

Diseño Web

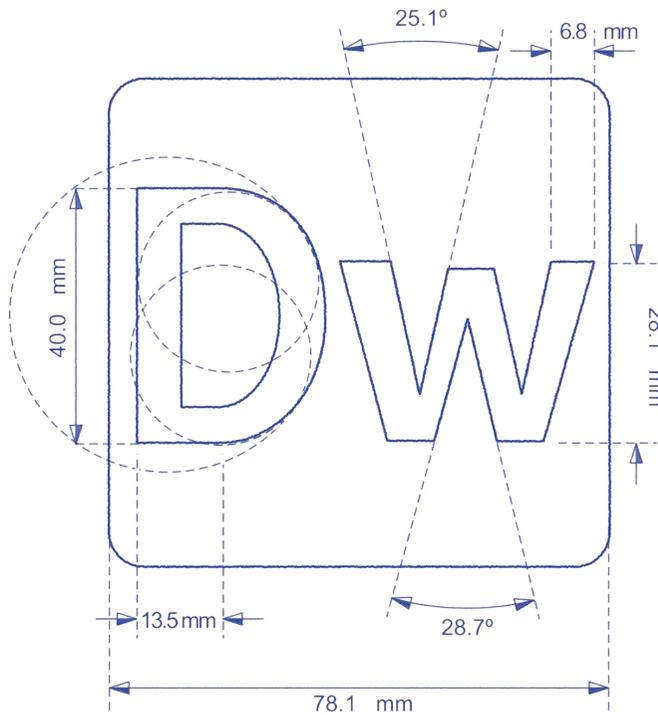
Dreamweaver® CC

```
77▼ .site-logo {  
78     display: block;  
79     margin: 0 auto 5%;  
80     width: 150px; }
```



Diseño Web

Dreamweaver® CC



Coordinación Editorial:
María del Carmen Velázquez Cristóbal

Diseño Editorial:
Zaul Gonzalez Castillo

Corrección de estilo:
Mario Mendicuti Abarca

Desarrollo de Tutoriales:
Omar Sánchez Arreguín

Dirección de Arte:
Omar Sánchez Arreguín

Coordinador Ilustración Portada:
Mario Martínez Ramírez

Ilustración de portada:
Inés Sánchez Granados
Bernardo Cortés Hernández
Mario Martínez Ramírez

Ilustración de interiores:
Miriam Tatiana Zamora Gutiérrez
César Carranza Contreras

Dirección de Producción:
Alejandro Flores Ledesma

Diseño Web Dreamweaver CC
1a. Edición
27 de Marzo, 2017

D.R. © Editorial CAZE, S.A.P.I. de C.V., Cerro de Mesontepec, número 83, Colonia Colinas del Cimatario, Querétaro, Qro., CP. 76090, 2012.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio, sin autorización de los editores.

ISBN: 978-607-8536-01-6
Impreso y hecho en México.

Esta 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 Editorial CAZE, S.A.P.I. de C.V.

Editado por Editorial CAZE, S.A.P.I. de C.V.
Impreso por Foli de México. Negra Modelo #4, Bodega A. Col. Cervecería Modelo, Naucalpan, Edo. de México. CP 53330

Editorial CAZE, el logotipo de Editorial CAZE, el logotipo del Programa de Informática y Tecnología son propiedad de Tenedora y Controladora GED, S.A. de C.V. El diseño editorial y contenidos gráficos son propiedad exclusiva de Tenedora y Controladora GED, 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, Editorial CAZE, S. A. P.I. de C. V., y Tenedora y Controladora GED, 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

Diseño Web

Dreamweaver® CC

Unidad 1	Introducción a HTML	9
TEMA A	Navegadores	10
	Lámina 1-01 Uso del Navegador y Motores de Búsqueda	10
TEMA B	Tipos de estructuras clásicas	11
	Actividad 1-01 Identificando estructuras	12
	Proyecto 1-01 Estructura básica de una página Web	12
TEMA C	HTML y Tags	14
	Estructura general de una página	14
	Video 1-01 HTML & tags	15
	¿En dónde escribir el código fuente?	15
	Video 1-02 ¿En dónde escribir el código fuente?	15
	Actividad 1-02 Visualizando el código fuente	16
	Los tags más importantes de HTML	17
	Lámina 1-02 Tags más importantes de HTML	19
	Proyecto 1-02 Una página básica	19
	Proyecto 1-03 Editando un documento Web	21
	Evaluación 01	22
Unidad 2	Tu primer sitio	23
TEMA A	Trabajo con color	24
	Lámina 2-01 Colores en HTML	24
	Esquema de colores	25
	Video 2-01 Trabajo con color	25
TEMA B	Trabajo con ligas	26
	Video 2-02 Trabajo con ligas	26
	Links para correo electrónico (<i>mailto</i>)	26
	Video 2-03 Links para correo electrónico	27
	Proyecto 2-01 Descubriendo nuevos tags	28
TEMA C	Trabajo con listas	30
	Video 2-04 Trabajo con listas	30
	Proyecto 2-02 Creando las páginas interiores del curso	31
	Listas ordenadas	31
	Proyecto 2-03 Más páginas interiores del curso	32
	Listas desordenadas	32
	Proyecto 2-04 Terminando el sitio del curso	33
	Evaluación 02	34



Educare®
Innovación

Contenido

Unidad 3 Mejorando el aspecto visual	35
TEMA A Trabajo con rutas	36
Rutas absolutas	36
Rutas relativas	36
Video 3-01 Trabajo con rutas relativas y absolutas	36
Actividad 3-01 Escribiendo rutas	37
Lámina 3-01 Dirección URL	38
TEMA B Trabajando con imágenes	39
Imágenes de fondo (<i>Background</i>)	39
Imágenes en el documento	39
Borde de imagen	40
Alineación horizontal de las imágenes	40
Alineación vertical de las imágenes	40
Video 3-02 Trabajo con imágenes	40
Proyecto 3-01 Insertando imágenes	41
TEMA C Tablas en HTML	42
Video 3-03 Trabajo con tablas	42
Proyecto 3-02 Creando una tabla simple	43
Proyecto 3-03 Combinando celdas	44
Actividad 3-02 Escribiendo código	45
Evaluación 03	46
Unidad 4 Introducción a Dreamweaver®	47
TEMA A Flujo de trabajo para la creación de sitios Web	48
TEMA B Definición de requisitos del proyecto	49
Requerimientos del cliente	49
Contenido para el propósito	49
Contenido adecuado para la audiencia	49
Derechos de autor	50
Accesibilidad	50
TEMA C Planeación del diseño del sitio Web	51
Diseño de proyecto Web	51
Sitio Web	51
Página Web	52
Jerarquía de páginas	52
Facilidad de uso	52
Accesibilidad	52
Actividad 4-01 Planeación de un sitio Web	53
Recopilación y manipulación de información	55
TEMA D Dreamweaver®	56
Espacio de trabajo de Dreamweaver®	56
Actividad 4-02 Reconociendo el espacio de trabajo	57

Contenido

Video 4-01 Espacio de trabajo	57
Vistas	58
Video 4-02 Vistas	58
TEMA E Definición de un sitio en Dreamweaver®	59
Video 4-03 Definición de un sitio Web en Dreamweaver®	60
Proyecto 4-01 Definiendo el nuevo sitio	61
TEMA F Nuevo documento	62
Video 4-04 Nuevo documento	62
Propiedades del documento	63
Título del documento	64
Guardar el documento	65
Video 4-05 Propiedades y título del documento	65
Proyecto 4-02 Modificando las	
propiedades de un documento Web	65
Evaluación 04	67
Unidad 5 Agregando elementos a una página Web	69
TEMA A Introducción a CSS	70
¿Que es CSS?	70
TEMA B Añadiendo texto	71
TEMA C Aplicando CSS a un documento HTML	72
Sintaxis básica de CSS	72
Estilos	72
Selectores	73
TEMA D Dando formato a texto con CSS	74
Creación de una regla CSS	74
TEMA E Definición de propiedades CSS	76
Video 5-01 Añadiendo texto y estilos CSS	76
Proyecto 5-01 Insertando texto en una página	77
TEMA F Hipervínculos o Links	78
Video 5-02 Vínculos	78
Proyecto 5-02 Ligando páginas	79
TEMA G Tablas	80
Formato de tabla	80
Dividir y combinar celdas	81
Modos de tabla	81
Video 5-03 Tablas	81
TEMA H Utilización de etiquetas Div	82
Formato de un Elemento PA	83
Video 5-04 Elementos PA	83
TEMA I Insertando imágenes en Dreamweaver	84
Video 5-05 Insertando imágenes	85

Proyecto 5-03 La galería fotográfica	86
Mapa de imagen (<i>Map image</i>)	87
Video 5-06 Creando un mapa de imagen	87
Proyecto 5-04 Creando un mapa de imagen	88
Imagen de Sustitución	89
Video 5-07 Imagen de sustitución	89
Proyecto 5-05 Insertando imágenes especiales	89
TEMA J Insertando elementos multimedia en Dreamweaver®	90
Archivos SWF	90
Sonido	90
Video	91
Video 5-08 Insertando elementos multimedia	91
Proyecto 5-06 Agregando música en la página Web	92
Evaluación 05	94

Unidad 6 Mejorando un sitio Web 95

TEMA A Estructura de Layout 96

Trabajando con zonas de layout 96

TEMA B Administración de un Sitio Web 97

Utilizando el panel Activos 98

TEMA C Evaluación del Sitio Web 98

Proyecto 6-01 Analizando sitios Web 100

Evaluación 06 109



Recursos

Material Impreso

Este material forma parte de un conjunto de recursos, que conforman el Programa de Informática y Tecnología (PIT). 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 PIT de Grupo Educare, es la mejor manera de aprender haciendo.



Recursos Digitales

Educare®
Innovación

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 la parte teórica de este material.



Proyecto

Este icono nos indica un ejercicio que refuerza de manera práctica.



Video

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



Lámina de apoyo

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



Evaluación

Este icono indica un elemento fundamental del proceso educativo, que sirve para valorar el proceso de aprendizaje.



Nota

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

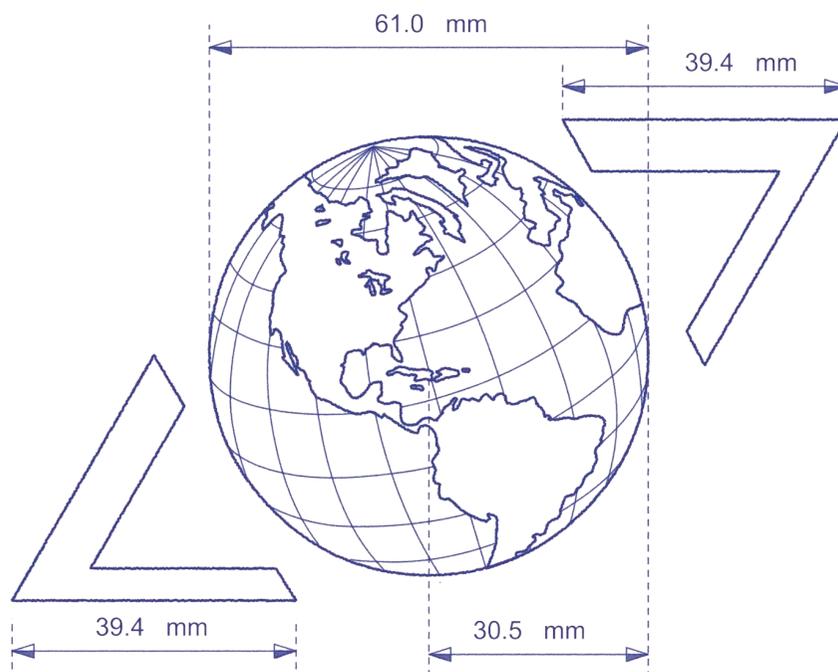


Tip

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.



Educare®
Innovación



HTML: El HTML, Hyper Text Markup Language (Lenguaje de Marcación de Hipertexto), es el lenguaje de marcas de texto utilizado normalmente en la www (World Wide Web). Fue creado en 1986, por el físico nuclear Tim Berners-Lee.

Unidad 01

Introducción a HTML

NIVEL: Básico

DURACIÓN SUGERIDA: 4 SESIONES / 45-50 MINUTOS

Durante el desarrollo de esta unidad aprenderás a:

- A Definir el concepto de código fuente, tras reconocer a HTML como el lenguaje de programación para la elaboración de páginas web.
- B Realizar y analizar esquemas de sitios web diferenciando su estructura.
- C Conocer el procedimiento para la creación y edición de páginas web, empleando el Bloc de Notas de Windows® y navegador para su visualización.

Diseño Web Dreamweaver® CC

Autor:
Carlos Zepeda Chehaibar



TEMA A Navegadores

¿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.

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

Los navegadores o browsers Web, como el Edge®, Mozilla Firefox®, Google® Chrome 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, así como qué funcionalidad tendrán los distintos elementos.



Imagen 1-1: Página Web

```
<title>Bienvenidos a Grupo Educare - Software Educativo</title>
<link href="/web/index.php?format=feed&type=rss" rel="alternate" type="application/rss+xml"
title="RSS 2.0" />
<link href="/web/index.php?format=feed&type=atom" rel="alternate" type="application/
atom+xml" title="Atom 1.0" />
<link href="/web/favicon.ico" rel="shortcut icon" type="image/x-icon" />
<style type="text/css">
<!--
#wrapper { margin: 0 auto; width: 962px; padding: 0; }
.s-c-s #colmid { left: 0px; }
.s-c-s #colright { margin-left: 200px; }
.s-c-s #col1pad { margin-left: 200px; }
.s-c-s #col2 { left: 200px; width: 0px; }
.s-c-s #col3 { width: 200px; }

.s-c-x #colright { left: 0px; }
.s-c-x #col1wrap { right: 0px; }
.s-c-x #col1 { margin-left: 0px; }
.s-c-x #col2 { right: 0px; width: 0px; }

.x-c-s #colright { margin-left: 200px; }
.x-c-s #col1 { margin-left: 200px; }
.x-c-s #col3 { left: 200px; width: 200px; }
```

Imagen 1-2: Código fuente de una página Web

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.



1-01

LÁMINA

Uso del Navegador y Motores de Búsqueda

TEMA B 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 internos. 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.

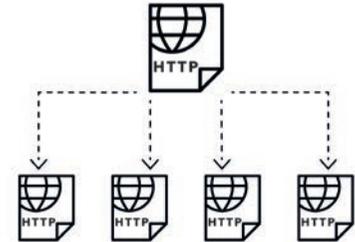


Imagen 1-3: Estructura jerárquica

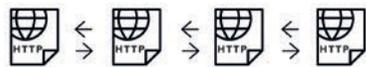


Imagen 1-4: Estructura lineal

Lineal: es la estructura más simple de todas, 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.

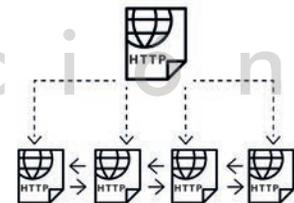


Imagen 1-5: Estructura lineal con jerarquía

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 se pretende mostrar. Es recomendable combinar esta estructura con alguna de las anteriores.

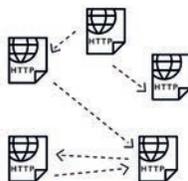


Imagen 1-6: Estructura de red

TEMA C HTML y Tags

El HTML es un lenguaje de tags (marcadores o etiquetas), 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 (cuerpo), o abreviaturas por ejemplo "p" que significa párrafo. Se distinguen del resto del texto porque están encerrados entre los símbolos "<" y ">" llamados brackets (paréntesis diagonal).

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: <head> (cabeza) y el <body> (cuerpo) 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.



1-01 VIDEO

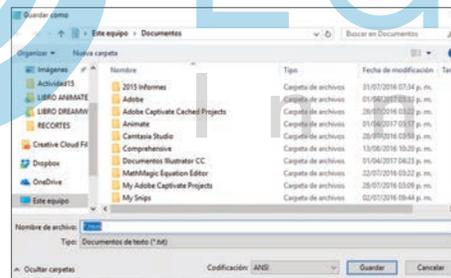
HTML & tags

¿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 Microsoft®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.

Imagen 1-7: Ventana Guardar Como

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 **Ver código fuente** que estará ubicado en diferentes sitios dependiendo del navegador que utilices, normalmente debería estar en las Herramientas de Desarrollador, 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>**.



1-02 VIDEO

¿En dónde escribir el código fuente?

Tag	Función	Notas
<code><h1></code>	Inicia un encabezado	Tamaños <code><h1></code> , <code><h2></code> , <code><h3></code> , <code><h4></code> , <code><h5></code> , <code><h6></code> Donde <code><h1></code> es el encabezado más grande y <code><h6></code> es el encabezado más pequeño
<code></code>	Inicia texto en negrita	
<code><i></code>	Inicia texto en cursiva (itálicas)	
<code></code>	Modifica el tamaño de la fuente a partir del marcador Se cierra con el tag <code></code>	Tamaños Desde <code></code> hasta <code></code> Donde 1 es el tamaño más pequeño y 7 es el tamaño más grande El tamaño predeterminado es 3
<code></code>	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 <code></code>	Colores <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code> <code></code>

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

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



1-02 LÁMINA

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!



PROYECTO 1-02

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 icono del archivo que acabas de crear, dentro del navegador. 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.



¿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.

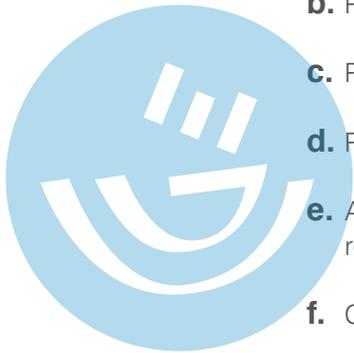
En Internet no es lo mismo el archivo “contacto.html” que el archivo “contacto.HTML” o el archivo “Contacto.html”. Estos tres nombres corresponderían a archivos diferentes, que podrían incluso estar en una misma ubicación en la red. Por eso es importante utilizar los nombres de archivos exactamente como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

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



Editando un documento Web

1. Abre en una ventana del navegador el documento Web que creaste en el proyecto anterior.
2. Visualiza el código fuente.
3. En el Blog de notas, haz las siguientes modificaciones al código:
 - 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 al navegador, actualiza la página, normalmente cualquier navegador tiene la opción para recargar en la barra de herramientas. También puedes presionar las teclas **<Ctrl+R>** o **<F5>**.
6. Revisa que todo esté correcto. Si hace falta algún cambio vuelve a editar el código fuente.



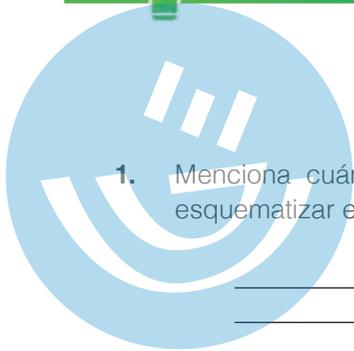
Educare®
Innovación

¿Qué aprendiste?

- TEMA A:** A reconocer a **HTML** como un lenguaje de programación, al visualizar el código fuente de varias páginas a través de un navegador.
- TEMA B:** A emplear una o varias estructuras para realizar el esquema de una página web.
- TEMA C:** A identificar los principales **tags** de **HTML** al crear, visualizar y editar páginas web sencillas mediante el **Bloc de notas**.



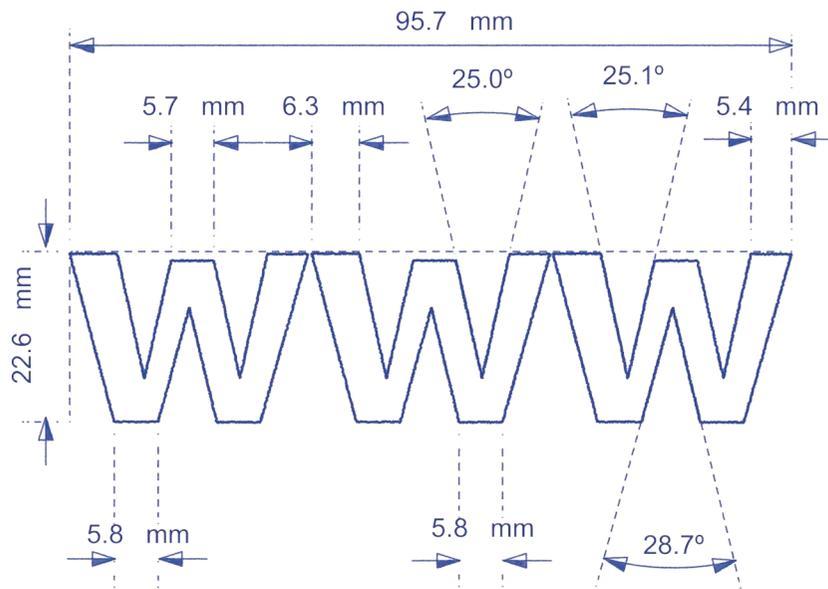
EVALUACIÓN 01



1. Menciona cuántos y cuáles son los tipos de estructuras clásicas que se emplean para esquematizar el contenido de un sitio Web.

2. Escribe el proceso para crear una página web y visualizarla:

3. Define ¿Qué es tag?



WWW: Gestor FTP: Dreamweaver® incluye un gestor FTP (File Transfer Protocol) que te permite administrar tus carpetas, subir y descargar documentos de tu computadora al servidor web.

Unidad 02

Tu primer sitio

NIVEL: Básico

DURACIÓN SUGERIDA: 3 SESIONES / 45-50 MINUTOS

Durante el desarrollo de esta unidad aprenderás a:

- A Expresar colores en formato hexadecimal y nombrar los marcadores que modifican el esquema de color en una página Web.
- B Reconocer los marcadores empleados para agregar enlaces en una página Web.
- C Identificar los marcadores característicos de cada uno de los tres tipos de listas disponibles en HTML.

Diseño Web Dreamweaver® CC

Autor:
Carlos Zepeda Chehaibar



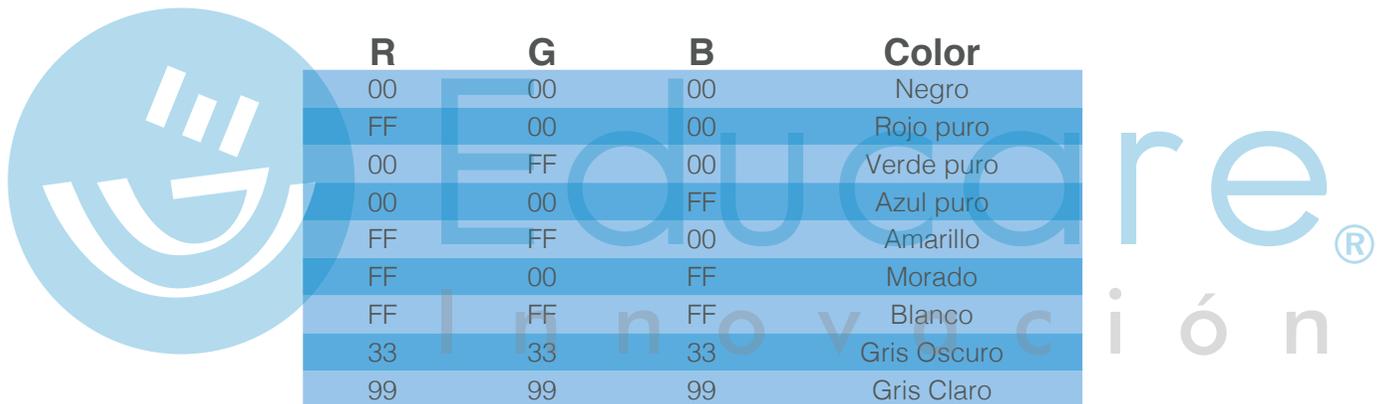
TEMA A Trabajo con color

Los colores en tu monitor se forman mediante la combinación de tres canales de color: **Red**, **Green** and **Blue** (Rojo, Verde y Azul) 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.

En **HTML**, el código de un color comúnmente se expresa en formato hexadecimal, llamado así porque se conforma por un máximo de 16 símbolos, 0-9 y A-F, (por ejemplo, #FF0000) o con nombres (red). 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 16,777,2166

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
33	33	33	Gris Oscuro
99	99	99	Gris Claro



TIP

Se debe tomar en cuenta, al crear una página, que los colores variarán ligeramente, dependiendo del monitor de cada visitante, su sistema operativo y su navegador.



2-01 LÁMINA

Colores HTML

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.



2-01 VIDEO

Trabajo con color

TEMA B 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 añaden a palabras, frases, botones o imágenes. Los elementos activos se llaman indistintamente enlaces, vínculos o ligas, aunque muchos se refieren a estas con la palabra inglesa *link* que significa precisamente símbolo.

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.

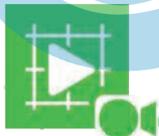
Cuando se construye un link se necesitan dos cosas:

- El texto o imagen que va a aparecer en la página, sobre el cual el visitante puede hacer un clic y la dirección (URL) del documento al que se quiere ligar (a donde 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



2-02
VIDEO

Educare®

Innovación

Trabajo con ligas

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">¡Envíame un correo!</a>
```

Y aparecerá en el navegador así: ¡Envíame un correo!



2-03
VIDEO

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, consiste en un menú y algunas páginas interiores. Empecemos por la presentación.

1. Abre el Bloc de Notas y copia el siguiente código HTML, no necesitas ingresar la tecla **<ENTER>** cuando escribas las líneas de texto:

```
<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?

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

c. ¿Para que sirve el tag `<blockquote>`?

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

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

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



Educare®
Innovación

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



2-04 VIDEO

Trabajo con listas



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>
    <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>
      </li>
    </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.



Más páginas interiores del curso

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>
```

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.



Terminando el sitio del curso

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>
```



Educare[®]
Innovación

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

¿Qué aprendiste?

- TEMA A:** A cambiar el esquema de color de una página Web, al conocer los valores máximos y mínimos que se pueden emplear en el sistema hexadecimal para expresar colores en **HTML** o nombrando los principales colores en **HTML**. También puedes modificar el esquema de colores agregando variantes a un marcador.
- TEMA B:** A agregar palabras o frases que realicen la función de llamar a otro documento o asignar la función de enviar un correo electrónico, reconociendo los dos elementos necesarios para realizar esta función.
- TEMA C:** A diferenciar los tres tipos de listas disponibles en **HTML**, al realizar los proyectos integrados en el tema.

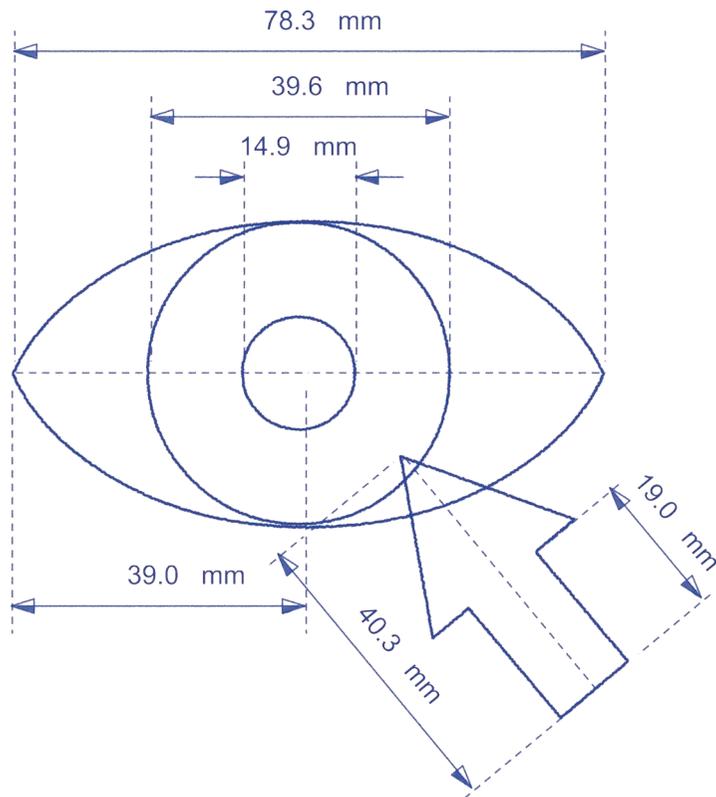


EVALUACIÓN 02

1. Describe cuáles son los tres tipos de listas que se pueden crear en **HTML**, indicando su marcador correspondiente:

2. Escribe cómo se expresa comúnmente el color en **HTML**, ejemplificando cada opción:

3. Escribe el código **HTML** necesario para crear un link para ir a la página de la enciclopedia Wikipedia, agregando el texto “La enciclopedia libre” y cómo aparecería en el navegador:



Uso de las tablas: Las tablas constituyen una herramienta muy eficaz para establecer el diseño de texto y gráficos en una página HTML. Dreamweaver CC® permite manipular tanto columnas, como filas y celdas. Utiliza los menús para acceder rápidamente a comandos relacionados con tablas. Puedes activar o desactivar los anchos y los menús.

Unidad 03

Mejorando el aspecto visual

NIVEL: Básico

DURACIÓN SUGERIDA: 3 SESIONES / 45-50 MINUTOS

Durante el desarrollo de esta unidad aprenderás a:

- A Reconocer la diferencia entre rutas relativas y rutas absolutas, para seleccionar el tipo de ruta necesario para el desarrollo de una página Web.
- B Agregar imágenes en una página Web, identificando los marcadores de identificación y las instrucciones de formato.
- C Definir tablas básicas, reconociendo a éstas como la principal herramienta para el diseño de páginas Web en HTML.

Diseño Web Dreamweaver® CC

Autor:
Carlos Zepeda Chehaibar



TEMA A 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 (Disco duro de tu computadora o una unidad de memoria externa) 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

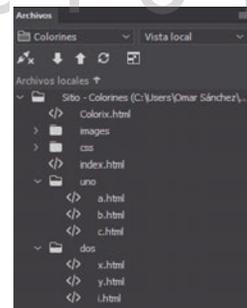
Una ruta relativa indica al navegador la ubicación de un archivo con respecto a la ubicación de la página que contiene el código de la liga. Imagina por ejemplo, que un sitio Web tiene las siguientes carpetas y documentos.

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 **systemasolar.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 **systemasolar.html**, el código correcto es:

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



3-01 VIDEO

Trabajo con rutas relativas y absolutas



ACTIVIDAD
3-01

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.

5. Escribe una desventaja de usar rutas absolutas.



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/web/index.php/videos-tecnologia-educativa**. 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 varios elementos, como el recurso, dominio, carpeta y documento que se busca. Analiza el ejemplo: **http://www.grupoeducare.com/web/index.php/videos-tecnologia-educativa**

- **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 dominio.
- **index.php/videos-tecnologia-educativa**. 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.



3-01 LÁMINA

Dirección URL

TEMA B 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 de los atributos que se pueden dar a una 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. Este comando ya no está disponible si trabajas con la versión 5 del HTML.

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.



NOTA

Más adelante aprenderás a usar un lenguaje complementario al HTML útil para controlar el aspecto de una página web llamado CSS (Cascading Style Sheets) u Hojas de Estilo en Cascada. Algunos de los tags de versiones previas a HTML5 ya no es posible utilizarlos si se trabaja con esta versión, como es el caso de `<body background="?">`. CSS permite controlar lo que anteriormente este tag hacía.

Innovación

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 (atributo no disponible en HTML5)

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** (borde) dentro de la definición de la imagen. Por ejemplo:

```

```

Alineación horizontal de las imágenes (atributo no soportado en HTML5)

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** (alinear a la izquierda) o **align right** (alinear a la derecha) de la siguiente manera:

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



Imagen 3-1: Alineación horizontal

Alineación vertical de las imágenes (atributo no soportado en HTML5)

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...
```

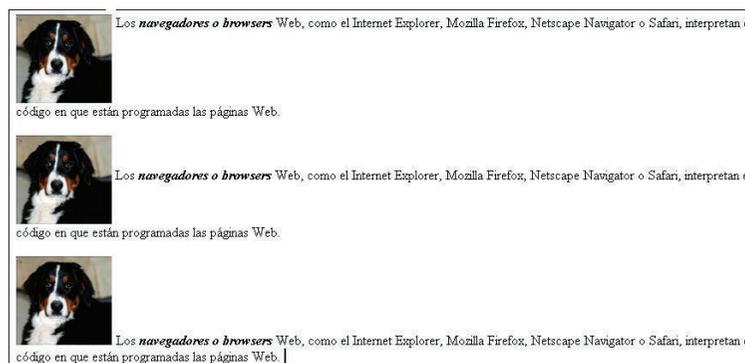


Imagen 3-2: Alineación vertical



3-02 VIDEO

Trabajo con imágenes



PROYECTO 3-01

Insertando imágenes

1. En los Recursos Digitales encontrarás la carpeta **Movies**. 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.

TEMA C Tablas en HTML

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 una alternativa para ordenar elementos en una página, en combinación con el CSS se pueden lograr interesantes formas de presentar una página. Recordemos el principio de una tabla compuesta por 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.

Estos son los tags más importantes para definir tablas:

Tag	Función	Notas
<code><table></code>	Inicia la definición de una tabla	Se pueden incluir las siguientes propiedades, pero toma en cuenta que si usas HTML5, es necesario utilizar CSS para controlar estos atributos. 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
<code><tr></code>	Define un renglón dentro de una tabla	
<code><td></code>	Define una celda en un renglón	Se pueden incluir las siguientes propiedades: Bgcolor =# color de la celda (no válido en HTML). colspan = número de columnas que se combinarán con la celda actual rowspan = número de filas que se combinarán con la celda actual



3-03 VIDEO

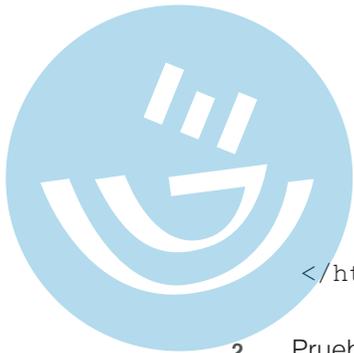
Trabajo con tablas



Creando una tabla simple

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>
```



Educcare®
Innovación

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.



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?

 **ACTIVIDAD**
3-02

Escribiendo código

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	



Educare®
Innovación

1	2	3
	4	
5	6	7

¿Qué aprendiste?

- TEMA A:** La diferencia que existe entre las rutas relativas y rutas absolutas, aplicándolas, en la programación de páginas Web.
- TEMA B:** A agregar imágenes a una página Web, asignándole formato y alineación, identificando los marcadores para estas tareas.
- TEMA C:** Diseñar tablas complejas para mejorar el diseño y la organización de una página Web mediante HTML.

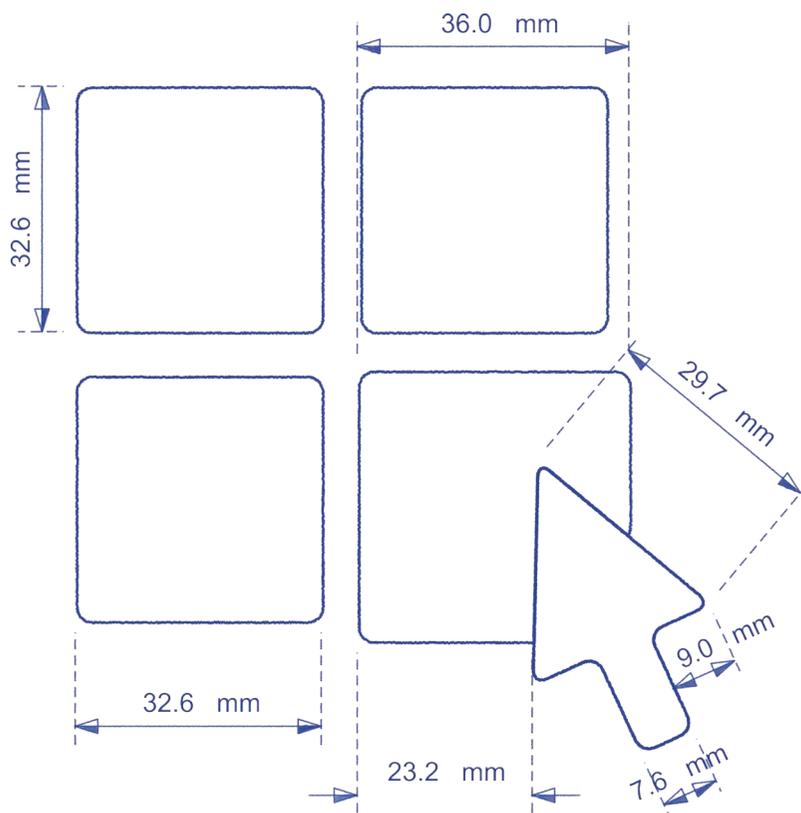


EVALUACIÓN 3

1. Describe para qué se emplean las rutas absolutas:

2. Escribe para qué se emplean las rutas relativas:

3. Define ¿Qué función realiza el marcador `<table>` y qué propiedades se pueden incluir?



Puedes integrar en tu página web diferentes elementos, entre videos, archivos de audio, fotos, vistas en 360°, juegos o animaciones creadas en Animate CC, entre otros.

Unidad 04

Introducción a Dreamweaver®

NIVEL: Básico

DURACIÓN SUGERIDA: 5 SESIONES / 45-50 MINUTOS

Durante el desarrollo de esta unidad aprenderás a:

- A Conocer la importancia de establecer una estrategia a seguir para el desarrollo de una página Web. Describir el flujo de trabajo para digitalizar una imagen.
- B Listar los principales elementos que ayudarán en la planeación del desarrollo de un sitio Web.
- C Identificar herramientas que ayudarán en la planeación del diseño y definición de un sitio Web.
- D Reconocer a Dreamweaver como editor de páginas Web y estudiar el espacio de trabajo para familiarizarse con la aplicación e integrarla al flujo de trabajo.
- E Listar los pasos elementales en la creación de un sitio web con Dreamweaver.
- F Identificar los elementos que dispone la aplicación para la creación de nuevos documentos y modificación de propiedades de las páginas que componen un sitio Web.

Diseño Web Dreamweaver® CC

Autor:
Carlos Zepeda Chehaibar



TEMA A 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 (el archivo html index o home) y debes diseñar cada uno de los documentos del sitio.

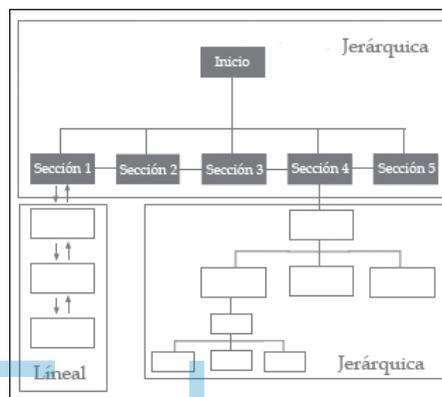


Imagen 4-1: Flujo de trabajo

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 nueve fases:

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

TEMA B Definición de requisitos del proyecto

Para el desarrollo de un sitio eficaz, es necesario un diseño eficiente y sobre todo una excelente planeación revisando previamente los requerimientos de la audiencia. En la etapa de la planeación se definen los objetivos, el público a quien va dirigido, estrategias, requisitos, estructura y presupuesto.

Requerimientos del cliente

Esta es una de las etapas donde se debe revisar con cuidado cada uno de los elementos requeridos por el cliente, incluyendo los que éste no observa desde adentro de la empresa. Es muy importante dejar en claro y por escrito una lista detallada de las necesidades para un análisis en conjunto y durante el desarrollo el cliente debe validar cada uno de los pasos. Algunos temas a solicitar son:

- a. Secciones en la página.
- b. Sitios web que le gustan (por ejemplo, de las empresas competidoras).
- c. Audiencia del sitio web.
- d. Periodicidad de los cambios.
- e. Idiomas.
- f. Material disponible.



Educare®
Innovación

Contenido para el propósito

La definición del propósito de un sitio web es de vital importancia en el proceso de planificación, donde la audiencia es claramente identificada y el contenido es desarrollado. El contenido es la información proporcionada por el usuario para publicar en el internet acerca de su negocio, productos y servicios. Dependiendo de esta información se puede o no atraer visitantes.

Contenido adecuado para la audiencia

Del latín **audientia**, significa oír a las personas, es el número de personas que reciben un mensaje a través de cualquier medio de comunicación. La audiencia debe estar claramente definida desde el principio del proceso de la creación de la página Web, de lo contrario ésta no tendrá éxito. La audiencia puede estar dividida por género, edad, empresas potenciales o voluntarios para su organización. Al saber quién es la audiencia, el diseño debe estar en función de sus expectativas y necesidades.

Derechos de autor

Al obtener la información requerida para el proyecto, siempre se considerará el reconocimiento o fuente de autor o creación, pudiendo ser alusivo a texto, imágenes, gráficos o cualquier otro elemento. Derecho de autor protege obras tales como la poesía, películas, CD-ROM, videojuegos, videos, obras, pinturas, partituras musicales, espectáculos de música grabada, novelas, código de software, esculturas, fotografías, coreografía y diseños arquitectónicos. Siempre deberá estar en un medio tangible. La obra debe ser original aunque pudiera ser similar a otras. Existen diversos elementos en Internet los cuales carecen de un autor conocido o atribuido. A esto se le conoce como información de dominio público, "información a la que el público puede acceder sin infringir ninguna disposición jurídica ni violar cualquier otro derecho... ni contraer obligación alguna de Confidencialidad". Por consiguiente, se refiere al conjunto de obras u objetos de derechos conexos que toda persona puede explotar sin autorización, por ejemplo, debido a que no están protegidos en virtud de la legislación nacional o el derecho internacional, o a que el plazo de la protección ha expirado.

Las obras del dominio público pueden ser libremente utilizadas por cualquier persona, con la sola restricción de respetar los derechos morales de los respectivos autores. Es libre el uso de la obra de un autor anónimo.



Educare®

Innovación



TIP

Para mayor información relacionada con Derechos de autor visita:
<http://www.indautor.gob.mx/>

TEMA C Planeación del diseño del sitio Web

Durante el proceso de planeación se deben considerar los objetivos del sitio, beneficio a obtener con el sitio, el presupuesto, beneficio para los visitantes, la siguiente parte del proceso de la planeación tiene que ver con el contenido o diseño del sitio y esto hace referencia a los colores, el logotipo, estructura del sitio, navegación, fotos e imágenes.

Diseño de proyecto Web

En esta fase el sitio comienza a materializarse. Se deben preparar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo a la estructura previa del sitio. El diseño debe contener balance, es decir, una proporción adecuada de diferentes elementos integrados en el sitio, color, imágenes, texto, etc. Espacio, dejar un par de espacios limpios sin imágenes ni texto, pueden dar una sensación de libertad. Lógica y orden son dos elementos importantes, ya que con ellos el usuario puede tener una navegación simple.

Sitio Web

Un sitio web es una colección de páginas web organizadas jerárquicamente, las cuales tienen un dominio en común en Internet. Todos los sitios web publicados y accesibles forman parte de la World Wide Web.

Al crear un sitio web es muy importante considerar los siguientes:

- 1. Diagramas de flujo, guiones y Wireframes:** Una de las herramientas básicas para la elaboración de un sitio web, es la creación de diagramas, éstos servirán para representar la estructura y el flujo de navegación del sitio. Los *Wireframes* muestran el esquema visual de una página web, aquí se establece el contenido y comportamiento de las diferentes páginas, es mucho más detallado. Puede incluir tonos, color, diagramación de la página, iconografía a utilizar, tipografías, etc. Los guiones tienen la función de indicar el momento en el cual se mostrará determinada información dentro de la página Web.
- 2. Uso en varias plataformas:** Las plataformas web son el entorno de desarrollo de software utilizado para diseñar y ejecutar un sitio web, este consta de:
 - El sistema operativo, que opera el servidor donde se hospedan las páginas.
 - El servidor web, es el software que maneja las solicitudes desde equipos remotos a través de Internet. Puede proveer el archivo solicitado o manejar otros programas para mostrar la información.
 - Sistema manejador de bases de datos, almacena sistemáticamente un conjunto de registros de datos relacionados para ser usados posteriormente.

3. **Uso en varios navegadores:** Una de las actividades necesarias al momento de la creación de un sitio web, es comprobar el diseño en varios navegadores, para descubrir errores de su trabajo y errores causados por los navegadores.
4. **Visualización en cualquier dispositivo:** es necesario saber si tu sitio web deberá contar con características para adaptarse a cada dispositivo, a este tipo de sitios se les denomina responsivos, porque “responden” modificando el emplazamiento de los elementos del sitio dependiendo del dispositivo, ya sea computadora, tableta o *smartphone*.

Página Web

Es un documento o información, la cual se puede observar en la World Wide Web y está compuesta por diferentes elementos como texto o enlaces multimedia. Las hay estáticas o dinámicas.

Jerarquía de páginas

Este concepto se refiere a la forma en la cual está estructurada la navegación de un sitio. Hay distintos tipos de estructuras, secuencia o lineal, parrilla, jerárquica, que es la forma más utilizada para organizar información compleja. Este tipo de estructura funciona especialmente para los sitios que parten de una única página de inicio.

Facilidad de uso

Permite revisar la eficacia en la consulta de información dentro de un sitio Web, está directamente relacionado con el diseño de interfaz de usuario y el desarrollo de contenidos. Debe ser de fácil acceso, claro y los contenidos mostrarse sin algún software especial a instalar.

Accesibilidad

La accesibilidad en la Web debe ser universal, sin considerar el hardware, software, infraestructura de red, idioma, cultura, ubicación geográfica y capacidad del usuario. Se deben contemplar puntos elementales para el acceso a la red sin dificultades para ciertos grupos de usuarios sin sacrificar el diseño.

Se recomienda utilizar el atributo **alt** para incorporar texto equivalente al contenido de una imagen cuando se requieren utilizar gráficos. Esto permitirá que dispositivos (como lectores de pantalla) o personas que no pueden visualizar los gráficos, obtengan una representación alternativa textual.

ACTIVIDAD
4-01

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:

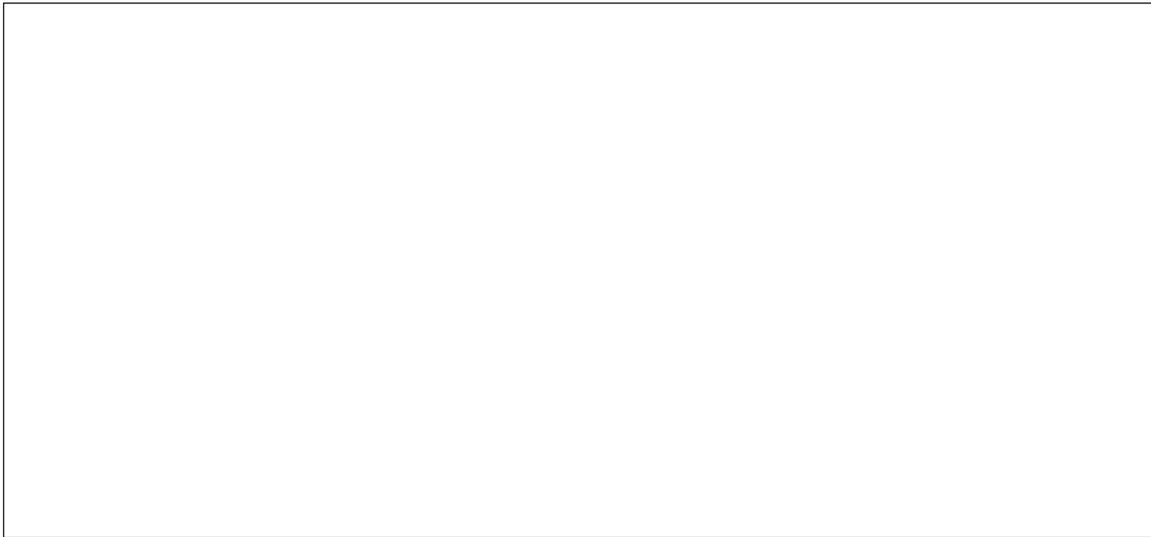
Tema: _____

Propósito: _____

Audiencia: _____

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.

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



Educare®
Innovación

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:

- a. 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 (para mantener un formato de “texto puro” o plain text) todos los textos que vayas a utilizar en las páginas del sitio Web.
- b. 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 (Adobe Photoshop® por ejemplo).
- c. Optimiza las imágenes. Los programas de manipulación fotográfica permiten reducir el tamaño de los archivos de imagen guardándolos en diferentes formatos. Los formatos de imagen recomendados para Web son jpg, png y gif, estos últimos conviene utilizarlos cuando se trate de ilustraciones vectoriales o archivos no fotográficos, en cambio el formato jpg sí es recomendado para usarlo en fotografías, puesto que los programas de edición de imágenes pueden generar archivos ligeros con calidad buena.



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.

TEMA D Dreamweaver®

Adobe® Dreamweaver CC® 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 de este programa.

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

- **Panel Insertar:** Contiene herramientas para agregar contenido al documento, organizadas en varias categorías. Cualquier elemento se puede insertar a través del Menú Insertar, pero la barra de Insertar facilita estas tareas.
- **Barra de Herramientas de Documento:** Contiene botones para cambiar la forma en que se ve el documento abierto. Por ahora conserva siempre la vista **Diseñador**.
- **Selector de etiquetas :** 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:** Esta 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.

ACTIVIDAD 4-02

Reconociendo el espacio de trabajo

Observa el Video: Entorno de trabajo Dreamweaver® y coloca en las líneas el nombre de cada parte del entorno de Dreamweaver®.

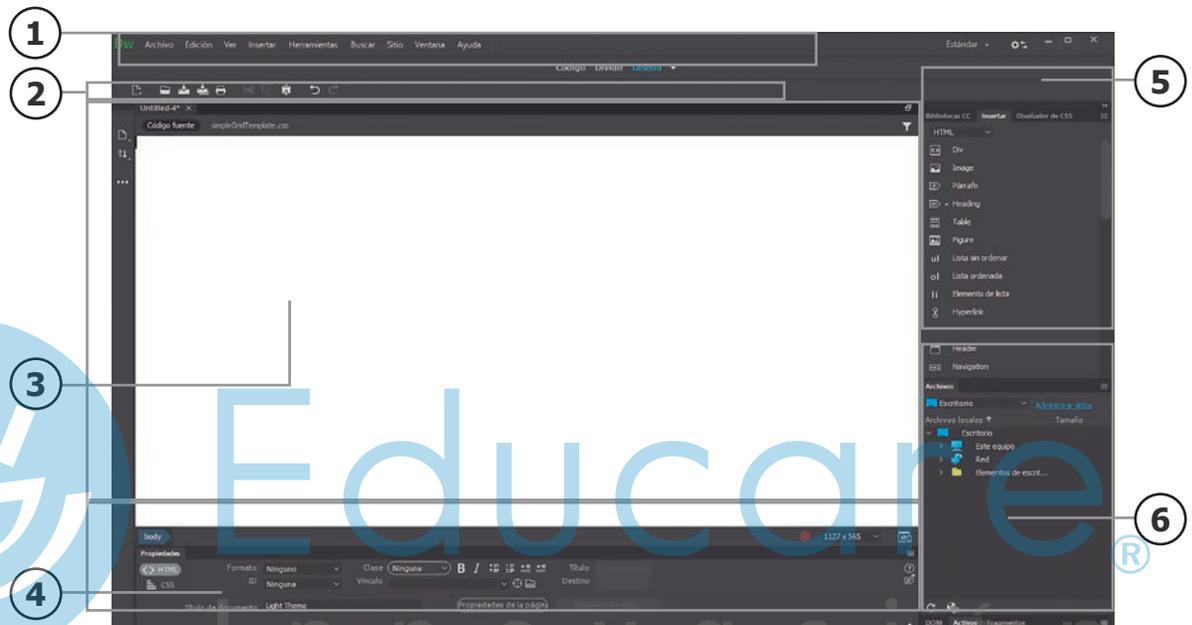


Imagen 4-2: Espacio de trabajo

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____



4-01 VIDEO

Espacio de trabajo

Vistas

Dreamweaver® tiene tres modos de visualización de documentos.

Código **Vista Código o menú Ver/Código.** Muestra el código HTML que se requiere para que el navegador de Internet despliegue el contenido del documento. Aquí se puede editar además el código fuente generado por programas de diseño de páginas Web de terceros, que se quieran seguir trabajando en Dreamweaver.

Diseño **Vista Diseño o menú Ver/Diseño.** Sólo muestra el contenido gráficamente, permitiendo trabajar de forma visual con todos los elementos. Es el modo de trabajo más simple.

Dividir **Vista Código y Diseño o menú Ver/Código y Diseño.** Divide la ventana en dos áreas, de manera que puedes trabajar con el código o con los elementos del sitio Web.



Para que te vayas familiarizando de manera sencilla con el entorno de trabajo del Dreamweaver es recomendable utilizar la opción Estándar. En cualquier momento puedes cambiar de la Estándar a la de Desarrollador a través del menú Ventana/Diseño de espacio de trabajo/Desarrollador.



4-02 VIDEO

Vistas

TEMA E Definición de un sitio 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/Nuevo Sitio** 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).

Estos son los pasos para definir un nuevo sitio en Dreamweaver®, a partir del asistente del Menú **Sitio/ Nuevo Sitio**.

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.



Imagen 4-3: Definición de sitio: Paso 1



Imagen 4-4: Definición de sitio: Paso 2

Paso 2

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 esta no es la carpeta temporal de recopilación y manipulación de información.

Paso 3

Una vez creado tu sitio, tienes la opción (es el siguiente elemento después de Sitio) de especificar tecnología de servidor, esta tecnología se usa para crear sitios con páginas cuyo contenido no es fijo, sino controlado por programación, también conocido como contenido dinámico o páginas dinámicas.

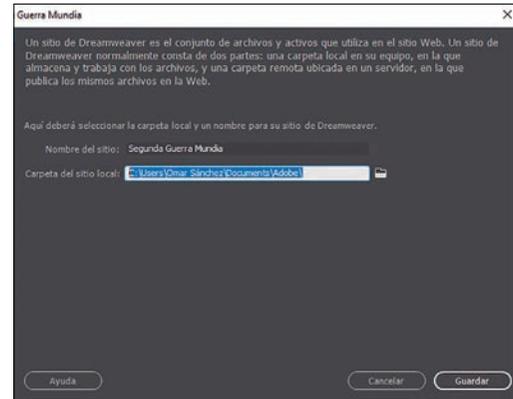


Imagen 4-5: Definición de sitio: Paso 3



4-03
VIDEO

**Definición de un sitio Web en
Dreamweaver®**



Educare®
Innovación



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/Diseño de espacio de trabajo/Estándar**.
3. Inicia el asistente del menú **Sitio/Nuevo sitio** y define un nuevo sitio con las siguientes características (no modifiques otras opciones):
 - a. Nombre del sitio: dale un nombre apropiado. No es necesario dar una dirección http por ahora.
 - b. En el espacio para la "Carpeta de sitio local" elige la carpeta que creaste en el paso 1.
 - c. Presiona el botón de Guardar.
4. A la derecha de la pantalla, observa el panel **Archivos**. 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 **Archivo Nuevo o Nueva Carpeta** y ve creando la estructura de tu sitio Web, tal y como la definiste en la planeación.
5. Desde el panel **Archivos** puedes hacer doble clic sobre cualquier archivo para abrirlo en la ventana principal de Dreamweaver® y comenzar a introducir contenido en él. Prueba abrir algún archivo, cerrarlo y abrir otro después.

TEMA F Nuevo documento

En un sitio definido puedes agregar páginas en cualquier momento. El cuadro de diálogo del **Menú Archivo/Nuevo** presenta varios tipos de documentos para crear una nueva página. Puedes iniciar creando un archivo HTML en blanco, que inicia con un área totalmente vacía, donde puedes crear libremente el documento. También puedes iniciar con una página a partir de una plantilla..

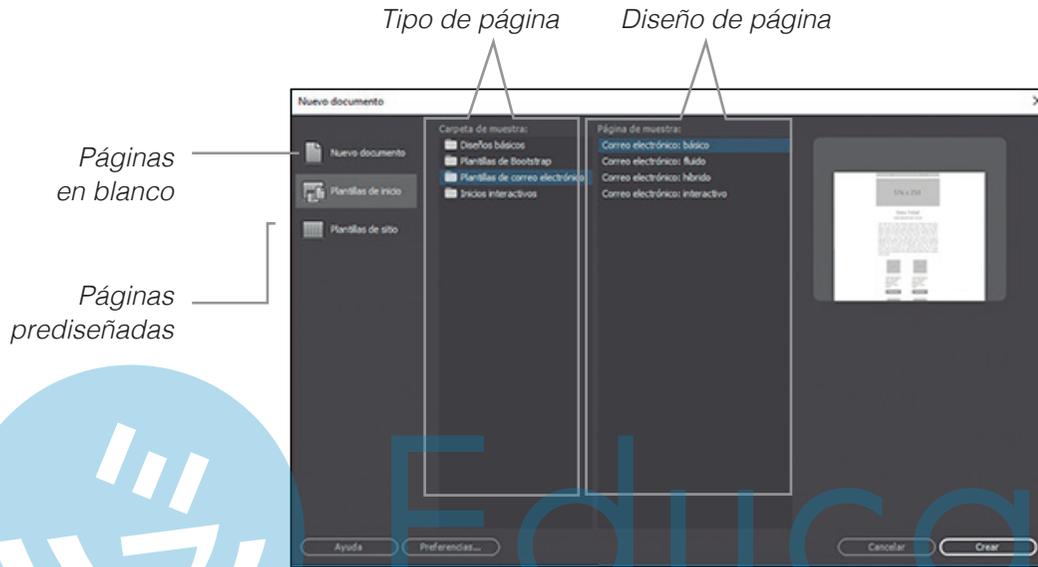


Imagen 4-6: Cuadro de diálogo Nuevo Documento



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/Administrar sitios. En el cuadro de diálogo que se abre, simplemente elige un sitio y presiona el botón Listo.



4-04
VIDEO

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**. Puedes acceder a las propiedades de varias formas:

- a. Seleccionando la opción del **Menú/Archivo/Propiedades de la página**.
- b. Dando clic sobre el botón **“Propiedades de la página”** desde el papel de Propiedades.
- c. Haciendo clic con el botón secundarios del ratón sobre el área de trabajo de tu página y seleccionando del menú contextual la opción **“Propiedades de la página”**.

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

A. En la categoría **Aspecto**, encontrarás las propiedades:

1. **Imagen de fondo:** 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.
2. **Color de fondo:** especifica un color de fondo para el documento. Este color sólo se mostrará si no hay una imagen de fondo.
3. **Color del texto:** determina el color predeterminado de la fuente.
4. **Tamaño:** define el tamaño predeterminado de la fuente.
5. **Márgenes:** establece los márgenes en el documento.

B. En la categoría **Vínculos**, encontrarás las propiedades:

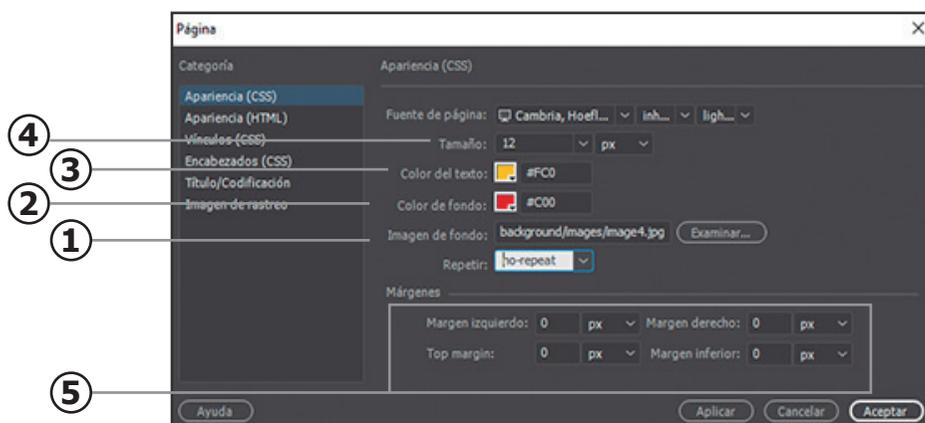


Imagen 4-7: Propiedades de página Aspecto

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

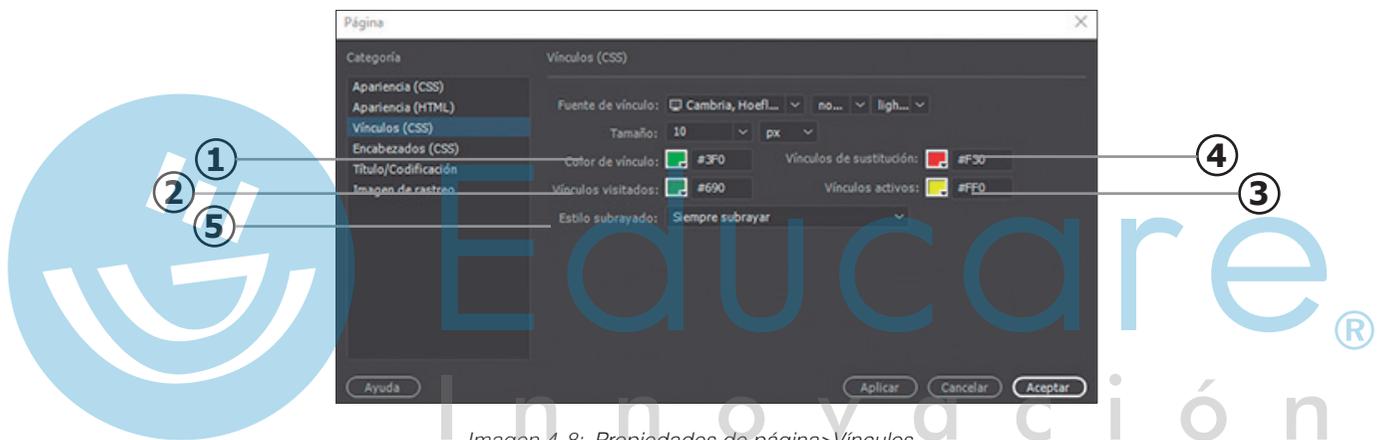


Imagen 4-8: Propiedades de página>Vínculos

Título del documento

En el **Panel de Propiedades**, se muestra el campo **Título del documento**. 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.

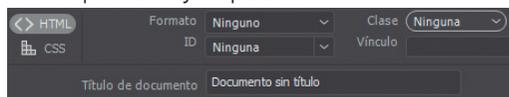


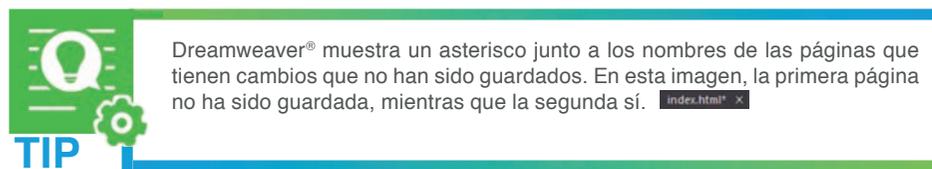
Imagen 4-9: Barra herramientas de documento

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/Guardar** 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.



Educare®
Innovación

Propiedades y título del documento



Modificando las propiedades de un documento Web

1. En los Recursos Digitales encontrarás los archivos **Modweb.html** y **Modweb.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** para comprobar que los dos archivos que acabas de copiar están disponibles en la estructura del sitio.
3. Directamente desde el panel **Archivos** haz doble clic sobre la página **Modweb.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? _____
 - b. ¿De qué color es el texto normal? _____
 - c. ¿De qué tamaño es el texto? _____
 - d. ¿Cuál es el color de las ligas? _____

5. Abre la ventana de diálogo de Propiedades de la página eligiendo alguna de las 3 opciones antes mencionadas.

6. Determina las siguientes características:

Fuente de página: Verdana, Arial, Helvetica San-serif

Tamaño: 9 píxeles

Color de texto: #666666

Color de fondo: #CCCCCC

Fuente de vínculo: Same as page font (Igual que la fuente de página)

Tamaño de vínculo: xx-small (muy pequeño)

Color de vínculo: #006600

Vínculos visitados: 00CC33

Estilo subrayado: Siempre subrayar

7. Aplica los cambios y observa el resultado.

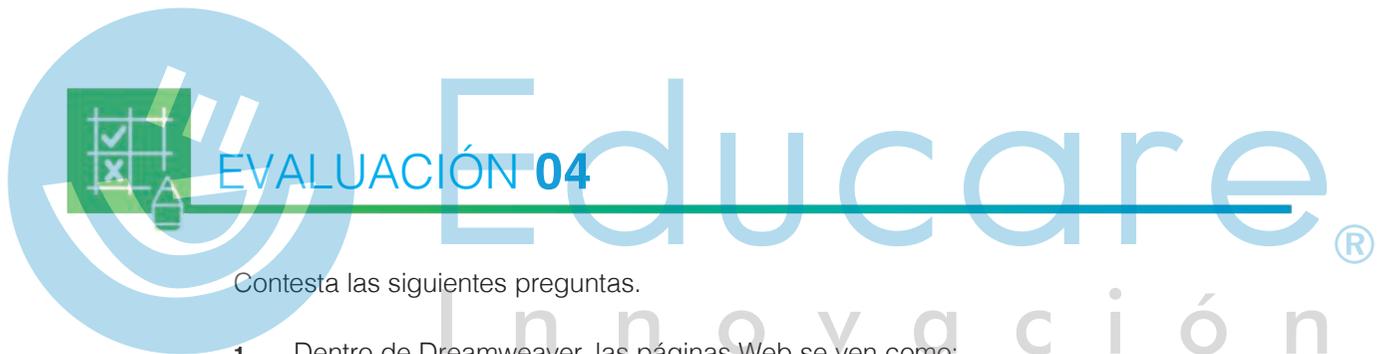
- a. ¿De qué color es el fondo? _____
- b. ¿De qué color es el texto normal? _____
- c. ¿De qué tamaño son las ligas? _____
- d. ¿Cuál es el color de las ligas? _____

8. Utiliza las propiedades para establecer como imagen de fondo del documento el gráfico Modweb.jpg.

9. Guarda los cambios desde el Menú **Archivo /Guardar**.

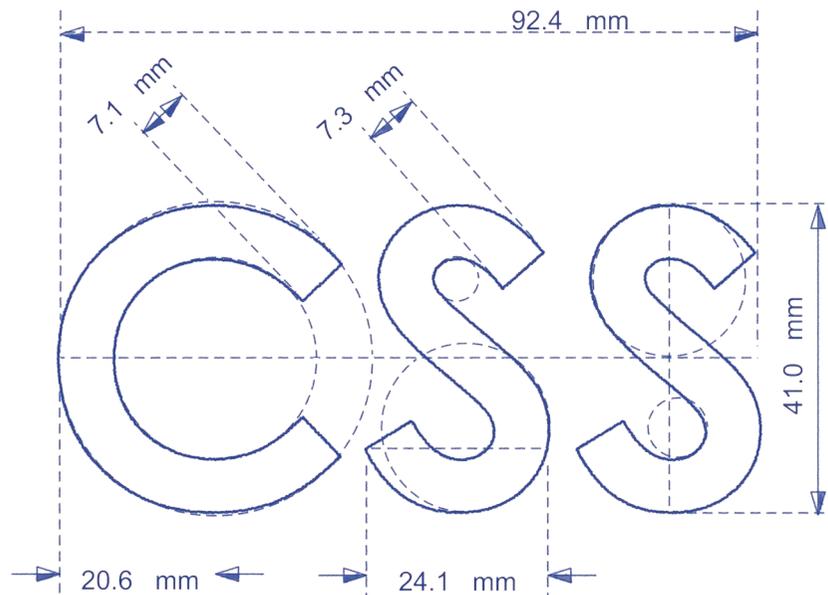
¿Qué aprendiste?

- TEMA A:** Elaborar una estrategia a seguir para desarrollar una página Web.
- TEMA B:** Que para el desarrollo de un sitio eficaz y que cumpla con los requerimientos de la audiencia, es necesario un diseño eficiente.
- TEMA C:** Que debes considerar los objetivos y diseño del sitio al integrar colores, logotipo, estructura del sitio, navegación, fotos e imágenes
- TEMA D:** Identificar los elementos que componen el espacio de trabajo de Dreamweaver® reconociéndolo como un editor de páginas Web.
- TEMA E:** La importancia de definir un sitio en la aplicación para un eficiente desarrollo.
- TEMA F:** Identificar los elementos para la creación de páginas, así como, modificar las propiedades de las páginas que componen al Sitio en desarrollo.



Contesta las siguientes preguntas.

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?



El elemento básico del diseño CSS es la etiqueta Div. Puedes situar etiquetas Div de forma absoluta (especificando las coordenadas "x" y "y") o de forma relativa (especificando su distancia con respecto a otros elementos de la página). También puedes situar etiquetas Div especificando elementos flotantes, rellenos y márgenes (el método preferido conforme al estándar web actual).



Educare
Innovación

Unidad 05

Agregando elementos a una página Web

NIVEL: Básico

DURACIÓN SUGERIDA: 6 SESIONES / 45-50 MINUTOS

Durante el desarrollo de esta unidad aprenderás a:

- A Discutir la importancia que tiene el lenguaje CSS al permitir aplicar estilos, adornos y otros formatos de manera sencilla a un documento HTML.
- B Usar Dreamweaver® como editor de HTML y emplearlo para dar formato al texto.
- C Identificar tres tipos de estilos que se pueden aplicar en un documento HTML.
- D Definir el procedimiento para la creación de una regla CSS en Dreamweaver® para su aplicación en un documento HTML.
- E Emplear el cuadro de diálogo Propiedades de regla CSS para modificar las características de una regla CSS.
- F Usar el inspector de propiedades para agregar hipervínculos en un sitio Web.
- G Practicar con herramientas disponibles en Dreamweaver la creación y modificación de tablas.
- H Demostrar mediante la utilización de etiquetas Div que se puede colocar contenido en diferentes lugares en una página sin la necesidad de crear tablas.
- I Discutir los principales formatos de imagen recomendables para Web, listando sus características.
- J Evaluar la necesidad de agregar elementos multimedia en un sitio Web para mejorar su aspecto.

Diseño Web Dreamweaver® CC

Autor:
Carlos Zepeda Chehaibar



TEMA A Introducción a CSS

HTML es un lenguaje fácil de aprender, pero limitado en cuanto a sus etiquetas y estructura al momento de aplicar formato a un documento. Esto es así porque fue concebido para usos distintos a los actuales. Cuando el número de sitios web empezó a crecer, también creció el número de etiquetas que la especificación HTML contemplaba. El objetivo era construir sitios web cada vez más atractivos visualmente hablando, con lo que HTML debía incluir nuevas etiquetas destinadas a conseguir diversos efectos visuales.

Para solucionar estos problemas, los diseñadores han utilizado técnicas tales como la utilización de tablas, imágenes transparentes para ajustarlas, utilización de etiquetas que no son estándares del HTML y otras. Estos recursos han causado a menudo problemas en las páginas, al momento de su visualización en distintas plataformas.

Con todos estos cambios que la web ha sufrido, nos encontramos con que un lenguaje que en sus inicios había sido orientado a la estructura, ahora estaba totalmente orientado a la visualización. Encontramos etiquetas como ``, `<U>` o `<I>` que definen estilos de visualización sin aportar nada a la estructura del documento.

Por otra parte, el uso de la etiqueta `FONT` condiciona totalmente la estructura del documento, ya que, aunque con éste podemos definir una zona que corresponde a la cabeza o título de una página, que debería estar expresado con un `H1`, al realizar este cambio se pierde por completo la estructura del documento.

De cierta manera, el lenguaje llamado **Cascade Style Sheets (CSS)** (Hojas de estilo en cascada), hace más sencilla la manera de aplicar estilos, adornos y otros formatos.

¿Que es CSS?

CSS es el lenguaje que se utiliza para describir la presentación de páginas Web, incluyendo colores, composición y fuentes. Permite adaptar la presentación a los diferentes tipos de dispositivos, como pantallas grandes y pequeñas, o impresoras. **CSS** es independiente de HTML y se puede utilizar con cualquier lenguaje de marcado basado en **XML**. La separación de HTML y **CSS** hace más fácil el mantenimiento de los sitios web. Esto se conoce como la separación del contenido y su presentación.

Con **CSS** podemos aplicar reglas de estilo a un tipo determinado de elementos dentro del documento HTML y así conseguir el mismo efecto que si utilizáramos el lenguaje tradicional, que de hecho, a partir de la versión 5 de HTML ya no permite realizar formateo de este modo:

```
<h6><font color="blue">Hola Mundo</font></h6>
```

Con lenguaje CSS: `h6 {color: blue;}`

A esta expresión se la denomina **regla**, y específicamente, permite poner en azul los elementos de tipo `h6`.

TEMA B **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/HTML/Carácter/Otro**.



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 caracter especial ` `; tantas veces como sea necesario, para dar espacios entre palabras.

Una buena práctica al añadir texto, es la de asignar un conjunto de fuentes, en lugar de una sola fuente especializada. Esto asegura que la mayoría de los visitantes, verán el texto de la misma manera. El navegador utiliza la primera fuente especificada y que se tenga instalada en su sistema. Si ninguna de las fuentes en el conjunto se encuentra instalada, el navegador desplegará el texto según las preferencias del navegador del visitante.

TEMA C Aplicando CSS a un documento HTML

Sintaxis básica de CSS

Cada regla de CSS se divide en tres partes:

```
selector {propiedad: valor;}
```

- **selector:** es la etiqueta HTML que se le aplicara a dicha propiedad.
- **propiedad:** corresponde a una propiedad válida dentro de la especificación CSS.
- **valor:** separado por un punto y coma es un valor asignado a la propiedad.

Estilos

Existen tres tipos de estilos que se pueden aplicar en un documento HTML:

1. **Una hoja de estilo externa**, (enlace a una hoja de estilo) es una hoja de estilo que está almacenada en un archivo diferente al archivo donde se almacena el código HTML de la página Web. Esto se realiza mediante la etiqueta Link, la línea de código debe insertarse en la sección de encabezado del código HTML, es decir, entre la etiqueta **<head>** y **</head>**. De esta manera:

```
<html>
<head>
  <title>Mi documento</title>
  <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style/style.css" />
</head>
<body>
...
```

El navegador cargará ambas hojas de estilo, combinando y aplicando las reglas que definen.

2. **Una hoja de estilo interna**, (la etiqueta style) que es una hoja de estilo que está incrustada dentro de un documento HTML incluyendo el código CSS usando la etiqueta HTML **<style>**. Por ejemplo, así:

```
<html>
<head>
  <title>Ejemplo</title>
  <style type="text/css">
    body {background-color: #FF0000;}
  </style>
</head>
<body>
  <p>Esta es una página con fondo rojo</p>
</body>
</html>
```

3. **Un estilo en línea** (el atributo `style`) es un método para insertar el lenguaje de estilo de página directamente dentro de una etiqueta HTML. Aunque esta manera no es lo más adecuado, el lenguaje CSS se puede aplicar así:

```
<html>
  <head>
    <title>Ejemplo</title>
  </head>
  <body style="background-color: #FF0000;">
    <p>Esta es una página con fondo rojo</p>
  </body>
</html>
```

Selectores

El selector Class (Clase) permite aplicar estilos a cualquier etiqueta donde se invoque este selector. Presenta como desventaja que debemos modificar el código HTML del documento, incluyendo selectores clase en los lugares donde quisiéramos aplicar estilos.

```
<p class="cita">Erase que se era...</p>
```

Sólo nos queda definir este nuevo estilo como una regla más de nuestro documento CSS:

```
.cita {font-weight: bold; color: blue;}
```

El punto inicial es necesario para mantener la definición de este estilo desvinculada de cualquier elemento del documento. Para restringir el uso de este estilo a un tipo de elemento, podemos definirlo como:

```
p.cita {font-weight: bold; color: blue;}
```

El selector ID (Identificador) permite aplicar los estilos a un sólo elemento usando un identificador o ID, es posible aplicarlo a diferentes elementos, produciendo resultados indeseables que causarían confusión en el código. La definición de los estilos de tipo ID, están precedidos por el carácter almohadilla "#".



Si utilizas una propiedad que no existe, la declaración es ignorada.
Si utilizas un valor incorrecto para la propiedad, dependerá del navegador si es ignorada en su totalidad o sólo esta parte.

TIP

TEMA D Dando formato a texto con CSS

Creación de una regla CSS

Puedes crear una regla CSS para automatizar la aplicación de formato a etiquetas HTML o rangos de texto identificados mediante un atributo class o ID.

1. Abre el panel de Diseñador de CSS a través del menú Ventana/Diseñador de CSS. Una vez ahí, deberás elegir el lugar en donde se ubicará tu nueva regla de CSS en la sección "Fuentes". Tienes las opciones de:

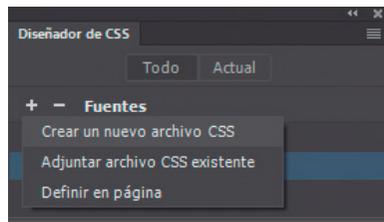


Imagen 5-2: Cuadro de diálogo Nueva Regla CSS

- Crear un nuevo archivo CSS: crea un archivo con extensión .css que deberá estar en tu folder del sitio.
- Adjuntar archivo CSS existente: si se diera el caso que ya realizaste una página web con un cierto estilos que quieres reusar, puedes vincular ese archivo a tu documento HTML.
- Definir en página: como vimos anteriormente, la definición de los estilos pueden estar ubicadas en la sección <head> de tu documento.

2. Una vez que se ha definido el sitio en donde se colocará esa nueva regla, es tiempo de definir el Selector para dicha regla. El Selector es el elemento al que se le aplicarán dichas características. Por ejemplo, si yo selecciono un párrafo dentro de mi documento -recuerda que la etiqueta para este elemento es <p>- dentro del <body> y elegí que la regla se defina dentro del Documento HTML, el resultado en ese listado será: body p.

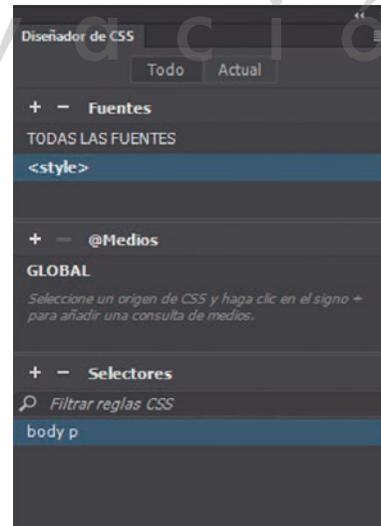


Imagen 5-1: Panel Estilos CSS



TIP

Los nombres de `class` deben comenzar por un punto y pueden contener cualquier combinación alfanumérica. Si no introduces el punto inicial, Dreamweaver® lo hace de forma automática.

Los `id` deben comenzar por un signo de almohadilla (#) y puede contener cualquier combinación alfanumérica. Si no introduces la almohadilla inicial, Dreamweaver® lo hará de forma automática.

Al seleccionar la opción `tag` en el cuadro de texto Selector Name (Nombre de selector) puedes escribir el tag o seleccionarlo de la lista emergente haciendo clic en el botón.

3. A continuación, podemos elegir qué propiedades le vamos a dar a esa regla, en este caso al párrafo `<p>` que elegimos en el paso 2. Es conveniente, que, para tener una referencia gráfica y sencilla de qué características le puedo dar a esa regla mantengamos la opción `Mostrar Conjunto` sin seleccionar. Si muevo el scroll hacia abajo veré que está la sección `Texto` en donde veo todas las características que podría modificarle a este, puesto que esas reglas aplican al párrafo de texto.



Educare®

Innovación

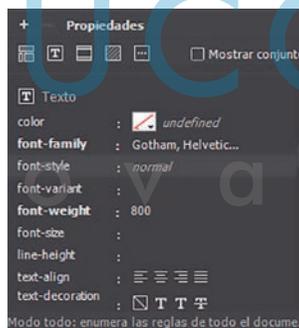


Imagen 5-3: Nombre del selector

4. Una vez que has aplicado los atributos que esa regla de CSS modificará y continuando con nuestro ejemplo. Al abrir la vista de código, veras este elemento dentro de la zona del `<body>` puesto que ahí es donde se eligió colocar el código CSS..

```

7  body p {
8      font-family: Gotham, "Helvetica Neue", Helvetica, Arial, sans-serif;
9      font-weight: 800;
10 }
11 </style>
12 </head>
13
14 <body>
15 <p>&lt;div&gt;Contenido&lt;/div&gt; </p>
16 </body>
    
```

Imagen 5-4: Definición de la Regla

TEMA E Definición de propiedades CSS

Es necesario mencionar que en el sub panel Propiedades del Diseñador de CSS tienes zonas (como la de Texto que mencionamos en el ejemplo anterior) para hacer cambios a diferentes tipos de elementos, agrupados por categorías.

- **Texto** se define la configuración básica de la fuente y del tipo de estilo CSS.
- **Fondo** define la configuración del fondo de un estilo CSS, como el color de fondo o que muestre una imagen de fondo.
- **Bloque** define la configuración del espaciado y de la alineación de las etiquetas y propiedades.
- **Diseño** la ubicación y características de las zonas del layout definido dentro del Wireframe.
- **Borde** se define la configuración de los bordes que rodean los elementos (Ancho, Color y Estilo).



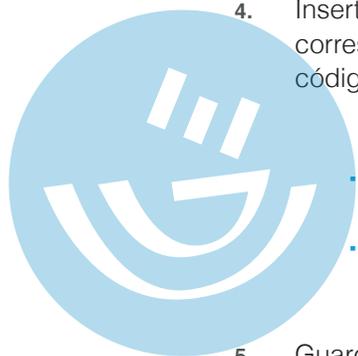
Añadiendo texto y estilos CSS

Educare®
Innovación



Insertando texto en una página

1. Abre en Dreamweaver® el documento Web de la actividad anterior.
 2. Dentro del panel de propiedades, da click en el botón CSS 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 el proceso para 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** (etiquetas) 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**.
- registrado ®
- trade mark ™
5. Guarda los cambios al documento.
6. Abre la vista previa en el navegador, utilizando la tecla **<F12>**.



Educcare®
Innovación

TEMA F 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** en el inspector.

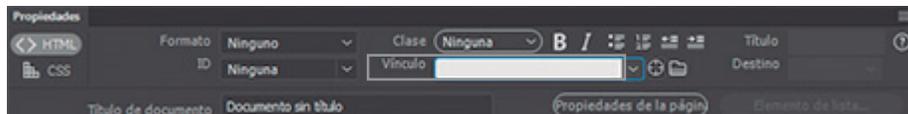


Imagen 5-6: Inspector de propiedades

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.

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



Imagen 5-5: Panel Archivos e Inspector de propiedades



Imagen 5-7: Inspector de propiedades



5-02 VIDEO

Vínculos



Ligando páginas

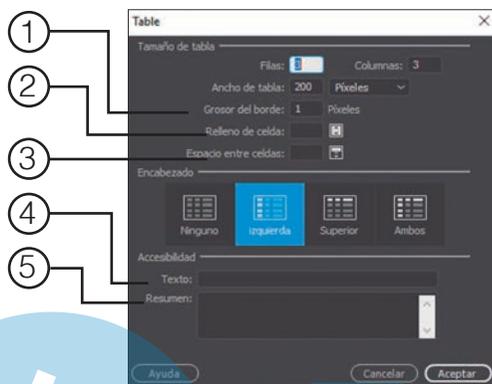
1. En tu carpeta de actividades encontrarás la carpeta **Linkpags**. Copia la carpeta con todo su contenido a alguna ubicación en tu disco duro.
2. Inicia Dreamweaver® y define un nuevo sitio Web con menú **Sitio/Nuevo Sitio**. Dale al sitio el nombre **Links Pags** y utiliza como su carpeta principal la carpeta que acabas de copiar. Al terminar de definir el nuevo sitio, revisa el panel de **Archivos**).
3. 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.
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.



Utiliza el panel Verificador de Vínculos menú Sitio/Comprobar vínculo en todo el sitio o presiona <Ctrl+F8> para comprobar vínculos rotos y archivos huérfanos, ya sea en el documento actual o dentro del sitio.

TEMA G Tablas (Table)

Algunos diseñadores 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/Tabla**. En el cuadro de diálogo tendrás que especificar el número de **Filas** y **Columnas**, así como el Width (Ancho de la tabla) ya sea en píxeles (fijo) o en porcentaje (depende del tamaño de la ventana de cada usuario).

Adicionalmente puedes especificar los siguientes parámetros:

Imagen 5-8: Cuadro de diálogo Tabla

- 1 Grosor del Borde: indica el grosor del borde en píxeles.
- 2 Relleno de celda: indica la distancia entre el contenido de las celdas y sus bordes.
- 3 Espacio entre celdas: indica la distancia entre las celdas de la tabla.
- 4 Texto: permite agregar un título a la tabla, que aparecerá fuera de ella.
- 5 Resumen: 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:



Imagen 5-9: Inspector de Propiedades (Tabla)

- ① **Id de Tabla:** especifica un ID para la tabla.
- ② **Filas y Columnas:** Número de filas y columnas de la tabla.
- ③ **Ancho:** El ancho de la tabla en píxeles o como porcentaje del ancho de la ventana del navegador. *Normalmente no es necesario especificar el alto de una tabla.*
- ④ **Alinear:** Determina dónde aparecerá la tabla en relación con otros elementos.

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: consiste en convertir dos o más celdas seleccionadas en una sola.



Dividir celdas: parte en dos la celda seleccionada.

Modos de tabla

Dentro de Dreamweaver® puedes tener la opción de ver las tablas de modo expandido, lo que le 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. Para activar este modo, selecciona la tabla y con el clic derecho de ratón selecciona la opción Tablas/Modo de tablas expandidas.



5-03 VIDEO

Tablas

TEMA H Utilización de etiquetas Div

Se puede diseñar una página web utilizando tablas. Sin embargo, una técnica mucho más eficiente de crear páginas web es utilizando **CSS** (páginas de estilos en cascada). El bloque de construcción básico para un maquetado **CSS** es la etiqueta **Div**. Una etiqueta **Div** define divisiones lógicas en el contenido de una página web. Se puede utilizar para centrar bloques de contenido, texto, imágenes, áreas de color, etc.

Cuando se crea un diseño basado en **CSS**, se posicionan **Divs** con contenido en diferentes lugares en la páginas. A diferencia de las celdas, que están restringidas a un lugar dentro de las líneas y columnas de una tabla, los pueden aparecer en cualquier parte de la página web, ya sea que utilicen posición absoluta (**AP** element, especificando coordenadas x-y para definir su posición dependiendo de la parte superior e izquierda del documento), o posición relativa (especificando su distancia con respecto a otros elementos de la página).

Es muy fácil colocar **Divs AP** (etiquetas div de Posición Absoluta), y nos proveen de un gran control sobre el diseño de la página, reducen la cantidad de código que los programadores necesitan, y permite formatear bloques de contenido con márgenes, bordes y color. Adicionalmente, las personas que utilicen lectores de pantalla para ver páginas web pueden hacerlo mucho más fácil y rápido ya que el código es más simple y corto. La única desventaja de los **divs AP**, es que el contenido no se ajusta al tamaño de ventana del navegador del usuario.

Para insertar una etiqueta div

1. En el documento, sitúa el mouse donde quieras insertar la etiqueta **Div**.
2. Selecciona **Menú Insertar/Div** o en el panel Insert selecciona el elemento **Div** y da clic sobre este.
3. De la ventana que aparece elige cualquiera de estas opciones:
 - **Insertar:** Permite seleccionar la ubicación de la etiqueta y el nombre.
 - **Clase:** Muestra el estilo aplicado a la etiqueta (CSS).
 - **Identificador:** Modifica el nombre utilizado para la etiqueta.
 - **Nueva regla CSS:** Abre el cuadro de diálogo para una nueva regla.
4. Click en Aceptar.

La etiqueta **Div** tendrá el aspecto de un cuadro en el documento con texto de marcador de posición. Cuando se selecciona, se pueden ver y editar sus reglas en él (panel Estilos CSS). Para añadir contenido a un div, se da click dentro de la etiqueta y se añade contenido como se haría en cualquier otro lugar de la página.

Formato de un Elemento PA

Las propiedades del **Elemento PA** seleccionado se pueden especificar desde el Inspector de propiedades. Los parámetros más importantes son los siguientes:

- ① **Elemento CSS-P:** Especifica un **ID** para el **Elemento PA** seleccionado. Utilice sólo caracteres alfanuméricos; no utilice caracteres especiales como espacios, guiones, barras ni puntos. Cada **Elemento PA** debe tener un **ID** exclusivo.
- ② **L (Izq) y T (Sup):** indican la distancia en píxeles que hay entre los límites del documento (izquierdo y superior) y el **Elemento PA**. En otras palabras, determinan su posición.
- ③ **An. y Al.:** indican el ancho y el alto del **Elemento PA**.
- ④ **Z- Index (Índice Z):** es el orden en que se colocan los Elementos sobre el documento, determinando cuáles quedan al frente y cuáles detrás.
- ⑤ **Vis (Visibilidad):** indica la visibilidad inicial del **Elemento PA**. Puede ser de cuatro tipos:
 - **Default:** se dará la visibilidad del sitio según el navegador.
 - **Inherit:** se muestra el **Elemento PA** mientras la página a la que pertenece también se esté mostrando.
 - **Visible:** muestra el **Elemento PA** aunque la página Web no se esté viendo.
 - **Hidden:** el **Elemento PA** está oculto.
- ⑥ **Desdoblamiento:** se encarga de controlar cómo deben aparecer los Elementos en el navegador cuando el contenido excede el tamaño específico.
 - **Visible:** indica que el contenido extra aparece en el Elemento.
 - **Hidden:** especifica que el contenido adicional no aparecerá.
 - **Scroll:** especifica que el navegador deberá añadir siempre barras de desplazamiento al Elemento.
 - **Auto:** hace que el navegador muestre las barras de desplazamiento para el Elemento cuando sean necesarias.



Imagen 5-10: Inspector de propiedades Elemento CSS-P



5-04 VIDEO

Elementos PA

TEMA I 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/Imagen**. 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.

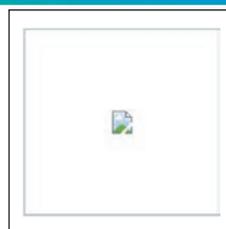


Imagen 5-11: Menú desplegable Relativo a

Educare®
Innovación



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:



Imagen 5-12: Inspector de propiedades Imágenes

- ① **Alt:** en este campo puedes asignar un texto alternativo. Si por alguna razón no puede mostrarse la imagen, o el usuario elige no mostrar las imágenes para mayor velocidad de descarga, se verá este texto.
- ② **Vínculo:** permite crear una liga para la imagen.



Educare®

Innovación

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.



5-05
VIDEO

Insertando imágenes

**PROYECTO
5-03**

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, además de mejorar la velocidad de carga, se presentan pequeñas versiones de cada fotografía, llamadas **miniaturas**, 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 **Galeria**, que se encuentra en tu 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.
5. En la misma página crea también los espacios para los textos explicativos de cada miniatura.
6. Inserta las imágenes miniatura y los textos, en los espacios creados.
7. Seleccionando cada imagen, crea una liga desde la miniatura hasta la versión original de la imagen, de manera que cuando el usuario haga clic sobre cada **miniatura**, 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 sólo archivo con una o más áreas sensibles, que sirven como **links** (ligas). Una imagen con estas características se conoce como **Mapa de imagen**.



Imagen 5-13: Imagen con Hot Spots (áreas sensibles). Cada hot spot funciona como un botón o liga.

Para crear un **Mapa de imagen** 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 **Zona Interactiva**, que pueden ser rectangulares, ovaladas o poligonales.



Imagen 5-14: Herramientas para la creación de áreas sensibles.
(Inspector de propiedades)

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



Imagen 5-15: Asignación de vínculo al área sensible
(Inspector de propiedades)



5-06 VIDEO

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 Tienda.gif que se encuentra en los Recursos Digitales.
3. Selecciona la imagen y crea los siguientes **Zonas interactivas** 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/>
4. Guarda el archivo y pruébalo en el navegador. Revisa que todas las ligas funcionen. Aún cuando no tengas conexión a Internet, debe intentar abrirse cada uno de los sitios ligados.

Imagen de Sustitución

Con Dreamweaver® se pueden insertar imágenes de sustitución en la página. Un **Imagen de Sustitución** es una imagen que al visualizarse en un navegador, cambia cuando el puntero pasa sobre ella.

Debes tener dos imágenes para crear una imagen de sustitución: la imagen principal (la que aparece al cargarse inicialmente la página) y la imagen secundaria (la que aparece al pasar el puntero sobre la imagen principal). Ambas imágenes deben tener el mismo tamaño. Si tienen tamaños distintos, Dreamweaver® cambia el tamaño de la segunda imagen para que se ajuste a las propiedades de la primera.



5-07
VIDEO

Imagen de sustitución



PROYECTO
5-05

Insertando imágenes especiales

1. Define un nuevo sitio en Dreamweaver®, con el nombre **Rollover**. 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, 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 una **Imagen de Sustitución**, que esté ligada a cada uno de los documentos Tema1, Tema2 y Tema3. Ajusta la tabla para que las imágenes queden juntas 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 Imágenes de Sustitución diferentes en cada una de las otras páginas, que permitan regresar al documento t

TEMA J Insertando elementos multimedia en Dreamweaver®

Archivos SWF

Si quieres agregar alguna animación realizada para captar la atención de los visitantes al sitio o algún, por ejemplo, un juego dentro de tu sitio, es posible que estos hayan sido realizados con Animate CC y que el archivo pueda ejecutarse en el Navegador con el Plug-in Adobe Flash Player.

Los **archivos SWF** se pueden insertar en la página desde el menú **Insertar/HTML/Flash SWF**. En el inspector de propiedades de los archivos SWF están, entre otras, las siguientes opciones:

- **Bucle:** indica que al terminar de reproducirse, la película volverá a iniciar.
- **Reproducción automática:** 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** (formato de compresión de audio), **WAV** (formato de audio sin compresión) y **OGG**. Una de las formas más sencillas de insertar audio es a través de un **Plug-in**, sin embargo, es posible hacer a través de un objeto de audio **HTML5**.

Para insertar  archivo de audio en la página Web, ve al menú **Insertar/Media/Plugin**. Todos los archivos insertados como **complementos** serán representados con el icono .

En el inspector de propiedades del plugin de sonido puedes establecer el W (ancho) y H (altura) de los controles de audio que se verán en el navegador. En caso de no especificar ningún tamaño, la aplicación mostrará el tamaño predeterminado 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.

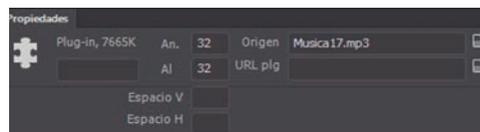
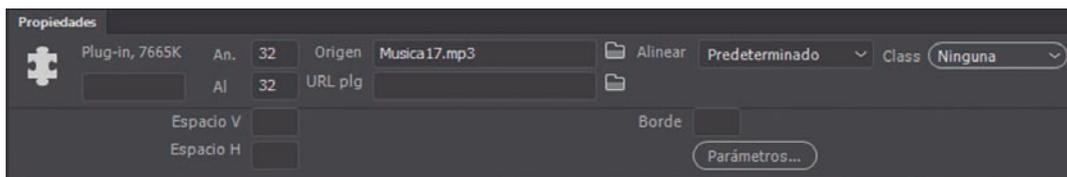


Imagen 5-16: Inspector de propiedades



Imagen 5-17: Controles de reproducción en el navegador

El método más recomendable para insertar audio es creando un objeto de audio HTML5, para ello selecciona del Menú Insertar/HTML/Audio HTML5. Una vez insertado, puedes seleccionar el audio de origen, una vez vinculado el audio de tu elección, puedes elegir opciones como el Autoplay o el Loop.



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: **MP4, WebM, Ogg Video**.

De igual forma a como lo hiciste con el audio HTML5, puedes insertar un objeto de video mediante el Menú Insertar/HTML/Video HTML5. Una vez vinculado tu video de origen, puedes modificar sus atributos a través del panel de Propiedades o bien a través de código (una de las ventajas de usar objetos HTML5 es que puedes tener control de estos mediante código), por ejemplo, si quieres ejecutar el video con Loop, puedes usarlo de la siguiente manera con el objeto **<Video>**:

```
<video width="320" height="240" controls loop>
<source src="movie.mp4" type="video/mp4" loop=1>
<source src="movie.ogg" type="video/ogg" loop=1>
Your browser does not support the video tag.
</video>
```



Ante la variedad existente de navegadores y de sus diversas versiones, siempre es correcto tener los videos que vayamos a insertar en más de un formato. El formato MP4, es el que menos problemas tiene para ejecutarse, pero si quieres trabajar con los formatos más ligeros OGG o WebM, es una buena práctica siempre incluir un MP4 como "respaldo".



5-08 VIDEO

Insertando elementos multimedia



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**
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 **Musica.mp3** que se encuentra en los Recursos Digitales. 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 **Vista código** 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 **Animaflash.swf**, que se encuentra en tu 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** (Reproducir) del inspector de propiedades para ver la animación. Detenla con el botón **Stop** (Parar).
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>`?

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

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

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



Educare[®]
Innovación

¿Qué aprendiste?

- TEMA A:** A emplear hojas de estilo en un documento HTML para modificar el formato.
- TEMA B:** A editar documentos HTML y previsualizarlos con Dreamweaver®.
- TEMA C:** A determinar cuál de los tres estilos en que se puede aplicar CSS se adapta mejor a tu flujo de trabajo.
- TEMA D:** A crear reglas CSS y aplicarlas a un documento HTML.
- TEMA E:** Que una vez creada una regla CSS se pueden editar sus características de manera sencilla mediante el cuadro de diálogo correspondiente.
- TEMA F:** A identificar elementos en el inspector de propiedades que te ayudan a crear hipervínculos.
- TEMA G:** A crear y dar formato a tablas con Dreamweaver.
- TEMA H:** Cómo agregar etiquetas Div y editar sus propiedades con ayuda del inspector.
- TEMA I:** Cómo reducir el tiempo de carga de una página mediante la optimización de imágenes.
- TEMA J:** Que mediante la adición de contenido multimedia a un sitio Web se puede mejorar el aspecto e impacto de un sitio Web.



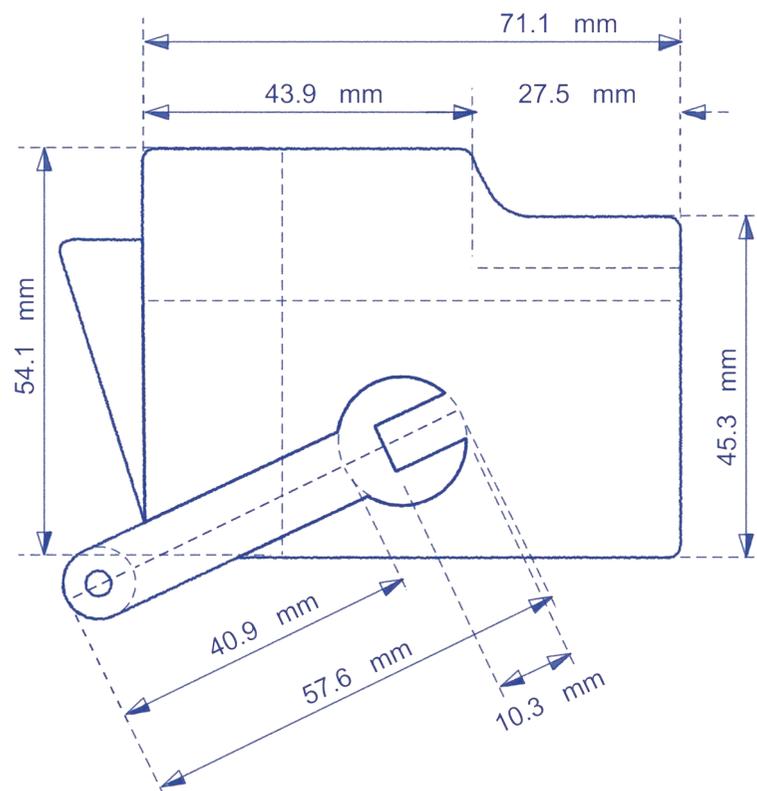
EVALUACIÓN 05

Contesta correctamente las siguientes preguntas:

1. Describe qué es una etiqueta div y anota 2 ventajas de usarlos en una página Web.

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

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



La manera en la que organices las carpetas de tu proyecto, es la misma en trelativas, que indican la posición de una ubicación a memoria en una computadora ligada a la dirección base.

Unidad 06

Mejorando un sitio Web

NIVEL: Básico

DURACIÓN SUGERIDA: 3 SESIONES / 45-50 MINUTOS

Durante el desarrollo de esta unidad aprenderás a:

- A Crear estructura de sitio Web mediante el uso de Secciones.
- B Conocer los elementos que integran el panel Archivos para la administración de un sitio Web.
- C Describir los elementos clave a considerar al evaluar un sitio Web.

Diseño Web Dreamweaver® CC

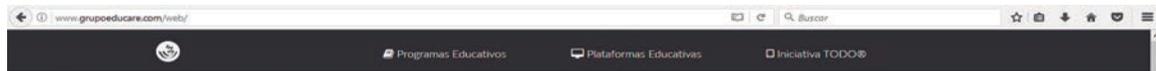
Autor:
Carlos Zepeda Chehaibar



TEMA A Estructura de Layout

Actualmente, el diseño de la estructura de un sitio está basado en una zonificación del espacio que se pueden enlistar de la siguiente forma:

Header: es la parte superior del sitio, de ahí su nombre, “cabeza” en español. En esta área se suele colocar el logotipo de la página o elementos redes sociales de una empresa, por ejemplo.



Navigation: se le denomina así porque es la barra o zona de navegación, propiamente lo que podríamos definir como el menú principal del sitio. Normalmente suele colocarse bajo el Header o en una barra lateral, muchas veces a la izquierda del sitio.

Footer: es la parte inferior de la página, en esta se suele colocar información secundaria, vínculos relevantes pero no esenciales, así como información legal de la empresa, datos de Derechos Reservados, entre otros.



Dreamweaver® CC te permite insertar cada una de estas secciones, mismas que serán diseñadas y modificadas mediante el uso de CSS. De esta forma, tu contenido variará, pero la forma en la que el sitio en general está diseñado permanecerá igual.



6-01 VIDEO

Trabajando con zonas del Layout

TEMA B Administración de un Sitio Web

Dreamweaver® incluye un panel llamado **Archivos** que facilita la administración y transferencia de archivos entre el sitio local (guardado en nuestra carpeta raíz dentro de la computadora) y un servidor remoto (donde se publicará el sitio web). Al transferir archivos entre nuestro sitio local y sitio remoto, mantenemos estructuras de archivos y carpetas paralelas en ambos sitios. Dreamweaver crea automáticamente las carpetas necesarias si aún no existen en uno de los dos sitios.

También pueden sincronizarse los archivos entre los sitios y Dreamweaver® copia los archivos necesarios y elimina los no deseados.

Escogiendo en qué tipo de vista se desea trabajar (local o remota), los archivos se pueden abrir, cambiarles de nombre, añadir, mover o eliminar.



Imagen 6-1: Panel Archivos

- ① **Menú del Sitio:** Selecciona y visualiza los archivos del sitio con el que se va a trabajar.
- ② **Conectar/desconectar:** Establece o interrumpe la conexión con el sitio remoto.
- ③ **Obtener archivo(s):** Copia los archivos seleccionados del sitio remoto al local.
- ④ **Colocar archivo(s):** Copia los archivos seleccionados del sitio local al remoto.
- ⑤ **Sincronizar:** Sincroniza los archivos entre las carpetas local y remota.
- ⑥ **Expandir/contraer:** Expande o contrae el panel Archivos para mostrar uno o los dos paneles.

Utilizando el panel Activos

Utiliza el panel **Activos** para administrar los activos de tu sitio. En el panel se muestran listados elementos asociados al documento activo (imágenes, colores, vínculos, medios, scripts, plantillas, etc.)

Es una alternativa para tener rápido acceso a elementos que estás utilizando en la página, abrirlos,

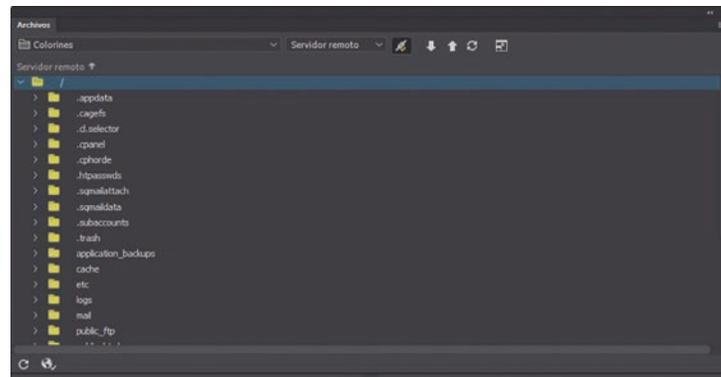


Imagen 6-2: Panel Activos

editarlos y reutilizarlos.

Por ejemplo, si se desea editar la imagen 1.jpg, los pasos a seguir son:

1. Selecciona Menú **Ventana/Activos**.
2. Da clic en la opción **Sitio**.
3. En la opción **Imágenes**, selecciona el archivo: **imagen 1 jpg**.
4. Da clic en el botón **Editar** de la esquina inferior derecha del panel.

TEMA C 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:

1. 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.

2. 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 dónde está y pueda pasar a la página que desea fácilmente. Normalmente las barras de navegación o menús gráficos están siempre visibles.
- **Distribución:** cuando se revisaron los elementos usuales de una página, como Header, Navigation o Footer aprendiste a tomar como base esa organización para estructurar tu sitio. Así mismo, es necesario usar cada zona de ese layout con un balance correcto en la ubicación de las imágenes, textos y otros elementos visuales.
- **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:** este 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
- **Adaptabilidad a dispositivos:** este es un factor que cobra cada vez más importancia, puesto que la tendencia global apunta a que cada vez más son quienes acceden al contenido desde dispositivos móviles. Ante ello, hay que tomar en cuenta la necesidad de adaptar el diseño de una página a las distintas pantallas..

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.

**PROYECTO
6-02**

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.

Nombres (s): _____

Fecha: _____

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

¿Cuál es el tema?

¿El contenido es adecuado para el propósito?

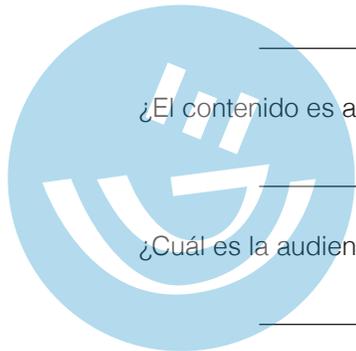
¿Cuál es la audiencia?

Análisis del Contenido

¿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?



Educare[®]
Innovación

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

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

Análisis del Diseño

¿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?



Educare®
Innovación

Elabora un diagrama de flujo básico del sitio:



Educare®
Innovación

Nombres (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

¿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?



Educare®
Innovación

Análisis del Diseño

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

¿Cómo es la estructura de navegación?

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



Educare®
Innovación

¿Se destaca lo importante? ¿Cómo?

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

¿Qué Look and Feel tiene el sitio?

Elabora un diagrama de flujo básico del sitio:



Educare®
Innovación

Nombres (s): _____

Fecha: _____

www.museodelprado.es

¿Cuál es el tema?

¿El contenido es adecuado para el propósito?

¿Cuál es la audiencia?

Análisis del Contenido

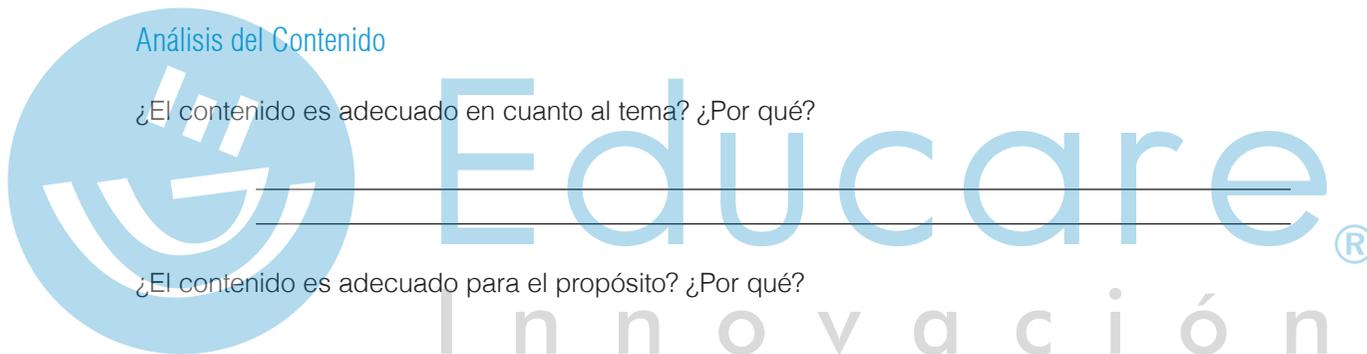
¿El contenido es adecuado en cuanto al tema? ¿Por qué?

¿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

¿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?

Educare®
Innovación

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

¿Qué Look and Feel tiene el sitio?

Elabora un diagrama de flujo básico del sitio:



Educare®
Innovación

¿Qué aprendiste?

- TEMA A:** A emplear conjuntos de marcos que vienen de forma predeterminada en la aplicación para organizar el contenido de un sitio Web.
- TEMA B:** Que mediante el panel de Archivos es posible realizar la sincronización de un sitio Web local, con el servidor remoto manteniendo la estructura e integridad del sitio.
- TEMA C:** Que al analizar diversos sitios, los dos elementos clave para el éxito o fracaso de un sitio Web son el diseño y calidad en el contenido.



EVALUACIÓN 6



Educare®
Innovación

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

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

3. Explica cada uno de los siguientes modos de visualización de documentos, Diseño, Código y Código & Diseño:



Educare®
Innovación



PORTAL DESARROLLO PROFESIONAL COMPLEMENTO

¡Felicidades!

Has adquirido el acceso a la plataforma web que contiene recursos multimedia, los cuales complementan los materiales impresos del programa de Informática y Tecnología Educación Media y Superior.

VIGENCIA: 365 días a partir de su activación.

HYRS-ZOQP-3MQQ-57JJ

Pasos para la adecuada implementación:

- 1 Ingresas a pdp.grupoeducare.com
- 2 Escribe el código de acceso que aparece en el recuadro "**Activar**" y da clic en el botón para continuar.
- 3 Registra los datos que se solicitan (si ya tienes una cuenta registrada ingresa tu usuario y contraseña, no es necesario volver a registrarse).
- 4 Ingresas a la Categoría "**PDP Complemento**".
- 5 Seleccionas el curso de tu interés y visualízalo.

⚙ **Requisitos mínimos:**

- Conectividad a internet.
- Navegador de internet (Explorer, Safari, Chrome, Firefox).

⚠ **IMPORTANTE:**

Este complemento NO es un sustituto de los materiales impresos de Grupo Educare para la Educación Media y Superior, sino uno en línea con diversos recursos que ayudarán a completar la currícula trabajada en los materiales impresos.



👉 Si tienes alguna duda, contáctanos en:
suporte.grupoeducare.com

www.grupoeducare.com

