



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

Edición HTML

Recursos



SERVICIO DE
FORMACIÓN DEL
PROFESORADO

C/ TORRELAGUNA, 58
28027 - MADRID

Índice de contenido

Una propuesta simple de web escolar.....	3
Fuentes de imágenes libres de derechos.....	3
Crear un bookmarklet para cambiar el tamaño de la ventana del navegador.....	4
Generador de favicon.....	5
Extensiones.....	5
Parche para conformidad CSS2 en Internet Explorer	7
Inclusión de la referencia en documentos HTML.....	7
Inclusión de la referencia en documentos XML.....	7
Modelos de estructuras de páginas.....	8
Sitios para aprender diseño con CSS.....	9
Carácteres especiales.....	10
Algunos sitios en la red	11

UNA PROPUESTA SIMPLE DE WEB ESCOLAR

Cada centro tiene sus peculiaridades y está claro que acertar con el modelo adecuado tiene más que ver con el conocimiento del centro que con unas plantillas más o menos logradas. A pesar de ello, disponer de unas pistas que nos orienten al iniciar el trabajo puede ahorrarnos mucho trabajo. Para ello se ha recogido una plantilla inicialmente elaborada por Luis García Orbaneja en el CPR de Cangas del Narcea, readaptada por José M^a Lozano en su etapa en el CPR de Alcobendas y, finalmente remozada para este curso. La idea es antigua y, de hecho uno de los trabajos recomendados es cambiar la apariencia gráfica para adaptarla a un diseño más actual, pero considero que sigue siendo interesante en cuanto a estructura y por ello se ha incluido con permiso del creador de la misma.

La propuesta se centra en la creación de una hipotética web de un centro de primaria con una versión **sin marcos** y otra **con marcos** que puedes ver en línea. Para que no tengas que salvar los archivos uno a uno dispones en el CD-ROM de un par de archivos comprimidos que incluyen todos los ficheros necesarios para cada caso:

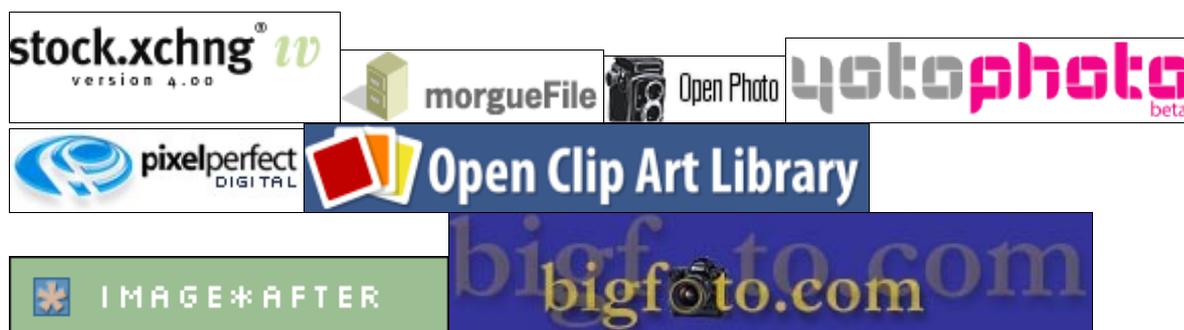
- **Web sin marcos**
- **Web con marcos**

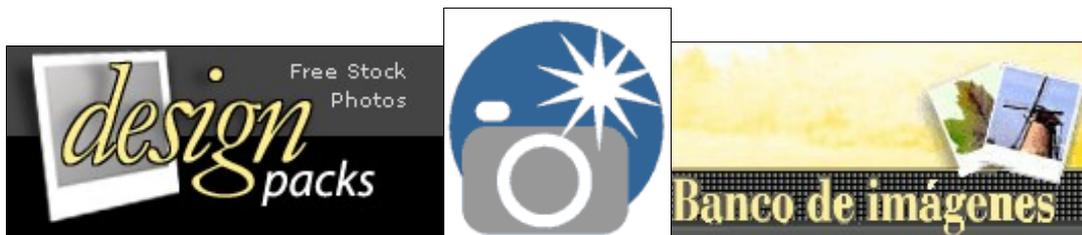
Una vez descomprimas el archivo se creará una carpeta independiente para cada uno de los casos. Si tu nivel es inicial pueden servirte como orientación para el trabajo y si es avanzado, dado que el posicionamiento está realizado con tablas, pueden constituir un estupendo material para que intentes reproducir las estructuras sustituyendo las tablas por posicionamiento mediante CSS.

FUENTES DE IMÁGENES LIBRES DE DERECHOS

La evolución de la tecnología ha hecho que las cámaras digitales estén presentes de forma cotidiana en prácticamente todos los entornos, por lo que es muy probable que, cuando el contenido de nuestra web se refiera al entorno cercano, seamos nosotros los autores de las imágenes. No está de más recordar que la alta resolución de las cámaras actuales trae aparejado un tamaño innecesario para la visualización en la web, por lo que es imprescindible tratar las imágenes antes de incluirlas en nuestras páginas.

Habrán ocasiones en las que las fuentes no estén accesibles para que podamos captar las imágenes con nuestras cámaras, pero en ese caso podemos recurrir a algunos de los sitios dedicados a compartir imágenes libres de derechos. Aquí tienes algunos enlaces que son bastante estables, aunque podría ocurrir que alguno de ellos deje de estar operativo en el futuro. La mayoría de ellos requieren el registro como usuario y es conveniente leer las condiciones de uso, que suelen requerir que se cite la fuente de la imagen.





CREAR UN BOOKMARLET PARA CAMBIAR EL TAMAÑO DE LA VENTANA DEL NAVEGADOR

Un bookmarklet es un pequeño fragmento de código javascript que permite realizar alguna acción sobre la página que en ese momento se está mostrando en el navegador. Al diseñar páginas web puede resultarnos interesante comprobar cómo quedaría nuestra página cuando la vea un usuario con una resolución de pantalla diferente.

Vamos a suponer que nuestra pantalla tiene una resolución de 1024x768 píxeles que es prácticamente el estándar actual. Si quisiéramos comprobar cómo se visualizaría la página en una pantalla de 800x600 píxeles nos vendría muy bien disponer de un bookmarklet. Podrás crearlo para Internet Explorer, Mozilla o Firefox. La forma de hacerlo es la siguiente:

1. Crea un marcador o favorito nuevo con una página cualquiera
2. Pasa a **ADMINISTRAR MARCADORES** u **ORGANIZAR FAVORITOS** según te encuentres en Mozilla/Firefox o Internet Explorer
3. Pulsa con el botón derecho sobre el marcador/favorito que acabas de crear y elige propiedades
4. Renómbralo y en el campo **UBICACIÓN / DIRECCIÓN URL (SEGÚN EL NAVEGADOR)** sustituye la dirección por el siguiente código `javascript:resizeTo(800,600)`
5. En Mozilla arrastra el nuevo marcador a la **BARRA DE HERRAMIENTAS PERSONAL**
6. En Firefox arrastra el nuevo marcador hasta la **BARRA DE HERRAMIENTAS DE MARCADORES**
7. En Internet Explorer muévelo a la carpeta **VÍNCULOS**

Lógicamente, en los puntos 5, 6 y 7 tendrás que tener visible esta barra para poder utilizar tu nuevo bookmarklet. A partir de ahora cuando quieras comprobar cómo se verá una de las páginas que estás haciendo bastará con que pulses sobre él y la ventana se redimensionará automáticamente a 800x600 píxeles (o a cualquier otra resolución menor que la que tienes establecida en tu equipo que hubieras puesto)

Si realizas una búsqueda por el término bookmarklets puedes encontrar muchas otras pequeñas piezas de código que pueden resultarte muy útiles.

GENERADOR DE FAVICON

Si estás viendo esta página con Mozilla, Firefox u Operar habrás comprobado que ha aparecido un icono personalizado en la barra de direcciones. En el caso de Internet Explorer es necesario que la página esté en línea y se haya guardado en los favoritos.

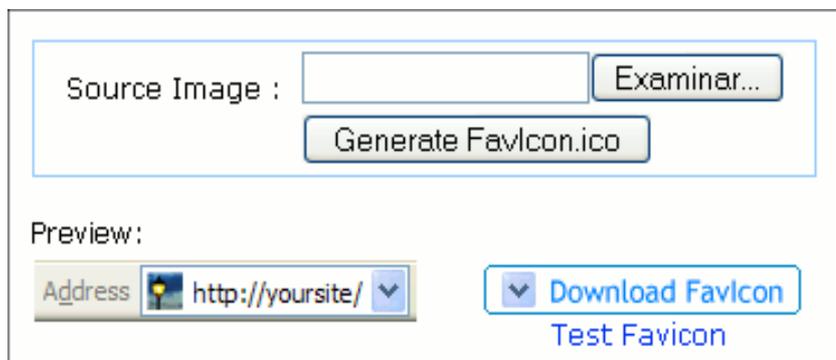
Podrías conseguir un icono personalizado para tu web creando una imagen de 32x32 píxeles en color real y guardándola en formato png con el nombre `favicon.png`

Una vez hecho esto tendrás que incluir en la cabecera de la página, antes del cierre `</head>` el siguiente código:

`<link rel="shortcut icon" href="favicon.png" type="image/png">` (suponiendo que lo has guardado en la misma carpeta que la página o bien la ruta relativa que le corresponda si está en otra carpeta)

Como ves no es una tarea excesivamente complicada, pero si quieres incluso ahorrártela puedes recurrir a un generador en línea que encontrarás en <http://www.html-kit.com/favicon/>

En este caso tendrás que elegir un archivo de tu disco, enviarlo pulsando generate favicon.ico y tras comprobar el efecto en la vista previa descargarlo con el botón download favicon.



El archivo que se descarga es un zip del que el único archivo que realmente nos interesa es el que se llama `favicon.ico` que deberemos copiar en la carpeta de nuestro sitio.

El código que habrá que añadir en este caso es `<link rel="shortcut icon" href="favicon.ico">` (o la adaptación de la ruta correspondiente según el lugar en que hayamos guardado la imagen)

EXTENSIONES

Si ya eres usuario de Mozilla Suite o Mozilla Firefox estarás acostumbrado a las extensiones. Por si no lo eres llamamos extensiones a pequeños fragmentos de código que incorporan al programa alguna funcionalidad que este no contempla. N|VU, al basarse en código procedente del proyecto Mozilla, comparte con éste la forma de instalar las extensiones que, básicamente, consiste en:

- Localizar y descargar en nuestro disco un archivo con extensión xpi
- Utilizar la opción de menú **HERRAMIENTAS** ➔ **EXTENSIONES** y pulsar

el botón  para localizar en nuestro ordenador el archivo que



hemos descargado.

- Una vez hecho esto nos informará de que la instalación de la extensión constituye un peligro potencial al introducir código ajeno al programa. Si hemos decidido seguir adelante pulsaremos nuevamente  y tendremos que reiniciar el programa para que la extensión se instale definitivamente.

Si comprobamos que la extensión ha provocado una cierta inestabilidad del programa o falla mucho podemos desinstalarla siguiendo el mismo procedimiento, aunque en este caso, al encontrarse ya instalada aparecerá en el listado de "piezas" añadidas al programa y tendremos que señalarla allí para proceder a su desinstalación.

Dado el escaso tamaño de las extensiones he considerado que no es conveniente incluirlas en el CD, puesto que visitando las páginas de origen encontraremos las versiones más recientes que corrigen posibles errores e incorporan nuevas funcionalidades. Algunas extensiones son multilingües, otras tienen una versión específica en español y otras permanecen en su idioma de origen, aunque si tenemos clara la funcionalidad esto no suele ser un gran problema.

Algunas de las extensiones que he tenido instaladas durante la elaboración de esta documentación son las siguientes:

Diccionario en español para revisar la ortografía localizable en <http://downloads.mozdev.org/dictionaries/spell-es-ES.xpi>

HTMLHEADER que instala una barra suplementaria de herramientas que nos evita tener que recurrir a la pestaña  para modificar o añadir nuevas etiquetas en la cabecera. En mi opinión es bastante útil. Puedes encontrarla en la propia página de descargas de NVU en un enlace que apunta a <http://cvs.nvu.com/download/HTMLHeader-0.0.3-Fr.xpi>

NSMCONTEXT añade algunas interesantes funcionalidades, tales como elegir diferentes navegadores para ver la página, posibilidad de elegir editores externos para el código fuente y de las imágenes. Por el momento hay versión en francés e inglés pero no en castellano. Puedes descargarlo desde <http://fabiwan.kenobi.free.fr/NsmConText/>. He utilizado la versión 0.25 beta y, aunque no lo podría asegurar con total certeza, me ha parecido que introduce un punto de inestabilidad.

LOREM IPSUM es una extensión clásica para cualquier programa en el que intervengan masas de texto. Se trata de un generador automático de texto que crea una serie de párrafos basados en una copia de la obra de Cicerón *De finibus bonorum et malorum (En el límite del bien y del mal)*, aunque en muchos casos el texto generado no respeta para nada el original. El motivo de utilizar una lengua como el latín y, además, escribir series de palabras que no tienen realmente sentido es que lo único que se pretende con este tipo de herramienta es generar de forma inmediata una masa de texto que nos permita comprobar la visualización de nuestra página con las características de configuración visual que le hemos aplicado. Puedes descargar la extensión desde <http://www.chevrel.org/fr/extensions/xpi/loremnvu.xpi> Una vez instalada la extensión podrás acceder a ella desde el menú **INSERTAR** ➔ **COMPONENTES REUTILIZABLES** ➔ **LOREM IPSUM** aunque también podrás personalizar la barra de herramientas principal y añadir un icono. También existe la posibilidad de acceder a un generador de Lorem ipsum en línea en la dirección <http://www.lorem-ipsum.info/generator3-es>, en <http://lipsum.com/> o en <http://lorem-ipsum.perbang.dk/>

Si eres usuario de Mozilla o de Firefox y quieres revisar en profundidad las páginas que estás creando puede resultarte muy interesante instalar la extensión Web Developer que te permitirá activar o desactivar multitud de opciones que podrás controlar mediante una barra que se instalará en el navegador.



PARCHE PARA CONFORMIDAD CSS2 EN INTERNET EXPLORER

CSS es una técnica muy poderosa, pero muchas de sus características más avanzadas no son usadas por los desarrolladores de webs debido al escaso ajuste a los estándares CSS de Internet Explorer. Ello ha llevado a algunos desarrolladores a buscar maneras de conseguir que aumente el ajuste de Internet Explorer para garantizar que, si se utilizan técnicas estandarizadas, se consiga una visualización similar en todos los navegadores. Uno de ellos es Dean Edwards que ha creado un script que ofrece bajo licencia Creative Commons desde su página <http://dean.edwards.name/IE7/>

En esta documentación se ha utilizado este script para intentar garantizar la visualización más homogénea. Es posible que cuando esta documentación llegue a tus manos exista una versión más actualizada en la página del autor pero hemos incluido en el cd la **versión 0.9 (alfa)**

Los pasos a seguir para su utilización son:

- Extraer los contenidos del archivo comprimido en una carpeta de tu sitio (te recomendamos que la llames ie7)
- Incluir en el código del documento HTML/XML la referencia a la librería de Javascript IE7 para activar el parche tal como se indica a continuación.
- Cerciorarse de que la ruta en la que se va a buscar el parche es correcta según la posición de la carpeta en la que hemos descomprimido los archivos.

INCLUSIÓN DE LA REFERENCIA EN DOCUMENTOS HTML

Para activar el parche en documentos HTML hay que incluir en la cabecera de la página el enlace a la librería **ie7-standard-p.js**.

```
<!-- parche para conformidad css en navegadores microsoft -->
<!--[if lt IE 7]>
<script src="/ie7/ie7-standard-p.js" type="text/javascript">
</script>
<![endif]-->
```

El enlace hay que incluirlo después de todas las etiquetas `<meta>` utilizadas para declarar un `Content-type` (en caso contrario se experimentará un importante error haciendo que no se ejecute hasta que no se recargue la página).

Tal como puede verse el enlace al script está encerrado entre comentarios condicionales. Estos comentarios condicionales entre corchetes son una especificación propietaria de Internet Explorer, lo cual quiere decir que el resto de los navegadores no procesaran.

INCLUSIÓN DE LA REFERENCIA EN DOCUMENTOS XML

Para activar el parche en documentos XML se incluye igualmente el enlace a la librería **ie7-standard-p.js**. Es importante señalar que hay que prefijar la etiqueta `script` con el espacio de nombres `html`

```
<!-- parche para conformidad css en navegadores microsoft -->
<!--[if lt IE 7]>
  <html:script src="/ie7/ie7-standard-p.js" type="text/javascript">
  </html:script>
<![endif]-->
```

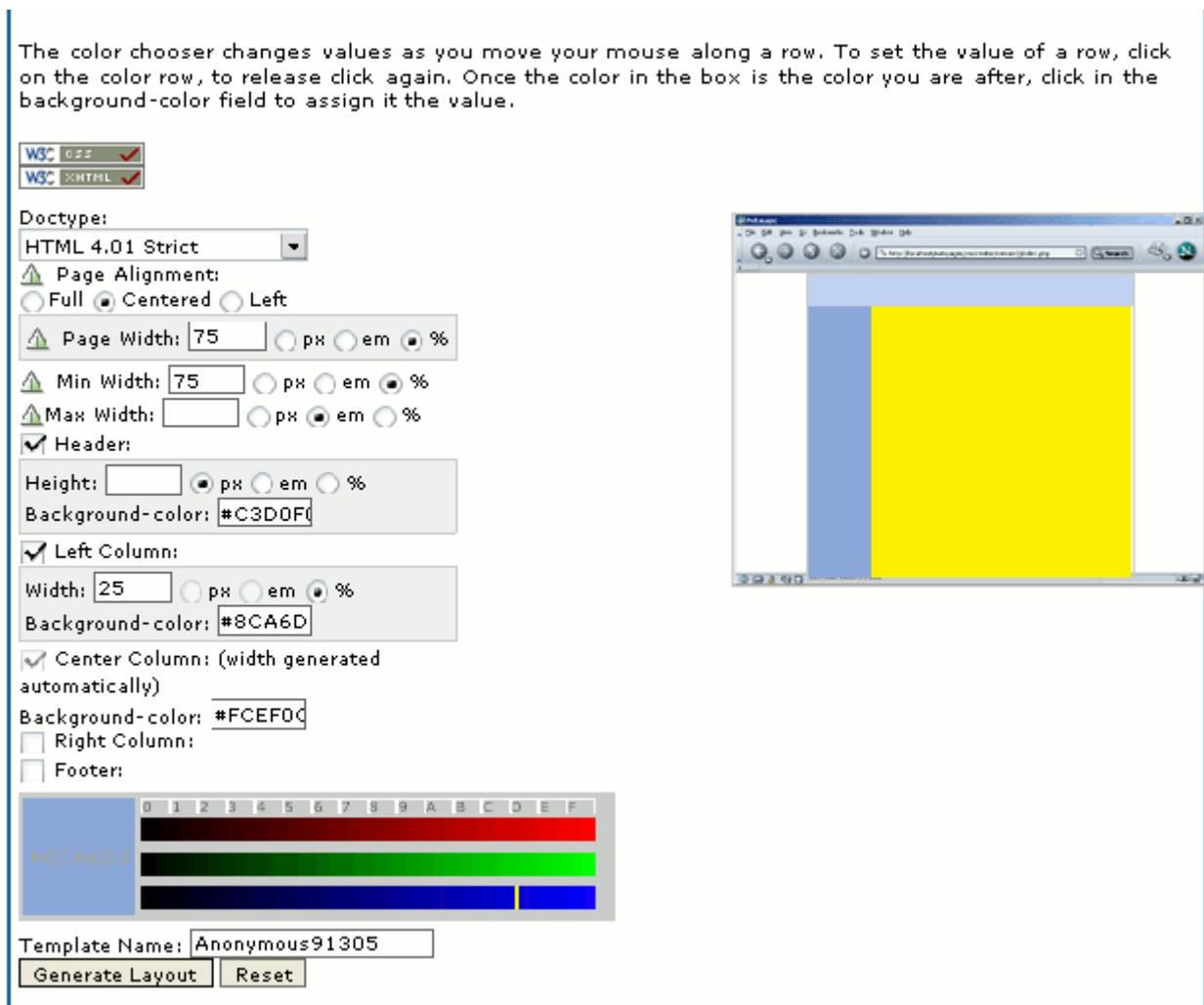
MODELOS DE ESTRUCTURAS DE PÁGINAS

Al estudiar las reglas de estilo referentes al posicionamiento de elementos dentro de la página hemos visto que existía la posibilidad de crear páginas que simularan marcos sin necesidad de utilizar estructuras de frames. Igualmente podemos generar columnas de una forma mucho más acorde a las recomendaciones de accesibilidad sin necesidad de recurrir a la utilización de tablas. Como hay ocasiones en las que este trabajo puede resultar algo tedioso podemos recurrir a algunos sitios que nos ofrecen estructuras ya preparadas que podemos salvar en el disco para aprovechar en nuestra web.

Uno de estos sitios es una excelente página en francés <http://css.alsacreations.com/Modeles-de-mise-en-page-en-CSS>. De esta página se han extraído también varias ideas para los menús explicados en la sección de aplicación de técnicas CSS.

También dispones de un generador online de estructuras de tres columnas utilizando CSS. Está en inglés pero no presenta especiales dificultades porque lo único que tendremos que ir haciendo es especificar las reglas CSS que deseamos que se utilicen para configurar nuestro documento, incluidos los colores de cada una de las zonas de la página.

The color chooser changes values as you move your mouse along a row. To set the value of a row, click on the color row, to release click again. Once the color in the box is the color you are after, click in the background-color field to assign it the value.



W3C CSS ✓
W3C XHTML ✓

Doctype:
HTML 4.01 Strict

Page Alignment:
 Full Centered Left

Page Width: 75 px em %

Min Width: 75 px em %

Max Width: px em %

Header:
Height: px em %
Background-color: #C3D0F0

Left Column:
Width: 25 px em %
Background-color: #8CA6D

Center Column: (width generated automatically)
Background-color: #FCEFD0

Right Column:
 Footer:

Template Name: Anonymous91305

La columna central (o derecha si sólo tenemos dos) tomará la anchura automáticamente en función de las demás columnas. A medida que vamos pulsando sobre las posibilidades (header, left column, right column o footer) se irán abriendo secciones del formulario para especificar la anchura y el color. La forma de indicar el color consiste simplemente en pulsando con el ratón

sobre los indicadores de rojo, verde y azul y cuando obtenemos un color que nos sirve hacer clic en la casilla background-color de la zona correspondiente. Para hacernos una idea de cómo quedará la estructura tenemos un visor que se va actualizando automáticamente con los cambios que hacemos en el formulario. Al pulsar generate layout aparecerá una página en la que dispondremos de enlaces al archivo html y al css necesarios para nuestra estructura que podremos guardar en nuestro ordenador.

Con unas prestaciones similares y la posibilidad de tener las instrucciones en castellano encontramos un generador de estructuras de tres columnas en <http://www.neuroticweb.com/recursos/3-columns-layout/index.php?idioma=es>

Y, ya que estamos en esta web puede ser también muy útil el generador de cajas redondeadas que encontramos en <http://www.neuroticweb.com/recursos/css-rounded-box/>

SITIOS PARA APRENDER DISEÑO CON CSS



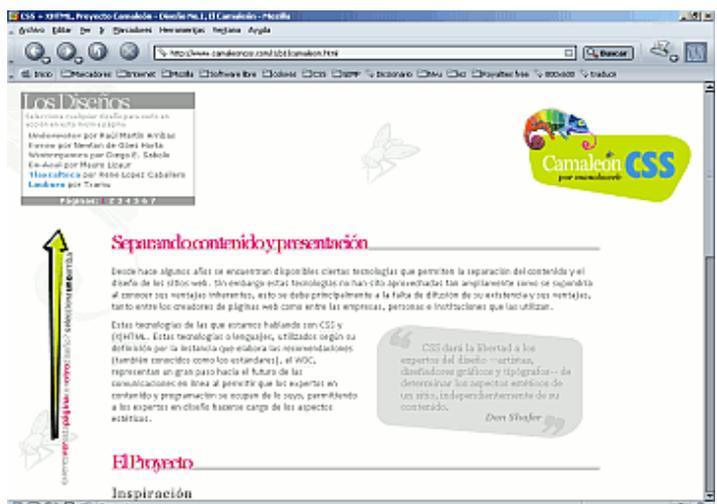
Este es uno de los sitios que no te puedes perder si quieres empezar por maravillarte con las creaciones de montones de autores, continuar aprendiendo de lo que han hecho y ,para terminar, experimentar y participar con un diseño propio si te animas.

La idea es muy sencilla: hay un texto común y se puede jugar con él para distribuirlo por la superficie de la página y lograr una presentación diferente. No se puede añadir más texto pero sí se pueden modificar las imágenes y colores de la página.

De verdad, no te lo pierdas. www.csszengarden.com

Aunque lo cierto es que cuando quieres aprender lo que haces es leer un lenguaje común formado por las reglas de estilo, CSSZengarden puede tener una dificultad inicial porque el texto está escrito en inglés.

Si te resulta más familiar enfrentarte a un texto escrito en castellano puedes visitar otra interesante página basada en la misma idea que la anterior: un texto común que cuya presentación hay que modificar utilizando únicamente estilos. Lo encontrarás en www.camaleoncss.com (Tampoco deberías perdértelo)



CARÁCTERES ESPECIALES

Seguramente te habrás encontrado, al mirar el código de algunas páginas, con que había momentos en los que te costaba leer el texto porque, en lugar de caracteres acentuados o eñes aparecían otras secuencias de caracteres. Esto es debido a que, desde la especificación HTML 2.0, y dada la preeminencia de lo anglosajón, se adoptó como conjunto de caracteres de referencia la tabla denominada ISO-Latin1 y que comparte los 127 primeros caracteres de la tabla ASCII que no incluyen vocales acentuadas, eñes, ni aperturas de interrogación o exclamación además de una serie de caracteres suplementarios hasta completar un total de 256.

A los caracteres que están por encima del 127 se les denomina caracteres extendidos y una forma de representarlos sería escribiendo su número encerrado entre los caracteres `&#` y un punto y coma. Así, por ejemplo `¾` daría como resultado $\frac{3}{4}$.

También se ha adoptado una denominación de estas entidades que permita invocarlas sin necesidad de saber su número. Aunque no es muy difícil recordar las esenciales, también en este caso lo anglosajón se ha llevado el gato al agua y las denominaciones reciben nombres en inglés :-)

Aquí tienes algunos de los más usuales, pero si lo necesitas puedes consultar la referencia de HTML 4.01 del [W3C](#) o su traducción al castellano en [Sidar](#).

Código	Resultado
<code>&nbsp;</code>	(Non breaking space) Espacio en blanco que no produce salto de línea .
<code>&frac12</code>	$\frac{1}{2}$
<code>&frac14</code>	$\frac{1}{4}$
<code>&frac34</code>	$\frac{3}{4}$
<code>&copy;</code>	©
<code>&reg;</code>	®

Código	Resultado
<code>&aacute;</code> , <code>&eacute;</code> , <code>&iacute;</code> ...	<code>&Aacute;</code> , <code>&Eacute;</code> , á, Á, é, É, í, Í, ó, Ó, ú y Ú
<code>&ntilde;</code> y <code>&Ntilde;</code>	ñ y Ñ
<code>&ccedil;</code> y <code>&Ccedil;</code>	ç y Ç
<code>&iquest;</code>	¿
<code>&iexcl;</code>	¡
<code>&ordm;</code> y <code>&ordf;</code>	o y a

Si en algún momento necesitas mostrar en una página un fragmento de código HTML te encontrarás con el problema de que, al escribir el código, el navegador interpreta y representa las etiquetas, por lo que necesitamos sustituir estos caracteres por entidades que los representen para que se puedan mostrar en la pantalla. Además de los ángulos que utilizamos para señalar las etiquetas existen también otros dos caracteres que forman parte de este conjunto de códigos de control: las comillas que usamos para los valores y el propio símbolo `&` que se utiliza para iniciar una entidad.

Por otra parte, Internet Explorer, Mozilla y Ópera son también capaces de mostrar símbolos de flechas de flechas simples en las cuatro direcciones: `↑` (↑) `→`(→) `↓` (↓) `←` (←) pero Konqueror y Galeón no

Código	Resultado
<code>&lt;</code>	<
<code>&gt;</code>	>
<code>&amp;</code>	&
<code>&quot;</code>	"

las muestran.

La posibilidad de mostrar flechas dobles **⇑** (↑) **⇒**(⇒) **⇓** (↓) **⇐** (←) e indicación de retorno de carro **↵** (↵) queda restringida a Mozilla y Ópera.

La recomendación del W3C recoge una gran cantidad de posibilidades pero la visualización no es homogénea, ya que cada navegador las aplica en mayor o menor grado. Si quieres mantener la compatibilidad es preferible que utilices las opciones más ampliamente soportadas, utilizando imágenes en el caso de que necesitaras algún símbolo específico de soporte más restringido.

ALGUNOS SITIOS EN LA RED

El punto de referencia esencial para cualquier consulta referida al HTML tendrá que ser, evidentemente, el consorcio encargado de la estandarización. La documentación está en inglés, pero podrás encontrar muchas traducciones, entre las que puedes aprovechar las realizadas por Sidar.

W3C y la **Oficina española** del W3C

Traducción al castellano de las especificaciones **XHTML 1.0**

Traducción al castellano de las especificaciones **HTML 4.01**

Traducción al castellano de las especificaciones **CSS 2** realizadas por **SIDAR**

Si realizas una consulta en cualquiera de los buscadores habituales combinando los términos tutorial, html, web, recursos, curso, manual u otros similares encontrarás una gran cantidad de resultados que te permitirán iniciar una recopilación de materiales para ampliar tus conocimientos. De momento, puedes utilizar alguno de los que se ofrecen a continuación.

Como ves se trata de una lista reducida, pero todos ellos incluyen una gran cantidad de referencias en las que encontrarás multitud de aspectos interesantes para complementar el aprendizaje iniciado en este curso.

Desarrollo Web

Webestilo

Webexperto

Maestros del Web

Tejedores del Web