Si mueves el archivo que enlaza, ya no funciona el link.

5. Escribe una desventaja de usar rutas absolutas

Es fácil equivocarse en el momento de escribir la ruta y difícil de identificar este error.

Direcciones Web o URL

Todos los documentos Web que están en Internet tienen una dirección única llamada **URL** (Universal Resource Locator). La dirección URL se usa para localizar y mostrar páginas Web específicas. Un ejemplo de URL es **http://www.grupoeducare.com/foro.html**. Puedes teclear directamente la URL o dirección Web en el espacio que para ello tienen los navegadores. La URL debe teclearse en forma exacta, incluyendo los puntos y diagonales y sin usar espacios.

La URL especifica varias cosas, como el recurso, dominio, carpeta y documento que se busca. Analiza el ejemplo: **http://www.grupoeducare.com/foro.html**

- **http://** es el tipo de recurso. Aunque la gran mayoría de las veces usarás recursos de tipo http, hay otros tipos de recursos, como https://, ftp:// o news://
- **www.grupoeducare.com** es un nombre relacionado con la dirección del servidor donde se encuentra la página o archivo al que deseas acceder. Está delimitado entre la doble diagonal // y la primera diagonal sencilla /. A esto se le conoce como **host**.
- **foro.html**. Cualquier parte adicional en un URL (después de la primera diagonal sencilla /) especifica los nombres de carpetas o de archivos. En nuestro ejemplo se trata de un archivo llamado foro.html.

Nota



Lámina de apoyo: Direcciones URL

LWeb **03**

Trabajando con imágenes

Todas las imágenes de una página en HTML son archivos externos al documento, guardados en alguna ubicación. El código HTML en la página le indica al navegador en dónde se encuentra guardado el archivo de imagen y en qué lugar de la página lo debe desplegar. También le puede dar indicaciones acerca del formato que se debe usar para la imagen.

Imágenes de fondo (Background)

El tag `<body background="?">` permite especificar el nombre y la ubicación de un archivo de imagen, que será utilizado por el navegador como imagen de fondo de la página. El navegador utilizará esta imagen para formar un mosaico repitiendo la imagen en todo el fondo de la página.

Por ejemplo el código `<body background="patos.gif">` hará que el navegador forme un mosaico con la imagen *patos.gif* sobre el fondo de la página.

Imágenes en el documento

El tag para incluir una imagen en una página web es ``, donde el signo `?` se sustituye por el nombre y ruta del archivo de imagen.

Antes de colocar una imagen en tu página necesitas saber el nombre y ubicación exactos del archivo de la imagen. Si no incluyes una ruta, el navegador buscará la imagen en la misma carpeta en que esté la página Web. Si la imagen está en otra carpeta, entonces debes incluir la ruta absoluta o relativa necesaria.

Por ejemplo:

```


```

Borde de imagen

Normalmente las imágenes no tienen borde, o mejor dicho, tienen un borde de grosor igual a cero. Puedes especificar un borde para tu imagen, desde 0 hasta 99 puntos de grosor, agregando el tag auxiliar **border** dentro de la definición de la imagen. Por ejemplo:

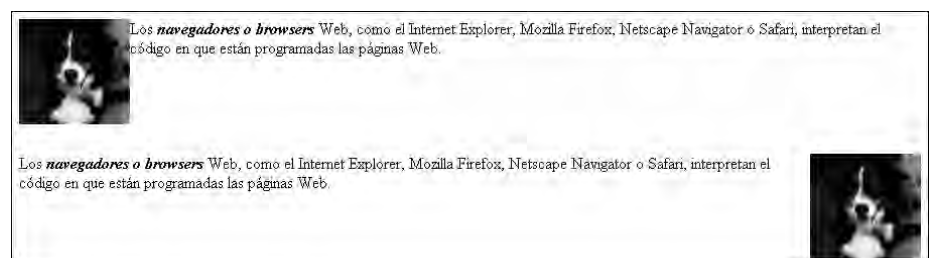
```

```

Alineación horizontal de las imágenes

Para alinear la imagen a la izquierda o a la derecha del texto de un párrafo, debes incluir en el tag las palabras **align left** o **align right** de la siguiente manera:

```
 texto del párrafo...
 texto del párrafo...
```



TIP

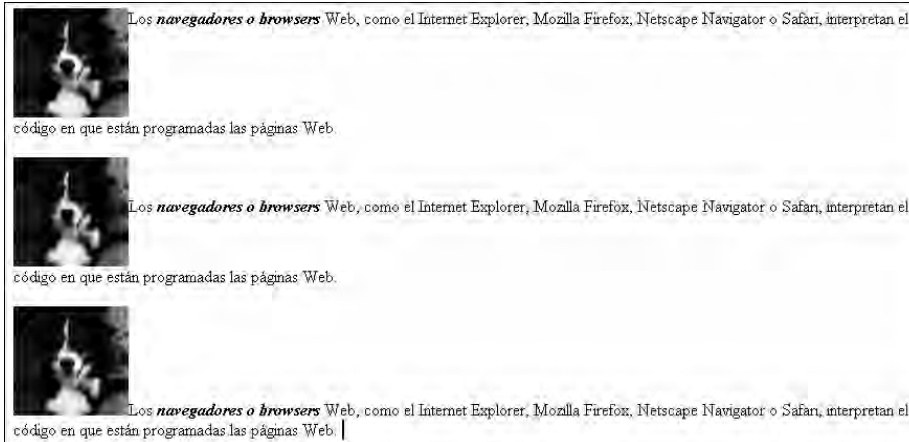
Como no existe la alineación centrada de imagen, si deseas centralarla debes centrar el párrafo en que se encuentra usando el tag `<p align=center>`, por ejemplo:

```
<p align=center><img src ="foto01.gif">
```

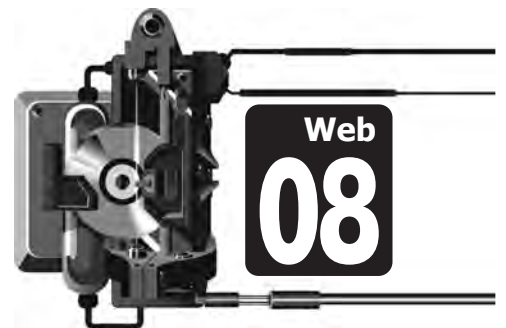
Alineación vertical de las imágenes

Una imagen se puede alinear verticalmente con respecto a la primera línea del párrafo que la contiene. Observa en la imagen los resultados de aplicar cada uno de los tags de alineación vertical.

```
 texto del párrafo...  
 texto del párrafo...  
 texto del párrafo...
```



Trabajo con imágenes



Insertando imágenes

1. En tu CD de trabajo o carpeta de actividades encontrarás la carpeta **Actividad11**. Dentro de ella hay un archivo de texto llamado **Movies.txt**. Contiene información general sobre varias películas. En la subcarpeta **Images** hay 10 fotografías en formato jpg, relacionadas con las películas del texto.
2. Copia el archivo de texto y la subcarpeta **Images**, con todo su contenido, a una carpeta de trabajo personal que usarás para crear un nuevo sitio Web.
3. Usando sólo HTML, crea una nueva página Web donde, de manera agradable, muestres las reseñas de las películas y las imágenes de cada una. Utiliza rutas relativas para hacer referencia a las imágenes desde el código fuente.



4. Detalla tu página Web agregando encabezados, formato, esquema de color y ligas a algún sitio interesante de cine o correos electrónicos. Resalta palabras o frases con colores o estilos de letra.
5. Guarda y revisa el documento en el navegador de Internet.

Tablas en HTML

Tablas

Al trabajar con imágenes te has dado cuenta que la ubicación de éstas dentro del documento no siempre es la más adecuada. En HTML no es posible mover la imagen a la posición que quieras, como lo haces en un procesador de palabras.

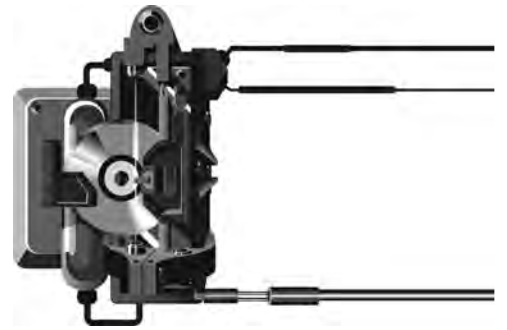
Para tener control preciso de la ubicación de las imágenes y el texto en un documento Web, es necesario crear tablas. Las tablas son la estructura más importante para dar una buena presentación a una página Web. Una tabla es la agrupación de celdas en columnas y filas.

Aunque en un principio se incorporaron dentro del lenguaje HTML para mostrar datos tabulados, actualmente las tablas son la principal herramienta para el diseño de páginas Web en HTML. El proceso típico de diseño de una página es primero definir su estructura mediante tablas y luego agregar el contenido (texto o imágenes) en las celdas de las tablas definidas.

Éstos son los tags más importantes para definir tablas:

Tag	Función	Notas
<table>	Inicia la definición de una tabla	<i>Se pueden incluir las siguientes propiedades:</i> Border = tamaño del borde Width = ancho de la tabla BgColor =# color de la tabla Cellpadding = espacio en píxeles entre el borde de la celda y su contenido Cellspacing = espacio en píxeles entre celdas
<tr>	Define un renglón dentro de una tabla	
<td>	Define una celda en un renglón	<i>Se pueden incluir las siguientes propiedades:</i> Bgcolor =# color de la celda colspan = número de columnas que se combinarán con la celda actual rowspan = número de filas que se combinarán con la celda actual

Trabajo con tablas



Creando una tabla simple

Actividad

12



1. En un nuevo documento del Bloc de notas crea el siguiente documento Web.

```
<html>
  <head>
    <title>Uso de tablas en HTML</title>
  </head>
  <body>
    <h3>Tablas</h3>
    <br>
    <table border=1 width=400 bgcolor=#ff35cc>
      <tr>
        <td>celda 1</td>
        <td>celda 2</td>
      </tr>
      <tr>
        <td>celda 3</td>
        <td>celda 4</td>
      </tr>
    </table>
  </body>
</html>
```

2. Prueba el documento en el navegador.
3. Modifica y comprueba el código para dar a la tabla las siguientes propiedades:
 - a. Borde de cuatro píxeles
 - b. Ancho de 250 píxeles
 - c. Color de la celda 1 en azul claro
 - d. Color de la celda 4 en verde
 - e. Texto de la celda 1 en negritas
 - f. Inserta una imagen en la celda 3



Actividad

13

Combinando celdas

1. En un nuevo documento del Bloc de notas crea el siguiente documento Web.

```
<html>
  <head>
    <title>Uso de tablas en HTML</title>
  </head>
  <body>
    <h3>Tablas 2</h3>
    <br>
    <table border=1 width=400 bgcolor=#ff35cc>
      <tr>
        <td>celda 1</td>
        <td>celda 2</td>
        <td>celda 3</td>
      </tr>
      <tr>
        <td colspan=2>celda 4</td>
        <td>celda 5</td>
      </tr>
    </table>
  </body>
</html>
```

2. Prueba el documento en el navegador.
3. ¿Cuál es la línea de código que logra la combinación de celdas en el ejemplo anterior? ¿Cómo funciona?

<td colspan= 2 > celda 4 </td >

Escribiendo código

Actividad

14



1. Escribe sobre las líneas el código HTML para crear cada una de las siguientes tablas. Todas tienen 200 píxeles de ancho y borde de 1 punto.

1	2	3
4	5	

```
<table width = 200 border = 1 >
```

```
<tr >
```

```
<td > 1 </td >
```

```
<td > 2 </td >
```

```
<td rowspan = 2 > 3 </td >
```

```
</tr >
```

```
<tr >
```

```
<td > 4 </td >
```

```
<td > 5 </td >
```

```
</tr >
```

```
</table >
```

1	2	3
	4	
5	6	7

```
<table width = 200 border = 1 >
```

```
<tr >
```

```
<td rowspan = 2 > 1 </td >
```

```
<td > 2 </td >
```

```
<td > 3 </td >
```

```
</tr >
```

```
<tr >
```

```
<td rowspan = 2 > 4 </td >
```

```
</tr >
```

```
<tr >
```

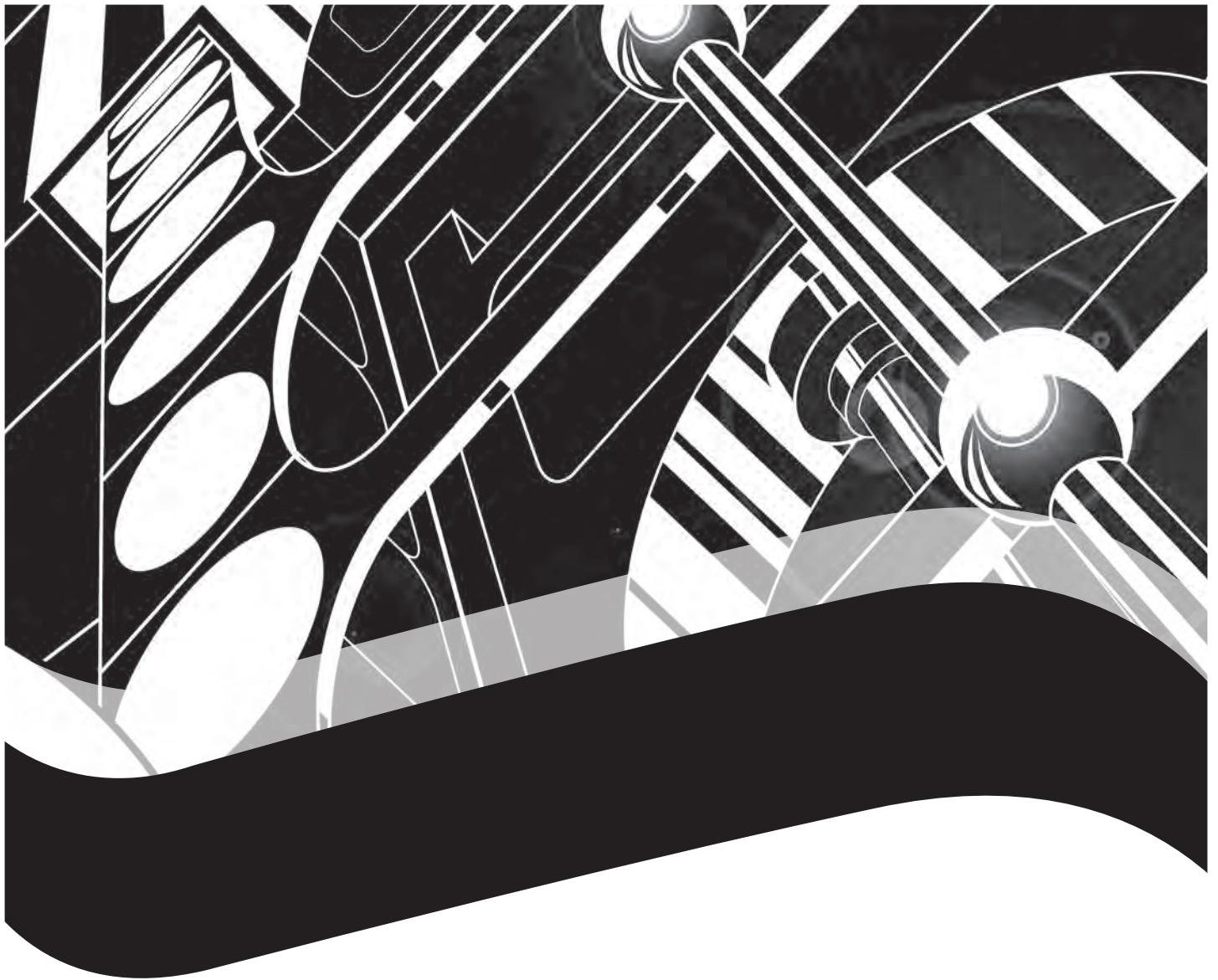
```
<td > 5 </td >
```

```
<td > 6 </td >
```

```
<td > 7 </td >
```

```
</tr >
```

```
</table >
```



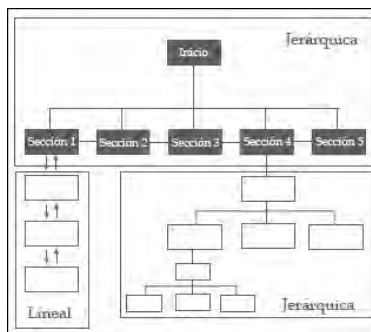
Introducción a Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver es un editor profesional de documentos Web. Permite crear páginas tanto escribiendo directamente el código en HTML, como diseñando de forma visual los elementos. *Dreamweaver* incluye muchos elementos de gran utilidad para los que ya tienen más conocimiento de diseño Web, como manejo de scripts, editores de código y depuradores; sin embargo es extremadamente sencillo para quienes no saben ningún lenguaje de programación en Internet.

En *Dreamweaver* se puede introducir el texto de una página Web, insertar imágenes, crear tablas y asignar formatos, de forma muy similar a como se hace en un procesador de palabras moderno. Este curso se enfoca al manejo general de la interfaz gráfica y a la creación de páginas en el amigable entorno visual.

Flujo de trabajo para la creación de sitios Web

Recuerda que un sitio Web se compone de varias páginas que tratan de un mismo tema. Cada una de las páginas contiene a su vez textos, imágenes y vínculos. Antes de crear cualquier sitio Web necesitas planearlo. Debes definir los objetivos y la forma de presentarlos. Tienes que elegir una estructura de navegación (jerárquica, lineal, lineal con jerarquía o red). Hay que definir un estilo visual. Debes crear una página principal (index o home) y debes diseñar cada uno de los documentos del sitio.



El flujo de trabajo se define como la estrategia que debe seguir el desarrollo de una página Web a partir de su diseño, objetivo y funcionamiento. Este proceso inicia con la planeación del sitio y culmina con la codificación y la inclusión del contenido e interactividad.

Para crear un sitio Web completo y profesional, se recomienda trabajar en ocho fases:

1. Planeación del sitio Web
2. Recopilación de información e imágenes
3. Manipulación y optimización de imágenes en un programa de diseño gráfico
4. Creación del nuevo sitio en *Dreamweaver*
5. Diseño de las páginas Web
6. Integración de contenido en las páginas
7. Agregar interactividad (navegación)
8. Prueba y depuración

Planeación de un sitio Web

Antes de definir la estructura y contenido del sitio Web, debes considerar el **tema, propósito y audiencia** a la que se dirigirá.

1. Elige un tema general para un sitio educativo, relacionado con alguna asignatura como literatura, ciencias, lenguaje, historia u otra.
2. Define un propósito para el sitio y decide el tipo de audiencia al que quieres dirigir tu trabajo. Anota tus decisiones en este espacio:

Tema: Matemáticas

Actividad

15



Propósito: *Ser una materia de apoyo auxiliar en internet para consultar fórmulas o como referencia rápida.*

Audiencia: *Jóvenes de 13 a 20 años*

3. Desglosa el contenido del nuevo sitio en temas generales, que se convertirán en las páginas del sitio Web. Por ahora define sólo de 4 a 8 temas o subtemas. No olvides incluir una página principal de introducción o presentación.

+ *Principal*

- *Secundaria*

i) *Productos estables*

ii) *Factorización*

iii) *Sistema de ecuaciones*

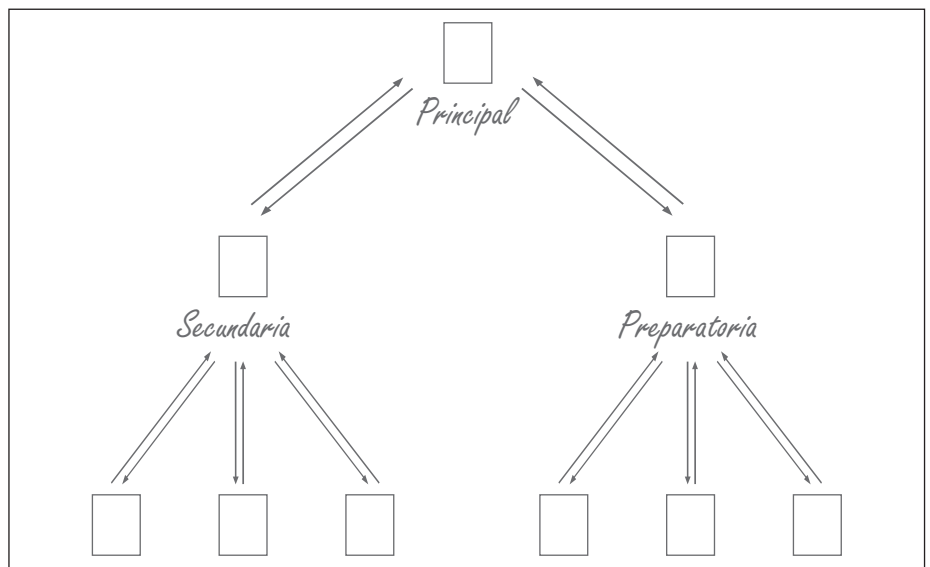
- *Preparatoria*

i) *Geometría analítica*

ii) *Cálculo diferencial*

iii) *Cálculo integral*

4. Dibuja un esquema de la estructura que tendrá el sitio y que posteriormente se convertirá en el flujo de navegación del mismo. Recuerda (o revisa en la primera sección del curso) las estructuras de navegación jerárquica, lineal, lineal con jerarquía y red.

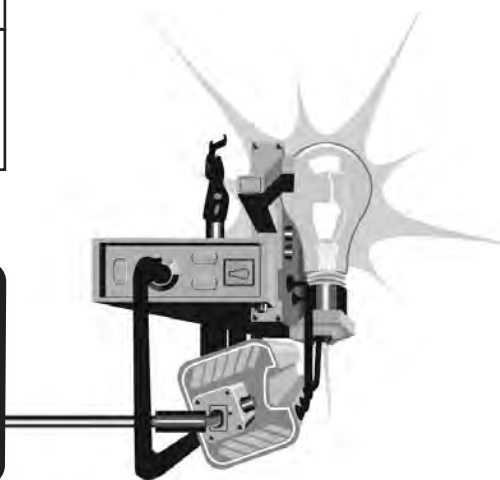


5. En la siguiente tabla describe brevemente el contenido que tendría cada una de las páginas. Puedes usar una frase que resuma el texto que piensas insertar. Incluye además una descripción de las imágenes que te gustaría colocar en cada página.

Página	Contenido
<i>Principal</i>	- Breve descripción del propósito - Menú
<i>Secundaria</i>	- Imágenes de letras y ecuaciones - Menú
<i>Productos Notables</i>	- Breve explicación - Formulario - Tips - Ejercicios
<i>Factorización</i>	- Breve explicación - Desarrollo - Tips - Ejercicios
<i>Sistema de Ecuaciones</i>	- Explicación - Métodos de solución - Tips - Ejercicios
<i>Preparatoria</i>	- Imágenes de gráficas y signos de integración. - Menú
<i>Geometría Analítica</i>	- recta - óvalo - hipérbola - Tips - parábola - Ejercicios - circunferencia
<i>Cálculo Diferencial</i>	- Breve explicación - Formulario - Tips - Aplicaciones - Ejercicios
<i>Cálculo Integral</i>	- Breve explicación - Formulario - Tips - Aplicaciones - Ejercicios

TIP

La planeación de un nuevo sitio Web, como la que has realizado en la actividad anterior, debe ser siempre el primer paso del flujo de trabajo. En adelante, realiza siempre este ejercicio de planeación antes de encender la computadora para crear el sitio.



Recopilación y manipulación de información

En la actividad anterior realizaste la **planeación**, que es la primera fase de la creación de un nuevo sitio Web. Las siguientes dos fases son la **recopilación de información e imágenes** y la **manipulación y optimización** de las mismas.

Lo ideal es crear una carpeta temporal donde puedes guardar elementos como textos, imágenes, videos, sonidos o animación, que podrás o no usar en el sitio final. Una vez que hayas generado o recopilado suficiente información para cumplir los objetivos y estructura del sitio Web, utiliza programas que conozcas para trabajar con los textos y las imágenes. Considera estas guías generales de trabajo:

1. No des formato a los textos, ya que es mejor darle formato directamente en *Dreamweaver*. Lo más conveniente es pasar a archivos de Bloc de notas (texto puro) todos los textos que vayas a utilizar en las páginas del sitio Web.
2. Modifica las imágenes en algún programa de edición de fotografías, para que queden exactamente como quieres que aparezcan en el sitio, incluyendo dimensiones y apariencia. Aunque en *Dreamweaver* es posible modificar detalles como el tamaño o el borde, siempre es mejor hacerlo antes en un programa específico para diseño gráfico (*Photoshop*, *Fireworks* u otro).
3. Optimiza las imágenes. Los programas de manipulación fotográfica permiten reducir el tamaño de los archivos de imagen guardándolos en diferentes formatos. Considera que en Web muchos formatos de imagen tradicionales no pueden ser utilizados, por lo que debes guardar tus fotos en los formatos jpg, gif o png (gif y jpg son soportados por más navegadores).

Entorno de trabajo de *Dreamweaver*

La ventana de *Dreamweaver* integra barras de herramientas, ventanas de documento (donde se diseñan las páginas Web), paneles y una barra de propiedades. Todas las ventanas y paneles se pueden reacomodar, apilar, ocultar o mostrar según sea necesario. Cuando inicies *Dreamweaver* se abrirán los siguientes elementos del área de trabajo:

Barra de título

Contiene el nombre del programa.

Barra de Menús

En esta barra se encuentran las operaciones y acciones de *Dreamweaver*, encargadas de modificar los elementos dentro de las páginas que se realicen.

Barra de Insertar

Contiene herramientas para agregar contenido al documento, organizadas en varias categorías. Cualquier elemento se puede insertar a través del **Menú Insertar (Insert)**, pero la barra de **Insertar** facilita estas tareas.

Barra de Herramientas del Documento

Contiene botones para cambiar la forma en que se ve el documento abierto. Por ahora conserva siempre la vista **Diseño (Design)**.

Barra de Estado

Esta barra indica el tag de HTML en que se está actualmente. A la derecha incluye las opciones de **selección**, **mano** y **zoom**, para ajustar la vista al porcentaje requerido o arrastrar la página.

Ventana del Documento

Ésta es el área de diseño de la página o documento HTML actual. Muestra la página casi exactamente como aparecerá en el navegador.

Inspector de Propiedades

Muestra y permite modificar las propiedades del elemento que esté seleccionado en el documento en el que se esté trabajando.

Paneles

Los distintos paneles se muestran u ocultan para trabajar con algún aspecto específico en el diseño del documento.

Reconociendo el entorno de trabajo

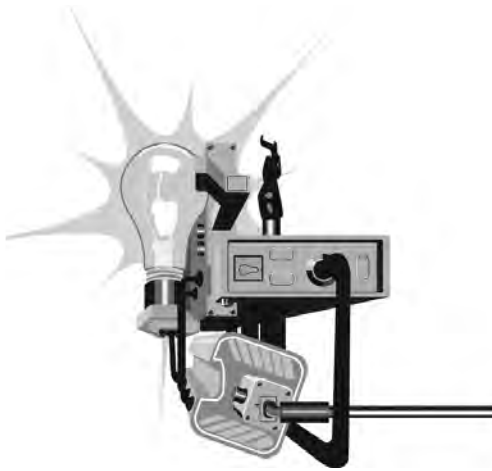
Observa el *MID 10 Entorno de trabajo Dreamweaver* y coloca en las líneas el nombre de cada parte del entorno de *Dreamweaver*.



Actividad

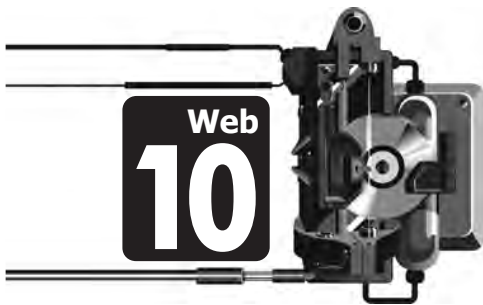
16





TIP




En cualquier momento puedes visualizar la distribución predeterminada usando el **Menú Ventana (Window)/Entorno de trabajo (Workspace layout)/Diseñador (Designer)**. Mientras te familiarizas con el programa, es recomendable trabajar siempre en esta distribución.

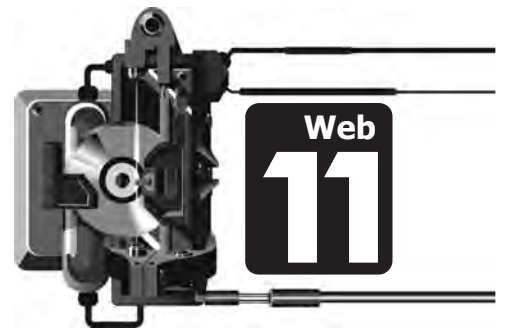


Entorno de trabajo *Dreamweaver*

Vistas

Dreamweaver tiene tres modos de visualización de documentos.

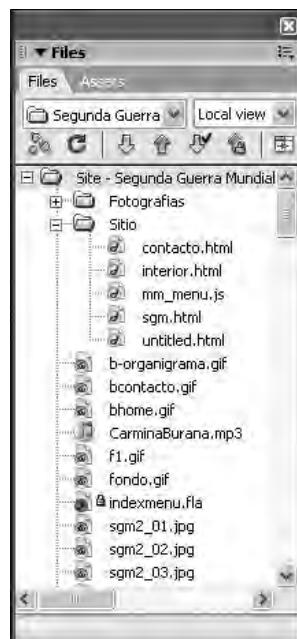
-  Vista Código/Code View **Menú Ver (View)/Código (Code)**. No muestra los elementos gráficamente, sino el código HTML que se requiere para que el navegador de Internet despliegue el contenido del documento.
-  Vista Diseño/Design View **Menú Ver (View)/Diseño (Design)**. Sólo muestra el contenido gráficamente, permitiendo trabajar de forma visual con todos los elementos. Es el modo de trabajo más simple.
-  Vista Código y Diseño/Code and Design View **Menú Ver (View)/Código y Diseño (Code and Design)**. Divide la ventana en dos áreas, de manera que puedes trabajar con el código o con los elementos del sitio Web.



Definición de un sitio Web en *Dreamweaver*

La mejor forma de iniciar un sitio en *Dreamweaver* es crear una carpeta en tu disco duro, donde irás colocando todos los archivos (páginas Web, imágenes, video o sonido) que formarán parte del sitio. No uses esta carpeta para archivos temporales si no estás seguro que quedarán en el sitio final. Si creas o copias documentos sin pensar en la estructura final del sitio, puedes terminar con una carpeta llena de archivos que no se usen, sin organización y difícil de administrar.

Si el sitio es mediano o grande, crea subcarpetas para organizar los archivos. Un sitio Web regular contiene decenas o centenas de archivos diferentes y una buena organización es indispensable para facilitar la creación y mantenimiento.



Después de crear la carpeta principal del sitio, es el momento de iniciar *Dreamweaver*. Al definir el sitio, la aplicación identifica cuáles son las carpetas involucradas, mantiene un registro de los cambios y automatiza las tareas para publicar las páginas en un servidor de Internet.

En el cuadro de diálogo del **Menú Sitio (Site)/Nuevo Sitio... (New Site...)** debes especificar el nombre que quieres dar al sitio, la carpeta principal que has definido y la forma en que se conecta este sitio al Internet (por ahora ninguna).

Éstos son los pasos para definir un nuevo sitio en *Dreamweaver*, a partir del asistente del **Menú Sitio (Site)/Nuevo Sitio... (New Site...)**.

Paso 1

Define el nombre del sitio. Utiliza un nombre que sea representativo al tema que seleccionaste para crear la página web. *Dreamweaver* usará este nombre como una referencia interna para todo el contenido del sitio Web.



Paso 2

En tu primer sitio no usarás tecnología de servidor. Esta tecnología se usa para crear sitios con páginas cuyo contenido no es fijo, sino controlado por programación.



Paso 3

Para empezar, lo más conveniente es trabajar todas las páginas de forma local y después publicarlas en Internet cuando estén terminadas. Especifica la ubicación de los archivos en tu disco local, es decir, la carpeta principal que creaste y que contendrá todas las demás carpetas y archivos del sitio final. Recuerda que ésta no es la carpeta temporal de recopilación y manipulación de información.



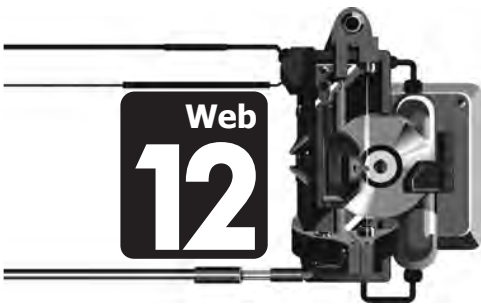
Paso 4

Por ahora editarás el sitio localmente, no en Internet, por lo tanto, en las opciones de conexión con el servidor remoto, selecciona **Ninguna (None)**.



Paso 5

La última pantalla muestra en resumen las configuraciones que seleccionaste para el sitio Web.



Definición de un sitio Web en *Dreamweaver*



Definiendo el nuevo sitio

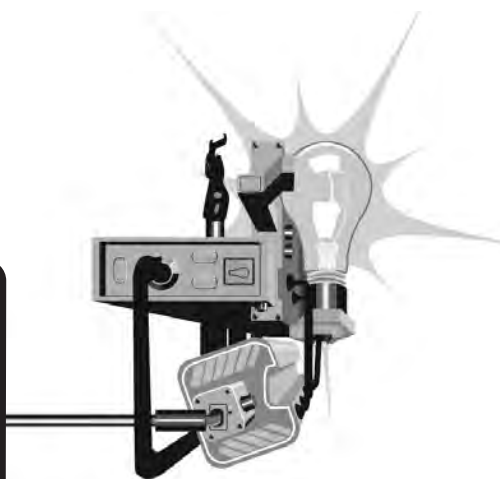
Toma en cuenta la planeación del nuevo sitio Web que realizaste antes. Imagina que ya realizaste la fase de recopilación de información y que ya has manipulado y optimizado las fotografías. Es el momento de definir el sitio en *Dreamweaver*.

1. En tu disco duro, crea una nueva carpeta y dale un nombre representativo del nuevo sitio que vas a definir. Por el momento esta carpeta estará vacía. Al ir armando las páginas Web, *Dreamweaver* te ayudará a copiar a esta carpeta los archivos que formarán parte del sitio final.
2. Inicia *Dreamweaver* y asegúrate que la distribución de la pantalla es la predeterminada. Para eso usa el **Menú Ventana (Window)/Entorno de trabajo (Workspace layout)/Diseñador (Designer)**.

3. Inicia el asistente del **Menú Sitio (Site)/Nuevo sitio** y define un nuevo sitio con las siguientes características (no modifiques otras opciones):
 - a. Paso 1. Nombre del sitio: dale un nombre apropiado. No es necesario dar una dirección http por ahora.
 - b. Paso 2. Elige **No utilizar tecnología de servidor (No, I do not want to use a server technology)**.
 - c. Paso 3. Elige la opción recomendada, para **editar copias locales en tu equipo y luego cargarlas al servidor cuando estén listas (Edit local copies on my machine, then upload to server when ready)**. Además debes elegir la carpeta principal que usará el sitio. Esta selección es muy importante ya que esta carpeta será la referencia base de todo el sitio Web y todo el contenido estará organizado en su interior.
 - d. Paso 4. Especifica que trabajarás localmente el sitio, eligiendo **Ninguno (None)** en la conexión al servidor.
 - e. Paso 5. Revisa el resumen de configuración del nuevo sitio Web y termina el asistente (**Done**).
4. A la derecha de la pantalla, observa el panel **Archivos (Files)**. Contiene una única carpeta con el nombre que diste al sitio. Sobre esta carpeta, da un clic con el botón secundario del ratón para abrir su menú contextual. Elige las opciones **Nuevo archivo (New File)** o **Nueva carpeta (New folder)** y ve creando la estructura de tu sitio Web, tal y como la definiste en la planeación.
5. Desde el panel **Archivos (Files)** puedes hacer doble clic sobre cualquier archivo para abrirlo en la ventana principal de *Dreamweaver* y con él introducir contenido en él. Prueba abrir algún archivo, cerrarlo y otro después.

TIP

El último sitio con el que se haya trabajado, se abre automáticamente cuando inicias *Dreamweaver*. Si necesitas cambiar a un sitio existente diferente, es necesario usar el **Menú Sitio (Site)/Administrar sitios (Manage Sites)**. En el cuadro de diálogo que se abre, simplemente elige un sitio y presiona el botón **Finalizar (Done)**.





Refuerzo

Actividad

18

Contesta las siguientes preguntas. Si requieres información adicional, puedes utilizar la ayuda o manual de *Dreamweaver*.

1. Dentro de *Dreamweaver*, las páginas Web se ven como:
 - a. sólo código HTML
 - b. sólo gráficamente
 - ☒ c. código HTML y gráficamente
2. Si los archivos se mueven a una carpeta fuera de la carpeta principal del sitio, las páginas se mostrarán correctamente.
 - a. Verdadero
 - ☒ b. Falso
3. Si los archivos se mueven a una subcarpeta dentro de la carpeta principal del sitio, *Dreamweaver* actualiza los vínculos para que las páginas se muestren correctamente.
 - ☒ a. Verdadero
 - b. Falso
4. En *Dreamweaver* ¿para qué se define un sitio Web?

Para tener una mejor organización de los archivos.

5. ¿Por qué es importante crear la estructura del sitio antes de introducir información?

Para saber cómo se van a vincular y no revolvérse al estar creando la página y para mantener la integridad de los vínculos.

6. ¿Por qué es lo más conveniente trabajar todas las páginas de forma local y después publicarlas en Internet cuando estén terminadas?

Para no trabajar con rutas absolutas sino con puras rutas relativas y evitar errores.

7. *Dreamweaver* tiene tres modos de visualización de documentos. Explica cada uno de ellos.

Design. (Diseño) Muestra la página como va quedando y se puede modificar el texto, imágenes, etcétera. Muy similar a un editor de texto.

Code. (Código) Muestra el código para la página. Si se hace algo en vista diseño, se actualiza el código de esta vista automáticamente.

Split. (Dividida) Muestra ambas vistas.

8. Para crear un sitio Web completo y profesional, se recomienda trabajar en ocho fases, ¿Cuáles son?

Planeación del sitio

Recopilación de información e imágenes

Manipulación y optimización de imágenes

Creación de un sitio en Dreamweaver

Diseño de las páginas Web

Integración de contenido en las páginas

Agregar interactividad

Prueba y depuración

9. *Macromedia Dreamweaver* es un editor profesional de documentos Web. Permite crear páginas tanto escribiendo directamente el código en HTML, como diseñando de forma visual los elementos.

- (a.) Verdadero
b. Falso

10. Escribe 4 distintos paneles de *Dreamweaver* y para qué sirven. Apóyate del programa.

Files. Para organizar los archivos del sitio.

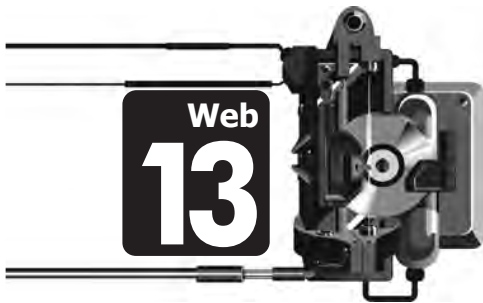
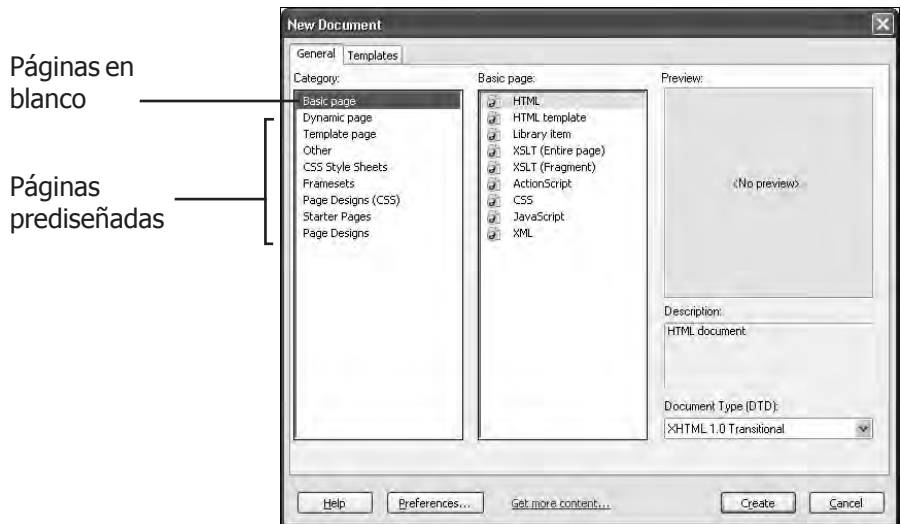
Tag inspector. Para manipular propiedades de algunos tags.

Application. Manipular la configuración del sitio.

CSS. Define un estilo para el sitio.

Nuevo Documento

En un sitio definido puedes agregar páginas en cualquier momento. El cuadro de diálogo del **Menú Archivo (File)/Nuevo (New...)** presenta varios tipos de documentos para crear una nueva página. Puedes iniciar con una página en blanco, que inicia con un área totalmente vacía, donde puedes crear libremente el documento. También puedes iniciar con una página prediseñada que ya tiene algunos espacios y elementos.



Nuevo documento

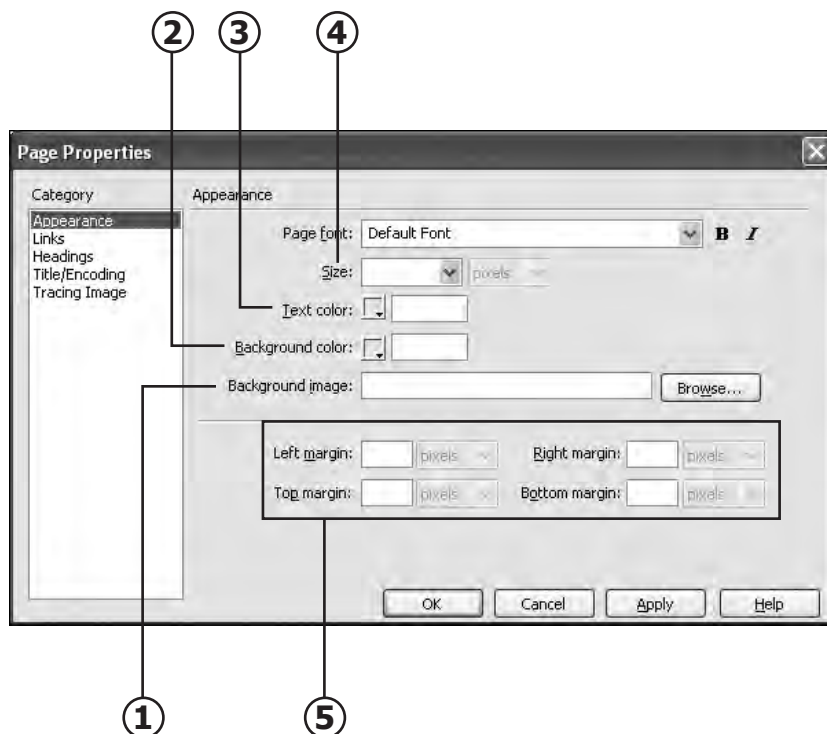
Propiedades del documento

En un sitio Web es importante que todas las páginas tengan características similares para dar uniformidad y congruencia. Puedes definir el formato de cada una de las páginas desde el cuadro de diálogo **Propiedades de la página (Page Properties)**. Puedes acceder a las propiedades de varias formas:

- Haciendo clic sobre el **Menú Modificar (Modify)/Propiedades de la página (Page Properties)**.
- Usando la combinación de teclas <Ctrl+J>.
- Haciendo clic con el botón secundario del ratón sobre el área de trabajo y seleccionado del menú contextual la opción **Propiedades de la página (Page Properties)**.

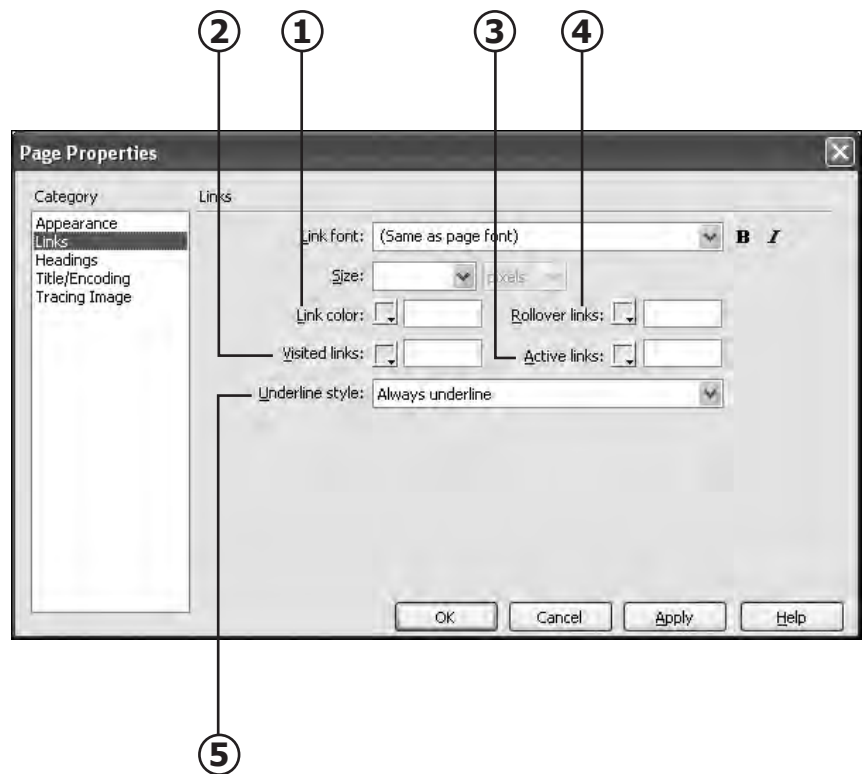
Las propiedades del documento están organizadas en categorías. Sólo veremos las primeras dos:

- En la categoría **Aspecto (Appearance)**, encontrarás las propiedades:
 - ➊ **Imagen de fondo (Background image)**: esta imagen se mostrará en un mosaico de repeticiones a lo largo y ancho del documento. Si usas una imagen de fondo utiliza algo muy sutil. No es conveniente usar imágenes llamativas ni tener un *GIF animado* como fondo.
 - ➋ **Color de fondo (Background color)**: especifica un color de fondo para el documento. Este color sólo se mostrará si no hay una imagen de fondo.
 - ➌ **Color del texto (Text Color)**: determina el color predeterminado de la fuente.
 - ➍ **Tamaño (Size)**: define el tamaño predeterminado de la fuente.
 - ➎ **Márgenes (Margin)**: establece los márgenes en el documento.



En la categoría **Vínculos (Links)**, encontrarás las propiedades:

- ① **Color de vínculo (Link color)**: ayuda al visitante a distinguir entre el texto normal y los vínculos de enlace a otras páginas.
- ② **Vínculos visitados (Visited links)**: el color de los vínculos visitados es diferente al del vínculo sin visitar.
- ③ **Vínculos activos (Active links)**: color de los vínculos cuando el ratón hace clic sobre ellos.
- ④ **Vínculos rollover (Rollover links)**: color de los vínculos cuando el ratón está sobre ellos.
- ⑤ **Estilo subrayado (Underline Style)**: de forma predeterminada, al crear un vínculo el texto aparece subrayado, pero con esta opción puedes elegir que el texto se muestre diferente.



Título del documento

En la **Barra de herramientas del documento**, se muestra el campo **Título (Title)**. Directamente en este espacio puedes escribir el título que aparecerá en la barra de título del navegador cuando se abra tu página Web. Si el visitante agrega la página a sus Favoritos, se guardará con el título que le hayas puesto.



Aquí puedes escribir el título que quieres que aparezca en la barra de título de navegador

Guardar el Documento

Es muy recomendable guardar el documento inmediatamente después de crearlo, incluso antes de agregarle el contenido. De esta manera *Dreamweaver* puede mantener un inventario de la ubicación de todos los archivos del sitio y la relación que hay entre ellos.

Utiliza el **Menú Archivo (File)/Guardar (Save)** o la combinación de teclas <Ctrl+S>, para guardar el documento activo. No olvides elegir la ubicación más apropiada, siempre dentro de la estructura de carpetas definida para el sitio Web.

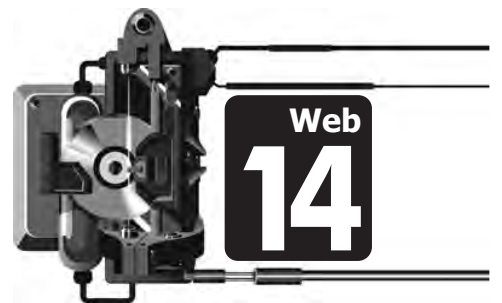
TIP

Dreamweaver muestra un asterisco junto a los nombres de las páginas que tienen cambios que no han sido guardados. En esta imagen, la primera página no ha sido guardada, mientras que la segunda sí.

A screenshot of the Dreamweaver file panel. It shows two files: 'index.html*' and 'contacto.html'. The asterisk next to 'index.html' indicates it has unsaved changes.



Propiedades y título del documento





Actividad

19

Modificando las propiedades de un documento Web

1. En tu CD de trabajo o carpeta de actividades encontrarás los archivos **Actividad19.html** y **Actividad19.jpg**. Localiza estos dos archivos y cópialos dentro de la carpeta principal del sitio que has definido.
2. Inicia *Dreamweaver* y revisa que tu sitio está activo. Observa el panel **Archivos (Files)** para comprobar que los dos archivos que acabas de copiar están disponibles en la estructura del sitio.
3. Directamente desde el panel **Archivos (Files)** haz doble clic sobre la página **Actividad19.html**, para abrirla en el área de trabajo. Esta página simple contiene algunos textos y ligas.
4. Observa la página y contesta:
 - a. ¿De qué color es el fondo?
Azul #3300ff
 - b. ¿De qué color es el texto normal?
Naranja #ff6633
 - c. ¿De qué tamaño es el texto?
14 puntos
 - d. ¿Cuál es el color de las ligas?
Vino #990033
5. Abre las opciones del documento con el **Menú Modificar (Modify)/Propiedades de la página (Page Properties)**.
6. Determina las siguientes características:
Fuente de página (Page font): *Verdana, Arial, Helvetica San-serif*
Tamaño (Size): *9 píxeles*
Color de texto (Text color): *#666666*
Color de fondo (Background color): *#CCCCCC*
Fuente de vínculo (Link font): *(Igual que la fuente de página)/(Same as page font)*
Tamaño de vínculo (Size): *muy pequeño (xx-small)*
Color de vínculo (Link color): *#006600*
Vínculos visitados (Visited links): *00CC33*
Estilo subrayado (Underline style): *siempre subrayar (Always underline)*
7. Aplica los cambios y observa el resultado.
 - a. ¿De qué color es el fondo?
Gris

b. ¿De qué color es el texto normal?

Gris oscuro

c. ¿De qué tamaño son las ligas?

Muy pequeña (xx-small)

d. ¿Cuál es el color de las ligas?

Verde oscuro

8. Utiliza las propiedades para establecer como imagen de fondo del documento el gráfico **Archivo19.jpg**.
9. Guarda los cambios desde el **Menú Archivo (File)/Guardar(Save)**.

Añadiendo texto

El contenido es lo más importante de una página Web y es lo que mayor tiempo requiere para su creación, por eso es importante que pongas atención para lograr una buena aplicación del texto.

Aunque *Dreamweaver* permite modificar el texto de forma similar a como se hace en los procesadores de texto, es importante recordar siempre los tags HTML para dar formato. Siempre puedes revisar el código fuente cambiando a la vista de código del documento.

En *Dreamweaver* puedes además aplicar acciones típicas de los procesadores de palabras como:

Deshacer (<Ctrl+Z>)

Rehacer (<Ctrl+Y>)

Revisión de ortografía (<Shift+F7>)

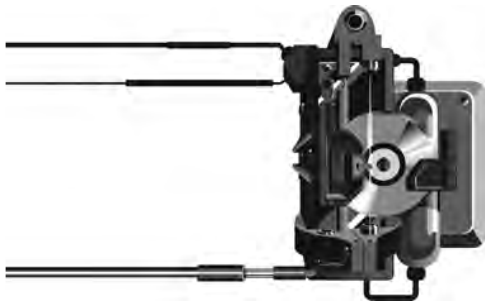
Modificar la fuente, tamaño, color, estilo, alineación, sangría y viñetas (listas).

Dentro de la página Web puedes introducir también caracteres especiales, como símbolos de copyright, símbolos internacionales y otros. Para elegir alguno de los caracteres especiales haz clic en el **Menú Insertar (Insert)/HTML/caracteres especiales (Special Characters)/Otro (Other)**.

TIP

Si escribes más de un espacio en *Dreamweaver*, cuando visualices la página en el navegador sólo verás uno. Sin embargo, en la vista de código puedes utilizar el carácter especial ** **; tantas veces como sea necesario, para dar espacios entre palabras.





Añadiendo texto



Actividad

20

Insertando texto en una página Web

1. Abre en *Dreamweaver* el documento Web de la actividad anterior.
2. Utiliza el inspector de propiedades para modificar los aspectos del texto, utilizando diferentes fuentes, tamaños, colores y estilos. Haz varias modificaciones como ejemplo, aunque no se vean muy bien. El objetivo es que te familiarices con la forma de formatear el texto.
3. Selecciona alguna de las palabras o párrafos que has formateado y cambia a la vista de código. Observa cómo *Dreamweaver* ha creado los tags HTML necesarios para dar el formato.
4. Inserta los siguientes caracteres especiales y sobre la línea escribe el código HTML que corresponde a cada uno. Para ello tendrás que cambiar de la vista de diseño a la vista de código, o mejor aún, trabajar en la vista dividida Split.

copyright ©	<u>&copy;</u>
registrado ®	<u>&reg;</u>
trade mark ™	<u>&#8482</u>
5. Guarda los cambios al documento.
6. Abre la vista previa en el navegador, utilizando la tecla <F12>.

Hipervínculos o Links

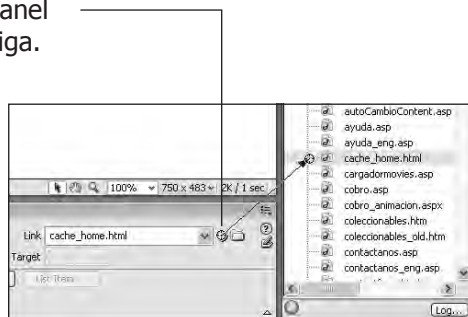
Un hipervínculo (link, enlace o vínculo) es una conexión entre un origen y un destino. El destino es con frecuencia otra página Web, pero también puede ser una imagen, una dirección de correo o un archivo. Por otro lado, los elementos que sirven de origen pueden ser texto o imágenes.

Una forma de crear un enlace es a través del **inspector de propiedades**. Para ello es necesario seleccionar el texto o el objeto que va a servir de enlace y establecer el **Vínculo (Link)** en el **inspector**.

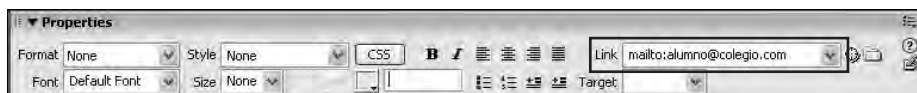


Sin embargo, la forma más sencilla y segura de crear links es seleccionar el texto u objeto que servirá de enlace y arrastrar una línea desde el localizador de liga hasta el archivo con que se quiere ligar.

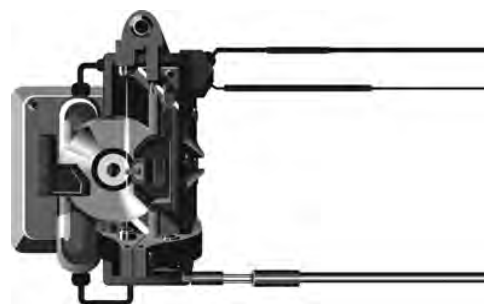
Arrastra desde este punto hasta el archivo destino en el panel Archivos (Files) para crear la liga.



Es posible especificar vínculos a direcciones de correo electrónico. La sintaxis del vínculo en este caso es: mailto:direcciondecorreo@electrónico.



Links



Ligando páginas

1. En tu CD de trabajo o carpeta de actividades encontrarás la carpeta **Actividad21**. Copia la carpeta con todo su contenido a alguna ubicación en tu disco duro.
2. Inicia *Dreamweaver* y define un nuevo sitio Web con **Menú Sitio (Site)/ Nuevo Sitio... (New Site...)**. Dale al sitio el nombre **Actividad 21** y utiliza como su carpeta principal la carpeta que acabas de copiar.
3. Al terminar de definir el nuevo sitio, revisa el panel de **Archivos (Files)**. El sitio contendrá 5 páginas Web y 2 archivos de imagen. El objetivo de la actividad es ligar las páginas en una estructura *lineal con jerarquía* clásica.

Actividad

21

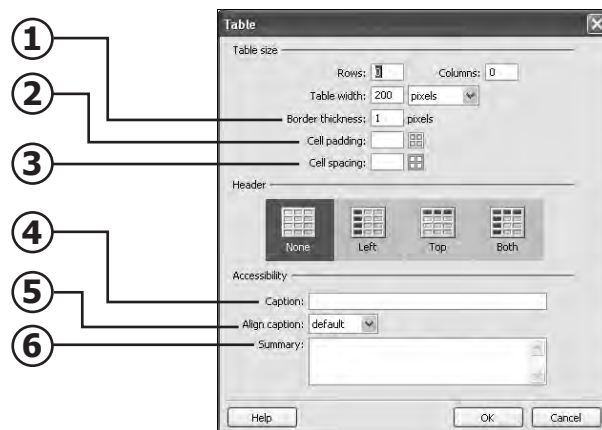


4. Abre el documento ***Index.html***. Crea una liga desde el título *Anécdotas* hacia el archivo ***Anecdotas.html***.
5. Crea un link desde el título *Curiosidades* al archivo ***Curiosidades.html***.
6. Crea de forma similar los dos links que corresponden a los títulos *Preguntas* y *Humor*.
7. Prueba el sitio en el navegador y revisa que estos links iniciales funcionen.
8. Ahora en cada una de las páginas interiores agrega la palabra **Volver** y conviértela en una liga para regresar al índice.
9. Crea ligas con las palabras **Anterior** y **Siguiente** para permitir la navegación secuencial por el sitio en el siguiente orden: índice, anécdotas, curiosidades, preguntas, humor.
10. Por último, crea en el índice una liga a una dirección de correo electrónico. El correo debe poder enviarse al hacer clic sobre la palabra **Contáctanos**.
11. Revisa en el navegador que todos los enlaces funcionen adecuadamente.

Tablas (Tables)

La mayoría de las páginas Web utilizan tablas para organizar los elementos que las conforman. Las tablas se usan para que los textos e imágenes de una página mantengan posiciones absolutas al visualizarse en el navegador. Cuando visitas algún sitio Web, probablemente no veas las tablas porque se han definido con un borde igual a cero, pero cuando hay una distribución organizada de imágenes y textos, lo más probable es que haya al menos una tabla involucrada.

Para insertar una tabla ve al **Menú Insertar (Insert)/Tabla (Table)**. En el cuadro de diálogo tendrás que especificar el número de **Filas (Rows)** y **Columnas (Columns)**, así como el **ancho de la tabla (Width)** ya sea en **píxeles** (fijo) o en **porcentaje** (depende del tamaño de la ventana de cada usuario).

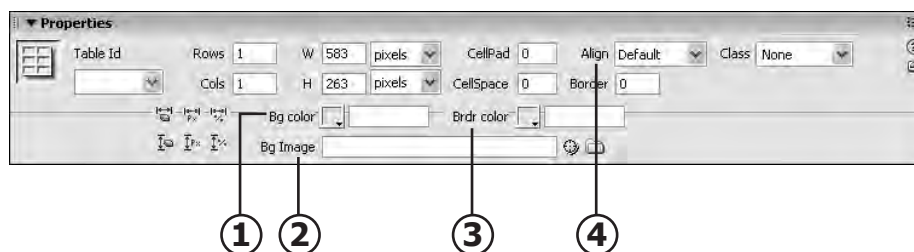


Adicionalmente puedes especificar los siguientes parámetros:

- ① **Grosor del Borde (Border thickness):** indica el grosor del borde en píxeles.
- ② **Relleno de celda (Cell padding):** indica la distancia entre el contenido de las celdas y sus bordes.
- ③ **Espacio entre celdas (Cell spacing):** indica la distancia entre las celdas de la tabla.
- ④ **Texto (Caption):** permite agregar un título a la tabla, que aparecerá fuera de ella.
- ⑤ **Alinear texto (Align caption):** indica la posición del título con respecto a la tabla.
- ⑥ **Resumen (Summary):** en este campo se da una descripción de la tabla: los lectores de pantalla leen el texto del resumen pero éste no aparece en el navegador.

Formato de tabla

A través del **inspector de propiedades** se pueden modificar los valores que se especificaron al insertar la tabla. También puedes indicar otros parámetros como:



- ① **Col. Fondo (Bg. Color):** color de fondo
- ② **Im. Fondo (Bg Image):** imagen de fondo
- ③ **Col. Borde (Brdr color):** color del borde
- ④ **Alinear (Align)**

La parte superior del **inspector de propiedades** sirve para especificar las propiedades del texto que se insertará dentro de la celda seleccionada. La parte inferior del **inspector** sirve para especificar valores propios de la celda, como el color o imagen de fondo, el color del borde, entre otros.

Dividir y combinar celdas

Cuando seleccionas una o más celdas, el inspector de propiedades cambia para permitirte modificar propiedades específicas de las celdas. Dos botones nuevos son los que te permiten **dividir** y **combinar**.

-  **Combinar celdas (Merges selected cells using spans):** consiste en convertir dos o más celdas seleccionadas en una sola.

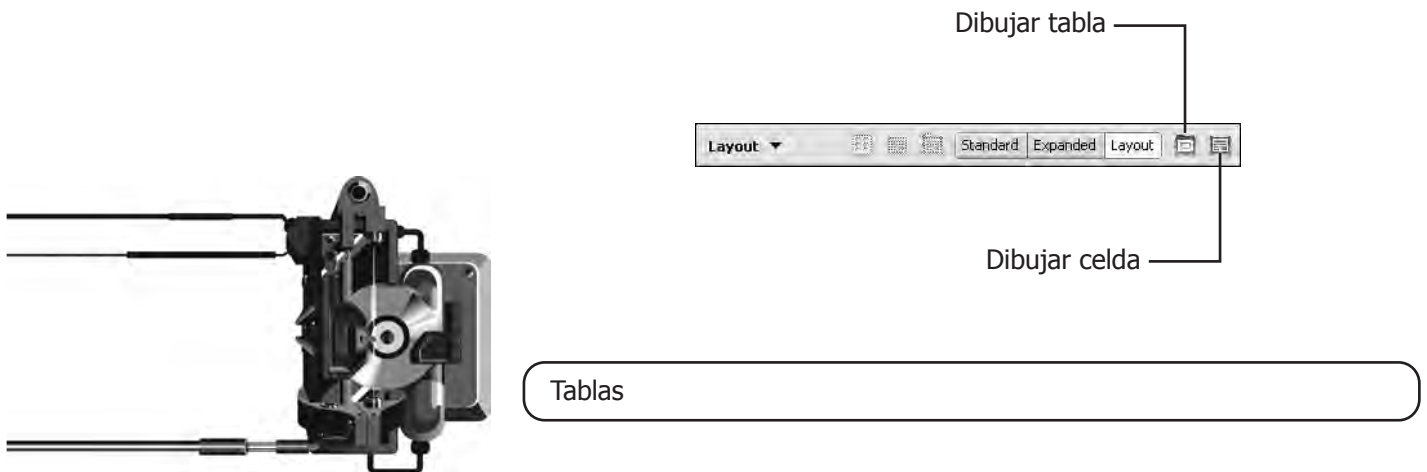
-  **Dividir celdas (Split cell into rows or columns):** parte en dos la celda seleccionada.

Modos de tabla

Dentro de *Dreamweaver* puedes trabajar con **tablas (tables)** en distintos modos de visualización. La aplicación inicia siempre en el **modo estándar**. Pero puedes pasar a los demás modos a través del **Menú Ver (View)/Modo de tabla (Table Mode)**. Éstos son los modos de tabla disponibles:

- Modo estándar (Standard Mode):** las tablas se presentan de forma normal, como un cuadriculado de filas y columnas.
- Modo de tablas expandidas (Expanded Tables Mode):** añade temporalmente relleno y espaciado de celdas a las tablas de un documento. Esto facilita su selección y edición, pero no muestra la tabla exactamente como se verá en el navegador. Utiliza este modo sólo para facilitar tareas durante la edición de la página, pero regresa al modo estándar para ver el resultado real.
- Modo de diseño (Layout Mode):** en este modo se utilizan herramientas para dibujar tablas y celdas libremente en cualquier lugar del área de trabajo, antes de añadir el contenido. *Dreamweaver* se encargará de generar la estructura de tablas necesaria para el navegador. Esta forma de trabajo te da enorme flexibilidad al poder agregar contenido, mover las celdas y ajustar el diseño como convenga en todo momento.

Para dibujar las tablas y celdas en el modo de diseño, utiliza las herramientas:



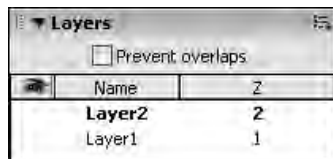
Capas (Layers)

Las capas son recuadros que pueden situarse en cualquier parte de la página y en los que se insertan contenidos HTML (texto, tablas, imágenes, animaciones flash o cualquier otro). Las capas pueden ocultarse y superponerse entre sí, lo que proporciona grandes posibilidades de diseño.



Las capas se pueden insertar en un documento Web desde el **Menú Insertar (Insert)/Objeto de diseño (Layout Objects)/Capa (Layer)**. Una vez creadas, las capas pueden moverse arrastrándolas desde el recuadro blanco de la esquina superior izquierda. También puedes redimensionarlas arrastrando los puntos negros de control sobre el borde.

Cuando existen varias capas en un mismo documento, es mejor seleccionarla a través del panel **Capas (Layers)**, que puedes abrir desde el **Menú Ventana (Window)/Capas (Layers)**. En este panel aparecen los nombres de todas las capas que existen en el documento. Para seleccionar una de ellas simplemente pulsa sobre su nombre en el panel.

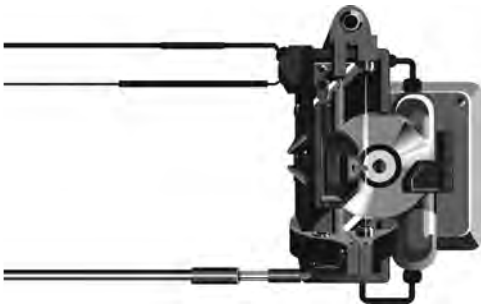
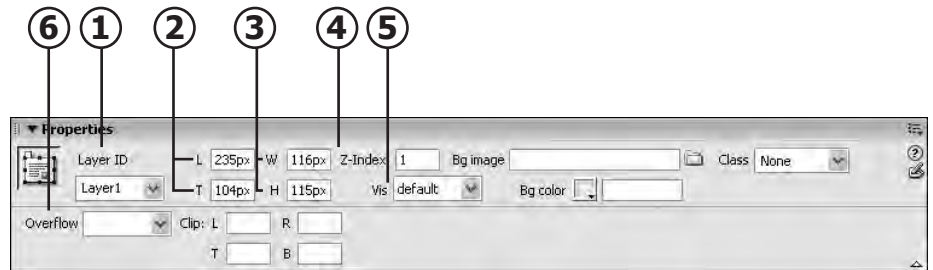


Formato de una capa

Las propiedades de la capa seleccionada se pueden especificar desde el **Inspector de propiedades**. Los parámetros más importantes son los siguientes:

- ① **ID de capa (Layer ID)**: es el nombre de la capa.
- ② **Iz (L)** y **Sup (T)**: indican la distancia en píxeles que hay entre los límites del documento (izquierdo y superior) y la capa. En otras palabras, determinan su posición.
- ③ **An (W)** y **Al (H)**: indican el ancho y el alto de la capa.
- ④ **Índice Z (Z- Index)**: es el orden en que se colocan las capas sobre el documento, determinando cuáles quedan al frente y cuáles detrás.
- ⑤ **Vis (Vis)**: indica la visibilidad inicial de la capa. Puede ser de cuatro tipos:
 - a. **Default (default)**: se dará la visibilidad del sitio según el navegador.
 - b. **Inherit (inherit)**: se muestra la capa mientras la página a la que pertenece también se esté mostrando.
 - c. **Visible (visible)**: muestra la capa aunque la página Web no se esté viendo.
 - d. **Hidden (hidden)**: la capa está oculta.
- ⑥ **Desdoblamiento (Overflow)**: se encarga de controlar cómo deben aparecer las capas en el navegador cuando el contenido excede el tamaño específico de la capa.

- Visible (visible):** indica que el contenido extra aparece en la capa.
- Hidden (hidden):** especifica que el contenido adicional no aparecerá.
- Scroll (scroll):** especifica que el navegador deberá añadir siempre barras de desplazamiento a la capa.
- Auto (auto):** hace que el navegador muestre las barras de desplazamiento para la capa cuando sean necesarias.



Capas



Actividad

22

Repaso de diseño

Contesta correctamente las siguientes preguntas. También te puedes apoyar en el programa.

- Describe qué es una capa y anota 2 ventajas de usar capas en una página Web.

Las capas son recuadros que pueden situarse en cualquier parte de la página y en donde se insertan contenidos de HTML.

Ventajas:

1. Se pueden colocar objetos en cualquier lugar del documento.

2. Se pueden ocultar y sobreponer entre sí para lograr un buen diseño.

2. Experimenta con el programa y describe las funciones de los siguientes parámetros de una capa . Detalla tus respuestas.

Índice Z (Z- Index):

Es el orden en que se colocan las capas sobre el documento, determinando cuáles quedan al frente y cuáles atrás.

Iz (L) y Sup (T):

Indican la distancia en píxeles que hay entre los límites del documento (izquierdo y superior) y la capa. Determina su posición.

Desdoblamiento (Overflow):

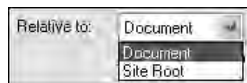
Se encarga de controlar cómo deben aparecer las capas en el navegador cuando el contenido excede el tamaño específico de la capa.

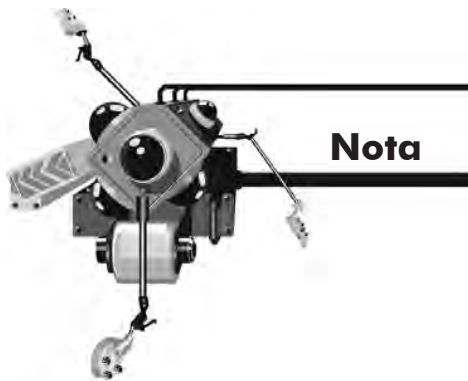
Insertando imágenes en *Dreamweaver*

La mayoría de las páginas Web manejan imágenes, mejorando su apariencia o dándole una mayor información gráfica o visual. Los formatos de imagen más recomendables para Web son:

- **Formato GIF:** utiliza un máximo de 256 colores, es recomendable para imágenes con grandes áreas de un mismo color o tonos no continuos. Permite transparencias y animaciones.
- **Formato JPEG:** la imagen es de mayor calidad, pero su tamaño se incrementa y tarda más en descargarse en el navegador.
- **Formato PNG:** es una imagen de mayor tamaño, pero permite transparencias en el fondo de la imagen.

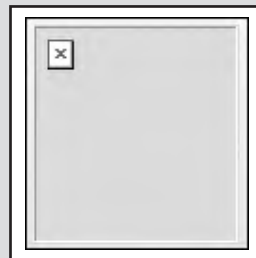
Para insertar una imagen en el punto seleccionado se utiliza el **Menú Insertar (Insert)/Imagen (Image)**. Al momento de elegir la imagen a insertar, debes especificar si la imagen será relativa al documento o a la carpeta raíz del sitio. Es mejor que la dirección sea relativa al **documento** ya que si mueves la página a una ubicación distinta, la imagen no se verá.



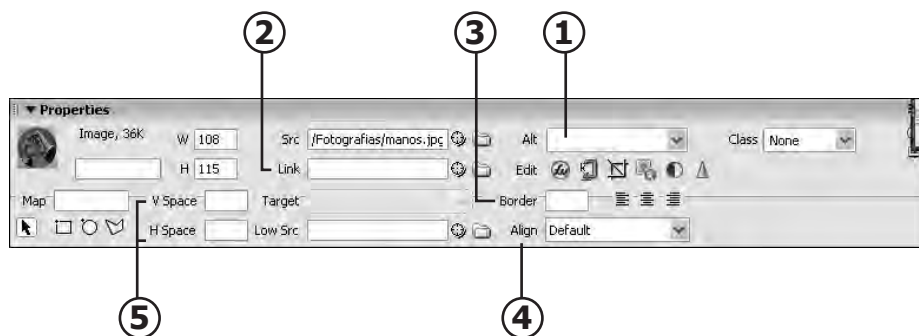


Nota

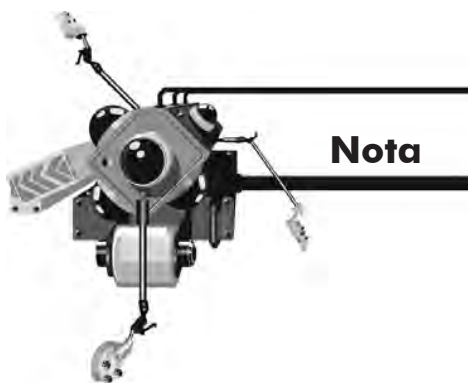
Si el navegador no encuentra una imagen, mostrará un recuadro blanco con una cruz roja. Cuando esto ocurra tienes que verificar el código fuente: lo más probable es que la ruta sea incorrecta o el nombre del archivo no sea exacto.



Al seleccionar una imagen, el inspector de propiedades desplegará los siguientes campos:



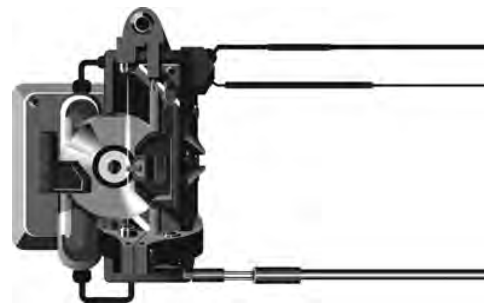
- ① **Alt:** en este campo puedes asignar un texto. Si por alguna razón no puede mostrarse la imagen, el usuario verá el texto.
- ② **Vínculo (Link):** permite crear una liga para la imagen.
- ③ **Borde (Border):** determina el tamaño de borde de la imagen.
- ④ **Alinear (Align):** permite alinear la imagen con respecto al texto.
- ⑤ **Espacio V (V Space) y Espacio H (H Space):** son útiles para separar la imagen del texto. Indican el espacio vertical y horizontal entre la imagen y el texto.



Nota

Recuerda que no es conveniente usar espacios ni caracteres internacionales para nombrar los archivos, pues podrían tener problemas cuando se coloquen en un servidor de Internet.

Insertando imágenes



La galería fotográfica

La galería de fotos en Internet es una página mediante la cual se puede acceder a un grupo de imágenes. Para facilitar la visualización de imágenes, se presentan pequeñas versiones de cada fotografía, llamadas **thumbnails**, en un cuadrículado.

Cuando el usuario hace clic en alguna de las versiones pequeñas, puede ver la imagen en su tamaño original.

1. Para esta actividad requerirás todas las imágenes y textos de la carpeta **Actividad23**, que se encuentra en tu CD de trabajo o carpeta de actividades.
2. Copia la carpeta completa a una ubicación en tu disco duro.
3. Inicia en *Dreamweaver* un nuevo sitio Web. Dale al sitio el nombre **Galería de Fotos**. Utiliza como carpeta raíz principal del sitio, la carpeta que acabas de copiar.
4. Inicia en el sitio un nuevo documento en blanco y crea una estructura de tablas para definir las áreas donde irán las versiones miniatura de las fotografías. En este caso, será mucho más sencillo trabajar en el **Modo de diseño (Layout Mode)**.
5. En la misma página crea también los espacios para los textos explicativos de cada thumbnail.

Actividad

23





6. Inserta las imágenes miniatura y los textos, en los espacios creados.
7. Seleccionando cada imagen, crea una liga desde la miniatura hasta a la versión original de la imagen, de manera que cuando el usuario haga clic sobre cada thumbnail, se abra la foto grande.
8. Guarda el documento y pruébalo en el navegador. Revisa que funcionen todas las ligas en las fotos.

Mapa de imagen (Map image)

En ocasiones se desea que sólo ciertas partes de una imagen funcionen como botones, permitiendo al usuario establecer diferentes ligas. Se trata de un solo archivo con una o más áreas sensibles, que sirven como links. Una imagen con estas características se conoce como **Mapa de imagen (Map image)**.

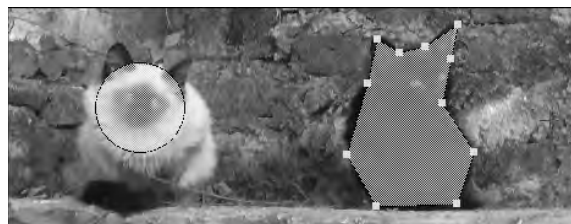
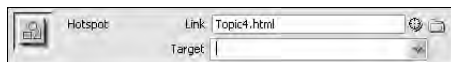


Imagen con áreas sensibles o Hot Spots. Cada hot spot funciona como un botón o liga.

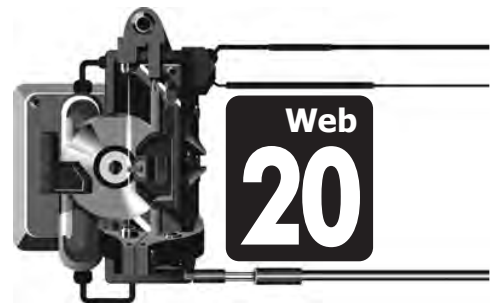
Para crear un **Mapa de imagen (Map image)** a partir de una imagen seleccionada, se utilizan las herramientas de mapa del inspector de propiedades. Con las herramientas se dibujan directamente sobre la imagen las **áreas sensibles (Hot spot)**, que pueden ser rectangulares, ovaladas o poligonales.



Después es posible seleccionar un Hot spot y asignarle un link, tal y como se crean las ligas para cualquier otro elemento.



Creando un mapa de imagen

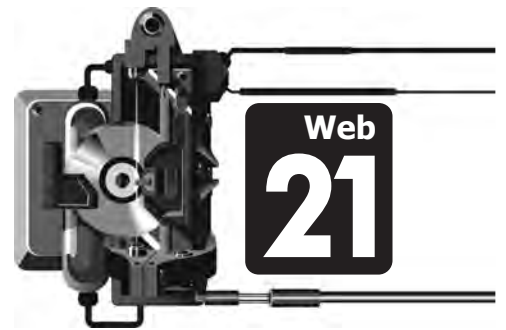


Creando un mapa de imagen

1. Inicia un nuevo sitio en *Dreamweaver* y crea un nuevo documento en blanco. Guarda el documento para que, al insertar imágenes, se hagan rutas relativas correctas.
2. Inserta en el documento la imagen **Actividad24.gif** que se encuentra en tu CD de trabajo o carpeta de actividades.
3. Selecciona la imagen y crea los siguientes **Hot spots** sobre ella:
 - a. Un área circular alrededor del CD, que ligue al sitio <http://www.sonymusic.com>
 - b. Un área rectangular alrededor del poster del guerrero con espada, que ligue a un sitio llamado <http://universalpictures.com>
 - c. Un área rectangular alrededor de los libros, que ligue a la URL <http://www.barnesandnoble.com/>
 - d. Un área irregular alrededor de la caja registradora, que ligue a <http://amazon.com/>



Botones de Flash



Insertando imágenes especiales

1. Define un nuevo sitio en *Dreamweaver*, con el nombre **Actividad25**. Utiliza como carpeta principal del sitio una nueva carpeta vacía en tu disco duro.
2. Crea en el sitio 4 documentos en blanco, que se llamen ***Index.html***, ***Tema1.html***, ***Tema2.html*** y ***Tema3.html***.
3. En cada uno de los 4 documentos, inserta un **Texto Flash**, con el título del documento. Utiliza para cada texto diferente color.
4. En la página ***Index.html***, debajo del título que has creado, inserta una tabla de 1 fila y 3 columnas, sin borde.
5. En cada una de las celdas de la nueva tabla inserta un **botón Flash**. Cada botón será una liga a cada uno de los documentos Tema1, Tema2 y Tema3. Ajusta la tabla para que los botones queden juntos y la tabla se acomode en el centro de la página.
6. Prueba el sitio en el navegador y revisa su funcionamiento.
7. Ahora agrega **botones Flash** diferentes en cada una de las otras páginas, que permitan regresar al documento ***Index.html***.
Contesta las siguientes preguntas:

Actividad

25



- a. ¿Cuáles son los formatos de imagen más recomendables para Web y sus características?

- Formato *GIF*. Utiliza máximo 256 colores, recomendado para imágenes con grandes áreas del mismo color o tonos continuos y permite transparencias y animaciones.

- Formato *JPEG*. Imagen de mayor calidad, su tamaño se incrementa y tarda en descargarse.

- Formato *PNG*. Imagen de mayor tamaño y permite transparencias en el fondo.

- b. ¿Qué es lo que sucede cuando el navegador no encuentra una imagen?

El navegador mostrará un recuadro blanco con una cruz roja y hay que verificar el código fuente.

Insertando elementos multimedia en *Dreamweaver*


Películas Flash

Las **películas Flash** son animaciones, que al igual que los **botones** y el **texto** de Flash, tienen la extensión SWF. Es frecuente ver estas animaciones en la página principal de los sitios, como introducción para atraer la atención de los visitantes.

Las **películas Flash** se pueden insertar en la página desde el **Menú Insertar (Insert)/Media(Media)/Flash**. En el inspector de propiedades de las películas Flash están las siguientes opciones:

- **Bucle (Loop)**: indica que al terminar de reproducirse, la película volverá a iniciar.
- **Rep. autom. (Autoplay)**: al cargarse la página en el navegador, la película empezará a reproducirse inmediatamente.

Sonido

Puedes incluir un sonido agradable que refuerce el tema del sitio. Los formatos de sonido más utilizados para el navegador son **MP3**, **WAV** y **MIDI**. Para insertar un archivo de audio en la página Web, ve al **Menú Insertar (Insert)/Media (Media)/Plugin**. Todos los archivos insertados como plugins serán representados con el ícono .

En el **inspector de propiedades** del plug in de sonido puedes establecer el **ancho y altura (W, H)** de los controles de audio que se verán en el navegador. En caso de no especificar ningún tamaño, la aplicación mostrará el tamaño por defecto de los controles. Si deseas que se escuche el sonido sin que se muestren los controles de audio, los campos de tamaño deben tener el valor de 0.



De forma predeterminada, el sonido se va a reproducir una vez al cargarse la página en el navegador. Puedes modificar el código HTML para que el sonido se reproduzca -o no- automáticamente. Por ejemplo:

```
<embed src="music01.mp3" autostart="false" loop="true"></embed>
```

En este ejemplo, el parámetro **autostart** define que el sonido no iniciará automáticamente y el parámetro **loop** determina que sí se repetirá al terminar.

Si quieres agregar música de fondo al sitio, sin que los controles aparezcan, puedes escribir el siguiente código dentro de las etiquetas de la cabeza de la página `<head>`. Por ejemplo:

```
<head>
  <title>Música de fondo</title>
  <embed><bgsound src="music01.mp3" loop="-1"></embed>
</head>
```

En este caso, se puede asignar al parámetro **loop** un número entero para definir el número de veces que se repetirá el sonido. Un valor de **-1** significa reproducir de modo continuo.

Video

Dentro de las páginas Web puedes incluir algún video, pero debes tener en cuenta que los videos ocupan mucho espacio y como consecuencia tardan mucho en descargarse. Los formatos de video utilizados comúnmente para Internet son: AVI, MPEG, MOV y FlashVideo.

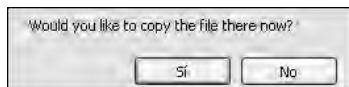
Para insertar un archivo de video en un documento utiliza también el **Menú Insertar (Insert)/Media (Media)/Plugin**. El inspector de propiedades es el mismo que el de los archivos de sonido ya que los dos se insertan como plugins.

Los videos se pueden reproducir automáticamente, una sola vez al cargarse la página. También puedes invertir estas opciones agregando al código HTML los tags auxiliares **autostart="false"** y **loop="true"**.

Insertando elementos multimedia en *Dreamweaver*

Agregando música en la página Web

1. Abre en *Dreamweaver* el sitio Web con el que trabajaste en la actividad anterior.
2. Abre la página **Index.html** y cambia al modo de visualización de diseño con **Menú Ver (View)/Modo de tabla (Table Mode)/Modo de diseño (Layout Mode)**.
3. Utiliza las herramientas para dibujar una celda en la parte inferior de la página, de 400 píxeles de ancho por 30 de alto.
4. Inserta en la nueva celda el sonido **Musica26.mp3** que se encuentra en tu CD de trabajo o carpeta de actividades. *Dreamweaver* te preguntará si deseas copiar el archivo a la carpeta raíz de tu sitio local. Acepta esta opción para que el archivo se copie a tu propia carpeta.



5. Modifica las propiedades del plugin para que ocupe toda la celda, es decir, para que sus dimensiones sean de 400 X 30 píxeles.
6. Con el plugin seleccionado, cambia a la vista *Código (View Code)* y modifica el tag HTML para que la música no inicie automáticamente.
7. Guarda los cambios y prueba la página en el navegador. Probablemente tu navegador bloquee el contenido del plugin, pero puedes permitir el contenido bloqueado con toda seguridad.



8. Regresa a *Dreamweaver* y en el modo de diseño dibuja una celda en el centro de la página, que mida 583 píxeles de ancho por 263 de alto.
9. Dentro de la nueva celda inserta la película Flash **Animaflash26.swf**, que se encuentra en tu CD de trabajo o carpeta de actividades. Cuando *Dreamweaver* te pregunte, copia esta película a la carpeta raíz de tu sitio.
10. Selecciona la película insertada y utiliza el control **Play** del inspector de propiedades para ver la animación. Detenla con el botón **Stop**.
11. Guarda los cambios y prueba la página en el navegador.
12. Regresa a *Dreamweaver* y observa el código HTML. La aplicación se ha encargado de generar todo el código necesario para mostrar la página correctamente. Identifica todos los tags que ya conoces y algunos nuevos. Contesta las siguientes preguntas:

a. ¿Qué hay dentro de las etiquetas `<head>` `</head>`?

*<meta http-equiv="content_type" content="text/html; charset=ISO-8859-1/">
y el título : < title > Untitled Document </title >*

b. ¿Con qué etiquetas se identifica el *cuerpo* de la página?

< body > </body >

c. ¿Cuál es la etiqueta que se creó al insertar el sonido?

< embed src = "Música26.mp3" width = "400" height "30" >

d. ¿Crees que es importante conocer HTML para trabajar mejor con *Dreamweaver*? ¿Por qué?

Sí, para poder modificar el documento más a fondo y checar errores, también hay cosas que es muy difícil lograr en la vista Diseño.

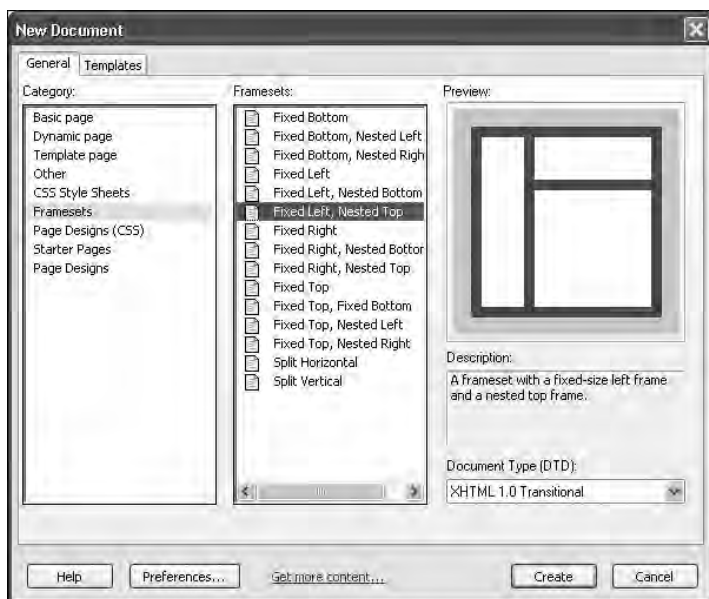
Marcos (Frames)

Probablemente has visto una página Web que se compone de dos o más secciones independientes: una de las secciones permanece fija y la otra va cambiando al navegar el sitio. Por medio de los **marcos (frames)** se definen sub-ventanas dentro de la ventana principal del navegador de Internet. Cada una de las sub-ventanas o **frames** es en realidad una página independiente, con su propio contenido.

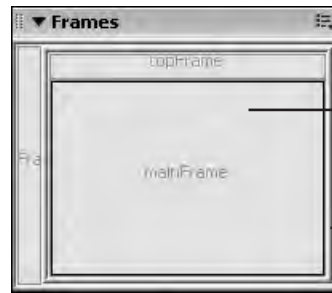
Adicionalmente, la ventana principal contiene la definición de la estructura, en donde se especifican cuántas y cuáles serán las sub-ventanas, qué posición tendrán y cuál es el archivo que se debe cargar en cada una. A esta estructura se le llama **Conjunto de marcos (Frameset)**.

Dicho de forma simple, un **frameset** es un documento Web que no tiene contenido alguno, ni texto, ni gráficos, pero que contiene código HTML para definir una estructura de ventanas. Un **frameset** funciona como un contenedor y dentro de cada contenedor puedes colocar la página Web que desees.

En cualquier momento puedes crear un **frameset** en *Dreamweaver*, utilizando alguna de las opciones del **Menú Insertar (Insert)/HTML(HTML)/Marcos (Frames)**, o bien, seleccionando alguna de las opciones de la categoría **Conjunto de marcos (Frameset)** del **Menú Archivo (File)/Nuevo (New)/Conjunto de marcos (Frameset)**.



Una vez creado el **frameset**, es posible modificar sus propiedades, o las propiedades de cada frame, desde el inspector de propiedades. Para facilitar la selección de un frame o de todo el frameset, utiliza el panel de **Marcos (Frames)** que se muestra con el **Menú Ventana (Window)/Marcos (Frames)**.



Haz clic en el interior de un frame para seleccionarlo.

Haz clic en el borde del frameset para seleccionarlo.

Cuando guardas el sitio Web, debes guardar la estructura o frameset en un archivo html independiente. Así por ejemplo, en una estructura como la que se muestra en la figura anterior, será necesario guardar 4 archivos: uno para cada frame y uno más para la estructura.

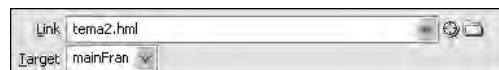
Nombre de los frames

Cada frame de la estructura se identifica con un nombre. Al crear un frameset, *Dreamweaver* asigna automáticamente nombres genéricos a cada **frame**, como **mainFrame**, **leftFrame** o **topFrame**. Si lo deseas, puedes seleccionar cualquier frame y cambiar su nombre en el **inspector de propiedades**.

El nombre es muy importante ya que en *Dreamweaver* es posible crear ligas en un frame, que hagan referencia a otro, a través del tag auxiliar **target**. Por ejemplo, puedes poner una liga en el frame izquierdo, que abra una página en el frame principal como sigue:

```
<a href="tema2.html" target="mainFrame">
```

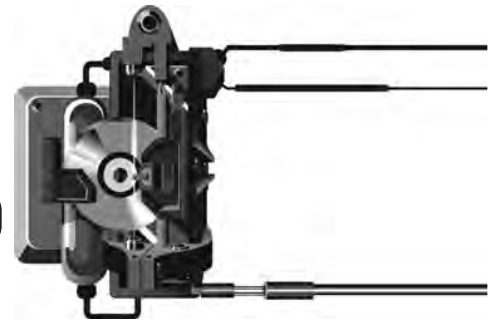
El destino de las ligas también puede especificarse directamente en el inspector de propiedades, utilizando el campo **target**.



Además del nombre de un marco específico, puedes especificar como **Destino (Target)** alguna de las siguientes opciones:

- **_blank**: carga el destino en una nueva ventana del navegador.
- **_self**: carga el destino en la misma ventana donde está el link.
- **_parent**: carga el destino reemplazando el frameset actual. Si hay abierto más de un frameset, sólo se reemplaza el frameset donde está el link.
- **_top**: carga el destino en la ventana completa actual, reemplazando cualquier frameset que esté abierto.

Trabajando con marcos (frames)



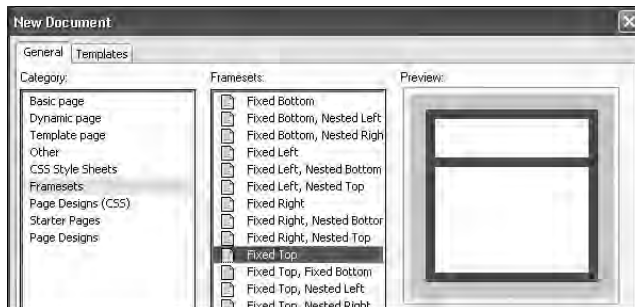
Creando un frameset

Actividad

27



1. En tu CD de trabajo o carpeta de actividades, localiza la carpeta **Actividad27**. Esta carpeta contiene varias páginas Web muy sencillas. Copia la carpeta completa a tu disco duro.
2. Inicia *Dreamweaver* y define un nuevo sitio Web. Dale el nombre **Actividad27** y utiliza como carpeta raíz del nuevo sitio, la carpeta que acabas de copiar.
3. Revisa en el panel de **Archivos (Files)** las páginas e imágenes que contiene el nuevo sitio. Abre cada una para ver su contenido, pero ciérralas todas antes de continuar al siguiente paso.
4. Define un nuevo **frameset** con el **Menú Archivo (File)/Nuevo (New)/Conjunto de marcos (Frameset)**. Elige la opción **Fixed Top**, como se muestra en la figura.



5. Antes de continuar guarda el **frameset**, con **Menú Archivo (File)/Guardar Conjunto de marcos Como (Save Frameset As)** y dale el nombre **Index.html**.
6. Observa los marcos en el panel **Marcos (Frames)**. Si no está visible, usa el **Menú Ventana (Window)/Marcos (Frames)**. Revisa los nombres de los marcos.
7. Coloca el cursor dentro del marco superior y utiliza el **Menú Archivo (File)/Abrir en marco (Open in Frame)**, para abrir en este marco la página **Arriba.html**.

8. Ahora haz clic dentro del **marco inferior** y abre en su interior la página **Anecdotas.html**.
9. Crea una liga de la palabra Anécdotas, en el marco superior, al archivo **Anecdotas.html**, eligiendo como **destino (Target)** el marco inferior.
10. De forma similar crea ligas desde cada uno de los títulos en el marco superior (Curiosidades, Preguntas y Humor), ligando a la página correspondiente y eligiendo como destino el marco inferior.
11. Guarda todo con el **Menú Archivo (File)/Guardar todo (Save all)**.
12. Prueba el sitio en el navegador y comprueba el funcionamiento de todas las ligas.
13. Ahora regresa a *Dreamweaver* e inserta **Botones Flash** en cada una de las 4 páginas de contenido, para ir a la siguiente página o a la anterior. Utiliza botones gráficos con flechas. Estos botones servirán para navegar el sitio de forma lineal, pudiendo pasar de una a otra página en el siguiente orden: Anécdotas, Curiosidades, Preguntas, Humor.

¿Cuál es el **target** que se debe especificar en estos botones?

self

¿Qué pasa si no especificas ningún **target**? ¿Por qué?

Las páginas de contenido se cargan en una página nueva, porque es equivalente al target blank.

Evaluación del Sitio Web

¿Qué es lo que hace destacar un sitio de otro? ¿Por qué hay sitios que te agradan y sitios que no? Los dos elementos clave para el éxito o fracaso de un sitio Web son: un buen **diseño** y calidad en el **contenido**. Una buena forma de mejorar la calidad de tus propios proyectos, es analizando sitios existentes en Internet y revisando cuáles son los aspectos que los hacen menos o más agradables.

El análisis de un sitio Web debe considerar al menos los siguientes aspectos:

En cuanto al contenido:

- **Tema:** el contenido debe ser relevante para el tema del sitio y debe cubrirlo con la profundidad necesaria como para ser interesante y útil para un visitante.
- **Propósito:** analiza si el contenido cumple con el propósito para el que fue creado el sitio, tanto en calidad como en cantidad.
- **Audiencia:** analiza si la cantidad, lenguaje, importancia y tipo de contenido son apropiados para los usuarios a los que está dirigido el sitio.
- **Redacción:** es muy importante que la redacción sea correcta y que se haga buen uso de la ortografía, la puntuación y la gramática.

En cuanto al diseño:

- **Coherencia:** el diseño entre las distintas páginas de un Sitio Web debe tener coherencia y uniformidad. Aunque es válido usar diferentes estilos o colores entre páginas, un buen sitio Web mantiene ciertos elementos de diseño que dan al usuario la sensación de que está navegando en el mismo sitio, aunque cambie de página.
- **Navegación:** un buen sitio ofrece al usuario una navegación sencilla, de modo que siempre sepa en donde está y pueda pasar a la página que desea fácilmente. Normalmente las barras de navegación o menús gráficos están siempre visibles.
- **Distribución:** los elementos en las páginas, como textos o imágenes, deben estar correctamente balanceados en el área del documento. Recuerda que debes usar simetría y balance para crear la composición de cada página.
- **Facilidad de uso:** las páginas bien diseñadas deben descargar rápido. Si un usuario tiene que esperar mucho tiempo a que baje una imagen o algún otro elemento, probablemente dejará la página o su experiencia no será óptima. Los usuarios deben también distinguir claramente la información por medio de encabezados, manejo de color, contraste, puntos de énfasis y otros elementos gráficos.
- **Look and Feel:** éste es un aspecto que parece subjetivo, pero que tiene siempre bases claras que lo determinan. El uso general de los elementos, los colores, animaciones, composición y demás aspectos del diseño, le dan al sitio una apariencia global y una sensación que transmite un mensaje al usuario. Analiza si la sensación que te da un sitio es agradable, seria, alegre, compleja, brillante o alguna otra. Decide qué aspectos del diseño son los que te transmiten esa sensación.

Siempre que visites un sitio Web, analiza todos los aspectos. Si una página te gusta, pregúntate por qué y si no te gusta piensa qué fallas tiene. De esta manera irás construyendo tu propio gusto para el diseño y podrás crear trabajos más profesionales.

Analizando sitios Web

1. De forma individual o en pequeños equipos, visita cada uno de los siguientes sitios Web.
2. Llena para cada sitio los formatos de Análisis de Contenido y Análisis de Diseño.

Actividad

28



Evaluación de Sitios Web

1

Nombre (s): _____ Fecha: _____

Sitio web a evaluar: **http://www.sep.gob.mx**

¿Cuál es el tema?

Educación

¿El contenido es adecuado para el propósito?

Sí

¿Cuál es la audiencia?

Maestros y público en general

Análisis del Contenido

2

¿El contenido es adecuado en cuanto al tema? ¿Por qué?

*Sí, tiene los temas más relevantes de la educación en México.
Contiene la información oficial de la SEP.*

¿El contenido es adecuado para el propósito? ¿Por qué?

*Sí, se enfoca a lo que podríamos buscar y hasta tiene una sección infantil.
Es un portal muy amplio.*

¿El contenido está bien redactado? ¿Por qué?

Sí, no tiene faltas de ortografía y todo está entendible.

¿La ortografía y gramática están bien? ¿Por qué?

Sí, no tiene faltas de ortografía ni de gramática.

¿El contenido es adecuado para la audiencia? ¿Por qué?

*Sí, aunque quizá haría falta hacer más llamativa la sección de "niños".
A veces es difícil encontrar algo en específico.*

¿Hay coherencia entre páginas? ¿Qué elementos dan uniformidad?

Sí, el estilo de una página a otra se mantiene. Mismo fondo, colores y menús al lado.

¿Cómo es la estructura de navegación?

Red, de cualquier página me puedo mover a otra. Siempre se nos informa en qué página y nivel nos encontramos situados.

¿La distribución de elementos es adecuada? ¿En qué lo notas?

*Sí, hay uniformidad y balance visual en texto y gráficos.
Se cuida la distribución de la información.*

¿Se destaca lo importante? ¿Cómo?

*Sí, en la página principal con letreros más grandes y/o colores.
Se establecen ligas a los temas principales desde botones gráficos.*

¿El sitio descarga rápido? ¿Se usa con facilidad? Especifica...

Sí, no tarda en cargarse y no te pierdes en la página, pues siempre tienes el menú accesible.

¿Qué Look and Feel tiene el sitio?

*Formal e informativo. Gubernamental.
Tipo portal con gran cantidad de información.*

Evaluación de Sitios Web

1

Nombre (s): _____ Fecha: _____

Sitio web a evaluar: **http://www.un.org**

¿Cuál es el tema?

¿El contenido es adecuado para el propósito?

¿Cuál es la audiencia?

Análisis del Contenido

2

¿El contenido es adecuado en cuanto al tema? ¿Por qué?

¿El contenido es adecuado para el propósito? ¿Por qué?

¿El contenido está bien redactado? ¿Por qué?

¿La ortografía y gramática están bien? ¿Por qué?

¿El contenido es adecuado para la audiencia? ¿Por qué?

Análisis del Diseño

3

¿Hay coherencia entre páginas? ¿Qué elementos dan uniformidad?

¿Cómo es la estructura de navegación?

¿La distribución de elementos es adecuada? ¿En qué lo notas?

¿Se destaca lo importante? ¿Cómo?

¿El sitio descarga rápido? ¿Se usa con facilidad? Especifica...

¿Qué Look and Feel tiene el sitio?

Evaluación de Sitios Web

1

Nombre (s): _____ Fecha: _____

Sitio web a evaluar: **http://www.museoprado.mcu.es**

¿Cuál es el tema?

¿El contenido es adecuado para el propósito?

¿Cuál es la audiencia?

Análisis del Contenido

2

¿El contenido es adecuado en cuanto al tema? ¿Por qué?

¿El contenido es adecuado para el propósito? ¿Por qué?

¿El contenido está bien redactado? ¿Por qué?

¿La ortografía y gramática están bien? ¿Por qué?

¿El contenido es adecuado para la audiencia? ¿Por qué?

Análisis del Diseño

3

¿Hay coherencia entre páginas? ¿Qué elementos dan uniformidad?

¿Cómo es la estructura de navegación?

¿La distribución de elementos es adecuada? ¿En qué lo notas?

¿Se destaca lo importante? ¿Cómo?

¿El sitio descarga rápido? ¿Se usa con facilidad? Especifica...

¿Qué Look and Feel tiene el sitio?

TEMA GENERAL: _____

GRUPO: _____

PROFESOR: _____

PERIODO: _____

DISEÑO WEB _____

TEMA GENERAL: _____

GRUPO: _____

PROFESOR: _____

PERIODO: _____

DISEÑO WEB _____

TEMA GENERAL: _____

GRUPO: _____

PROFESOR: _____

PERIODO: _____

DISEÑO WEB _____

TEMA GENERAL: _____

GRUPO: _____

PROFESOR: _____

PERIODO: _____

DISEÑO WEB _____

EVALUACION No. _____

TEMA GENERAL: DISEÑO WEB

GRUPO: _____

PROFESOR: _____

PERIODO: _____

AVANCE PROGRAMÁTICO DE CURSO

TEMAS		SESIONES TEÓRICAS	SESIONES PRÁCTICAS	SEMANA 31					SEMANA 32					SEMANA 33					SEMANA 34					SEMANA 35				
				L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	
Insertando imágenes en Dreamweaver	Proyectado																											
	Concretado																											
	Notas:																											
Insertando elementos multimedia en Dreamweaver	Proyectado																											
	Concretado																											
	Notas:																											
Insertando elementos multimedia en Dreamweaver	Proyectado																											
	Concretado																											
	Notas:																											
Marcos	Proyectado																											
	Concretado																											
	Notas:																											
Marcos	Proyectado																											
	Concretado																											
	Notas:																											

TEMAS		SESIONES TEÓRICAS	SESIONES PRÁCTICAS	SEMANA 36					SEMANA 37					SEMANA 38					SEMANA 39					SEMANA 40					
				L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S	L	M	M	J	V	S		
Evaluación del Sito Wb	Proyectado																												
	Concretado																												
	Notas:																												
	Proyectado																												
	Concretado																												
Notas:																													
	Proyectado																												
	Concretado																												
	Notas:																												
	Proyectado																												
	Concretado																												
Notas:																													
	Proyectado																												
	Concretado																												
	Notas:																												
	Proyectado																												
	Concretado																												
Notas:																													

TOTALES	Proyectado			
	Concretado			
PORCENTAJE DE AVANCE	Proyectado	100%	100%	
	Concretado			

Los recuadros abajo de fechas deberán llenarse
con:

T = Sesión Teórica.
PA = Sesión Práctica en el Aula
PL = Sesión Práctica en Laboratorio

NOMBRE Y FIRMA DEL PROFESOR