

**Proyecto Saber - Patrimonio Intelectual  
de la Universidad de Los Andes  
Mérida - Venezuela**

**Taller de Publicaciones Electrónicas**

# 1. Introducción.

- Presentación.
- Objetivos.
- Aspectos prácticos-mecánica del taller.
- Resumen de contenidos del taller.
- La edición electrónica de revistas: Debates abiertos. ¿Qué es publicar electrónicamente?. Comentarios a los proveedores de información.
- Ventajas y desventajas de las pub. electrónicas.
- La publicación electrónica como herramienta de difusión de la producción intelectual y de investigación.

# 1.1. Introducción

- Reconocimiento de las publicaciones electrónicas.
- Derechos de autor en Internet.
- Proyecto SABER-ULA.
- Revistas electrónicas SABER-ULA.
- Como participar.
- Practica 1. Demostración SABER ULA.

# ¿Qué es publicar electrónicamente?

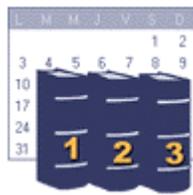
**Publicar electrónicamente es difundir información sobre un tema específico en formato digital.**

Particularmente, Internet ha abierto la posibilidad de que cualquier organización pueda publicar fácilmente, todo tipo de material, con la posibilidad de ser leído en cualquier parte del mundo. Las nuevas tecnologías permiten publicar en Internet diversos tipos de información digital, textos, imágenes, sonidos, animaciones, gráficos, fotografías, etc.

Publicar profesionalmente en la red no es lo mismo que hacer páginas Web estáticas. Se requiere implementar mecanismos de alojamiento de referencias en bases de datos, motores de búsqueda, formas de consulta interactivas, etc.

# Comentarios a los proveedores de información

- Si Ud. edita publicaciones convencionales en papel, es importante que se entere de las ventajas que puede tener su publicación si combina su edición tradicional con una edición electrónica.
- Si ya edita electrónicamente debe saber que no se trata de colocar en el Web los textos de una publicación en papel. Se deben crear servicios y aprovechar efectivamente la tecnología para que estos servicios sean adaptados al usuario.



# Ventajas de publicar electrónicamente

- Posibilidad de utilización de formatos hipermedia: videos, audio, animaciones, etc.
- Fácil recuperación de la información.
- Flexibilidad para modificar y actualizar la información.
- Costos inferiores a los de impresión.
- Tiempo de publicación menor al necesario para la versión impresa.
- Mayor difusión de la publicación.
- Utilización de colores y diseño sin variar el costo.

**La comunicación académica se está basando cada vez más en medios electrónicos**

## 2. Proceso de publicación electrónica.

- Organización mínima: Director, Coordinador, Consejo Asesor, Consejo Editorial.
- Requerimientos (humanos, técnicos). Banco de artículos para publicar, Frecuencia de la revista, Números por año. Revisión y arbitraje (igual al proceso tradicional).
- Método de trabajo. Variaciones, posibilidades.
- Practica 2

# Instrucciones para los autores.

- Ejm. Revista Procesos Históricos
- Los artículos deben enviarse por correo electrónico a:  
[edda@reacciun.ve](mailto:edda@reacciun.ve)
- La edición debe ser en Microsoft Word en letra Times New Roman doce (12) puntos; las notas pueden colocarse a pie de página o al final del documento con el mismo tipo de letra pero tamaño once (11) puntos. Debe usarse el comando Insertar, Notas al pie, auto enumeradas, con formato arábigo.
- Los artículos deben ser redactados en espacio y medio (1,5 líneas)
- Es imprescindible anexar un resumen en castellano e inglés redactado a un espacio (sencillo) que no exceda las veinte (20) líneas)
- Anexar al menos tres (3) palabras clave que describan el artículo.
- Los árbitros son autónomos y sus decisiones son definitivas.
- Es importante para cada autor anexar su institución o lugar de procedencia y su dirección electrónica para el intercambio personal con sus lectores.

# Método de Trabajo

La publicación electrónica profesional significa más que la simple distribución de artículos impresos digitalmente, es por ello que se hace necesario establecer un método de trabajo para poder brindar un servicio de teleinformación completo.

Para la puesta en línea de información se deben tener en cuenta los siguientes pasos:

- 1 Recopilación de información.
- 2 Estudio y catalogación de contenidos.
- 3 Formato final de documentos a ser distribuidos (formato de presentación y almacenamiento).
- 4 Inserción de la información en la base de datos.
- 5 Implementación del Sitio Web.
- 6 Prueba y validación.

# Método de Trabajo

- Recopilación de información
- Estudio y catalogación de contenidos
- Formato final de documentos a ser distribuidos
- Inserción de la información en la base de datos
- Implementación del Sitio Web
- Prueba y validación

## 1 Recopilación de información



- Establecer contacto con los autores o proveedores de información.
- Definir cuales serán los datos mínimos para crear referencias.
- Asegurarse de contar con toda la información.
- De ser necesario, establecer mecanismos para que los proveedores de información envíen sus documentos de una manera fácil y rápida.

# Método de Trabajo

- Recopilación de información
- **Estudio y catalogación de contenidos**
- Formato final de documentos a ser distribuidos
- Inserción de la información en la base de datos
- Implementación del Sitio Web
- Prueba y validación

## 2 Estudio y Catalogación de Contenidos



- Para la catalogación de la información, es necesario establecer con que tipo de documentos se está trabajando.
- Cada tipo de documento tiene algunas propiedades básicas y características.
- Una vez definido el tipo de documento, es de suma importancia establecer un conjunto de palabras claves (descriptores) asociadas a cada registro.

# Método de Trabajo

- Recopilación de información
- **Estudio y catalogación de contenidos**
- Formato final de documentos a ser distribuidos
- Inserción de la información en la base de datos
- Implementación del Sitio Web
- Prueba y validación

Los descriptores se usan para clasificar los documentos y facilitar así su búsqueda y recuperación. Pueden ser de diversos tipos.

Por ejemplo:

- Descriptor temático
- Categoría temática
- Categoría geográfica
- País
- Idioma
- Descriptor Onomástico, etc.

# Método de Trabajo

- Recopilación de información
- Estudio y catalogación de contenidos
- **Formato final de documentos a ser distribuidos**
- Inserción de la información en la base de datos
- Implementación del Sitio Web
- Prueba y validación



DOC



PDF



PPT



TXT



XLS



ZIP

## 3 Formato final de documentos a ser distribuidos (formato de presentación y almacenamiento)

En este punto se debe estudiar cual es el formato de presentación y almacenamiento más adecuado.

Por lo general, los contenidos en la Web se presentan en HTML, que es el lenguaje que se utiliza para la creación de páginas Web, pero existe la posibilidad de publicar en Internet documentos en cualquier formato, como por ejemplo documentos .doc, .xls, .ppt, .txt, .zip, .pdf, etc. Sin embargo, se deben tener en cuenta las limitaciones de cada uno de estos formatos y la audiencia a la cual están dirigidos.

# Método de Trabajo

- Recopilación de información
- Estudio y catalogación de contenidos
- **Formato final de documentos a ser distribuidos**
- Inserción de la información en la base de datos
- Implementación del Sitio Web
- Prueba y validación

**Recordemos que de nada sirve un documento que no puede ser abierto...**

Los documentos PDF parecen ser una buena alternativa en muchos casos.



PDF → Portable Document Format



PDF es un estándar de distribución de documentos electrónicos, es un formato de archivo universal que preserva las fuentes de letras, formateo de texto, colores y gráficos de cualquier tipo de documento, sin importar la aplicación ni la plataforma empleada. Los documentos PDF son compactos y pueden ser visualizados, navegados e impresos con el **Adobe Acrobat Reader** que es gratuito y se puede conseguir fácilmente para la mayoría de los Sistemas Operativos (Windows, Macintosh, Unix, etc.).

# Método de Trabajo

- Recopilación de información
- Estudio y catalogación de contenidos
- Formato final de documentos a ser distribuidos
- **Inserción de la información en la base de datos**
- Implementación del Sitio Web
- Prueba y validación

## 4 Inserción de la información en la base de datos

La labor de inserción de datos puede ser realizada de una manera fácil y rápida si se ha estudiado y catalogado la información previamente.

**No se debe olvidar que la tarea de asignación de descriptores juega un papel muy importante a la hora de enlazar y recuperar la información.**

# Método de Trabajo

- Recopilación de información
- Estudio y catalogación de contenidos
- Formato final de documentos a ser distribuidos
- Inserción de la información en la base de datos
- **Implementación del Sitio Web**
- Prueba y validación

## 5 Implementación del Sitio Web

- Navegación (implementación de esquemas de organización).
- Recuperación de la información.
- Configuración de las salidas dinámicas (módulo web).
- Diseño y apariencia final.

The screenshot shows the website 'Unidades de Investigación de la ULA'. The page has a navigation bar with links for 'Unidades de Investigación', 'Postgrados', 'Publicaciones', and 'Servidores Temáticos'. Below the navigation bar, there is a search box and a 'Buscar' button. The main content area is titled 'Unidades de Investigación de la ULA' and is divided into several sections:

- Listado por Facultades:** A section where users can select a faculty from a dropdown menu and click 'Buscar' to find research units.
- Listado Alfabético:** A section where users can view a list of all research units in alphabetical order.
- Unidades por Tipo:** A section where users can select the type of research unit they are looking for, such as 'Grupos de Investigación', 'Centros de Investigación', 'Laboratorios de Investigación', or 'Institutos de Investigación'.
- Unidades de Investigación por Área de Conocimiento:** A grid of research units organized by knowledge area, including:
  - Arquitectura:** vivienda, urbanismo, historia, A. computacional...
  - Matemáticas:** álgebra, análisis funcional, análisis numérico, combinatorio, ecuaciones diferenciales, geometría diferencial, probabilidades...
  - Biología:** botánica, ecología, genética...
  - Física:** F. teórica, astrofísica, astronomía, observación, telescopios, óptica, F. de superficies, fisicoquímica, F. aplicada, magnetismo, semiconductores...
  - Química:** catálisis, cristalografía, espectroscopía, electroquímica, polímeros, petróleo, surfactantes...
  - Ingeniería:** civil, mecánica, eléctrica, sistemas, química, geología, estructuras, petróleo, suelos, electrónica, comunicaciones, biomédica, software, materiales, fluidos, control de procesos...
  - Medio Ambiente:** ecología, conservación, ciencias forestales, suelos, cartografía, bosques, simulación ambiental, botánica, geología...
  - Ciencias Computacionales:** simulación, computación paralela, supercomputación, redes de computadoras, sistemas distribuidos, arquitectura de computadores, ingeniería de software, teleinformación...
  - Ciencias Económicas y Sociales:** estadística, gerencia, macroeconomía, microeconomía, economía petrolera, economía agroalimentaria, planificación, gerencia ambiental, estudios sociales...
  - Artes y Humanidades:** historia, literatura, lingüística, etnología, folklore, cultura popular, idiomas, cinematografía, medios audiovisuales, música, diseño gráfico, danza...
  - Medicina y Salud:** especialidades, fisiología, inmunología, psicología, andrología, endocrinología, imagenología, bioquímica, nutrición, odontología, medicina nuclear, anatomía, farmacología...
  - Geografía:** cartografía, fotogrametría, Sistemas de Información Geográfica...
  - Ciencias Jurídicas y Políticas:** criminología, derecho agrario, política, propiedad intelectual, política internacional...

At the bottom of the page, there is a footer with navigation links: '| Unidades de Investigación | Postgrados | Publicaciones | Servidores Temáticos | Home | Búsqueda Avanzada | Nuevos Datos Ingresados a Saber | Instrucciones para enviar documentos | Contacto |' and the text 'Universidad de Los Andes Consejo de Computación Académica Unidad de Teleinformación'.

# Método de Trabajo

Dirección  <http://www.saber.ula.ve/gigesex/>



# GIGESEX

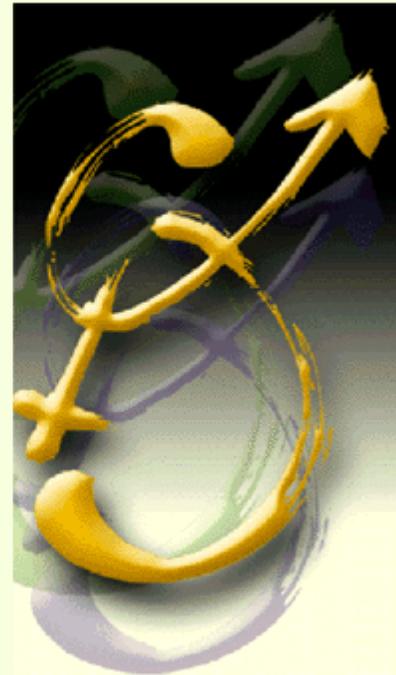
GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN GÉNERO Y SEXUALIDAD

- ▶ Información
- ▶ Premisas
- ▶ Estrategias
- ▶ Actividades
- ▶ Publicaciones
- ▶ Miembros
- ▶ Contactos



Buscar!

[gigesex@starmedia.com](mailto:gigesex@starmedia.com)



GIGESEX  
Universidad de Los Andes  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Historia  
Departamento de Antropología y Sociología  
E-mail: [gigesex@starmedia.com](mailto:gigesex@starmedia.com)  
Telefax: 58-74-401830

# Método de Trabajo

- Recopilación de información
- Estudio y catalogación de contenidos
- Formato final de documentos a ser distribuidos
- Inserción de la información en la base de datos
- **Implementación del Sitio Web**
- Prueba y validación



Documentos

- Cartas
- Documentos Públicos
- Documentos Personales
- Discursos y Proclamas
- Perfil Ideológico



Términos	<input type="text"/>	Autor	<input type="text"/>	Palabras	<input type="text"/>
<input type="radio"/> y <input type="radio"/> o <input type="radio"/> y no	<input type="text"/>	Título	<input type="text"/>	Palabras	<input type="text"/>
<input type="radio"/> y <input type="radio"/> o <input type="radio"/> y no	<input type="text"/>	Descriptor	<input type="text"/>	Palabras	<input type="text"/>
<input type="button" value="Buscar!"/>					

The screenshot shows the header of the 'saber.ula.ve' website, which is the portal of the Universidad de los Andes Merida, Venezuela. The header includes the university's logo and name. Below the header, there are navigation links for 'Unidades de Investigación', 'Postgrados', 'Servidores Temáticos', and 'Publicaciones'. A search bar is visible in the top right corner with the text 'Buscar!'. The main content area features the 'saber.ula.ve' logo and the tagline '...portal del conocimiento'. There are also icons for information and email in the bottom right corner.

- Recuperación de la información.

Se debe asegurar que toda la información pueda ser recuperable y que se encuentre enlazada según algún criterio.

Los usuarios se construyen modelos mentales acerca de la organización de la información y luego usan esos modelos para encontrar cosas que no han visto aún. El éxito de un sitio depende de cuanto coincida la organización de la información con el modelo formado en la mente del usuario. Una organización lógica permite a los usuarios hacer predicciones exitosas acerca de donde encontrar la información que buscan.

# Método de Trabajo

Dirección  [http://biosalud.saber.ula.ve/cgi-win/be\\_alex.exe?Autor=Oficina+Regional+de+Epidemiolog%EDA++M%E9rida&Nombrebd=ssalud](http://biosalud.saber.ula.ve/cgi-win/be_alex.exe?Autor=Oficina+Regional+de+Epidemiolog%EDA++M%E9rida&Nombrebd=ssalud)

**Ciencias de la Salud**  
Servidor Temático

## Servidor Temático de Ciencias de la Salud

ejecutando [Back-end Alejandría BE 3.5.0.2pr0](#)

Bienvenidos al Servidor Temático de Salud

Alejandría

3946 178



**Consulta por:** Estadísticas

**Autor:** *Oficina Regional de Epidemiología - Mérida* (Comienzo)

**199** registros cumplieron la condición especificada en la base de información *ssalud*

- 1  [25 Principales Causas de Morbilidad - El Vigía / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 2  [25 Principales Causas de Morbilidad - Estado Mérida / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 3  [25 Principales Causas de Morbilidad - Lagunillas / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 4  [25 Principales Causas de Morbilidad - Mérida / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 5  [25 Principales Causas de Morbilidad - Mucuchíes / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 6  [25 Principales Causas de Morbilidad - Tovar / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 7  [Brechas Reducibles de Mortalidad Infantil por Municipios del Estado Mérida / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 8  [Brechas Reducibles de Mortalidad Materna - Estado Mérida / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 9  [Conceptos Básicos de Epidemiología / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)
- 10  [Gráfico de Mortalidad Infantil por Municipios del Estado Mérida / Oficina Regional de Epidemiología - Mérida](#)

→ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ...

## 3. Digitalización de documentos

- Que es digitalizar.
- Casos.
- Herramientas (Escáner, cámaras, micrófonos)
- Formatos HTML y PDF
  
- Practica 3

# Digitalización: Conceptos básicos

- Digital: significa codificación numérica (en dígitos binarios) de la información
- Binario: es el sistema de numeración base 2
- Bit: unidad de información más pequeña (0,1)
- Archivo
- Almacenamiento y Organización de la información

# Almacenamiento: DÓNDE?

- Unidades de Almacenamiento y respaldo electrónico:
- **Diskette** (Disco Floppy): magnético, removible, disco de 3.5 pulgadas, 1.44 Mb lectura/escritura.
- **Disco Duro**: magnética, de 5.25 “ y 3.5 “ y desde 40 MB hasta varios GB de capacidad. lectura/escritura.
- **CD** (Compact Disc): disco optico (laser). lectura/escritura. CD-ROM, CD - ROM drive, CD-R o Compact Disk-Recordable. 650 MB.
- **DVD** (Digital Versatile Disc), no es compatible con la tecnología del CD.



# Almacenamiento: DÓNDE?

- **WORM:** disco óptico de una escritura y múltiples lecturas. 940 MB.
- **ZIP, JAZZ:** disco magnético 100 MB (lectura/escritura)
- **Cintas:** magnéticos, acceso secuencial, lento. De mayor capacidad.
- **Unidades Compartidas:** compartir a un grupo de usuarios (con o sin protección).
- **Unidades Virtuales:** unidades compartidas de otros que esta virtualmente en nuestro computador.



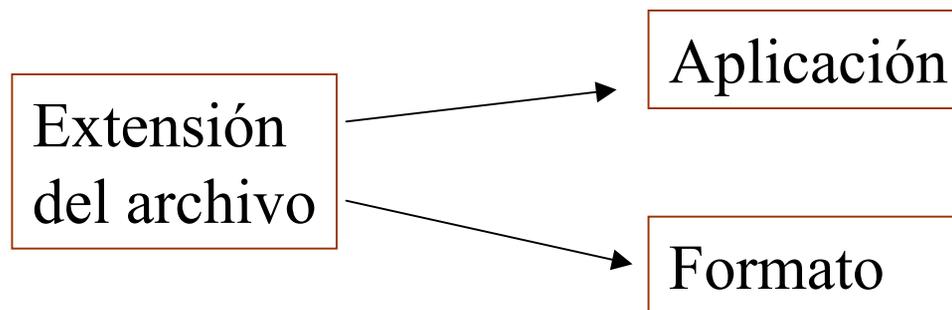
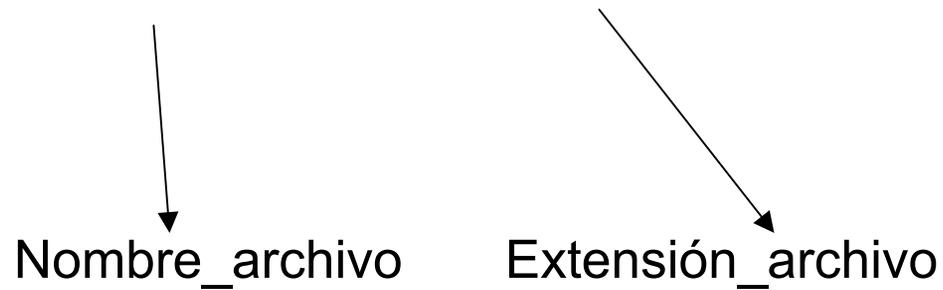
# Almacenamiento: QUÉ?

- Texto (información escrita, en diferentes tipos: .txt, .doc, .ppt ...)
- Imágenes (información visual estática, diferentes tipos: .gif, .bmp ... )
- Video (información visual dinámica, diferentes tipos: .avi, .mov, .mpg ...)
- Audio (información de audio, diferentes tipos: .au, .wav, .mp3 ...)

# Almacenamiento: CÓMO?

ARCHIVO (Guardar= Save)

taller\_digitalizacion.DOC



# Formatos de Imágenes en el WEB

- Dos formatos de archivos gráficos usados en el web:
  - GIF: imágenes de 8-bits o menos (256 colores).  
Características: transparencia animación. Iconos y gráficos
  - JPEG: imágenes de 24-bits (256 colores o mas). Imágenes fotográficas.

# Formatos de Documentos

- Ejemplos:
  - DOC (Microsoft Word Binary Format)
  - TXT (Text Document)
  - HTML, HTM (HyperText Markup Language)
  - RTF (Rich Text Format)
  - PDF (Portable Document Format Reference)

# Formatos de Documentos en el WEB

- Las páginas Web son de formato HTML (Lenguaje de marcado de hipertexto) extensión .htm o .html.
- HTML: es el lenguaje codificado estándar usado en la creación de documentos de Hipertexto para el WWW.
- Hipertexto: cualquier texto que contenga enlaces a otros documentos, es decir palabras o frases en el documento que pueden ser escogidas por el lector que causan que otro documento sea desplegado.

# Formatos de Imágenes

- Ejemplos:
  - GIF (Graphic Interchange Format)
  - JPEG (Joint Photographic Experts Group)
  - BMP (Windows Bitmap)
  - TIF (Tag Image File Format)
  - PSD (Adobe PhotoShop Document)
  - PCX (ZSoft Publisher's Paintbrush)

# Qué es El formato PDF

- El formato PDF (formato de documento portable) es el estándar de facto para la distribución e intercambio seguros y fiables de documentos y formularios electrónicos por todo el mundo, con diez años de experiencia probada. El formato PDF es un formato de archivo universal que mantiene las fuentes, imágenes, gráficos y apariencia de cualquier documento de origen, independientemente de la aplicación y plataforma utilizadas para crearlo. Los archivos PDF de Adobe® son compactos y completos; se pueden compartir, ver e imprimir con el software gratuito Adobe Reader®.

# Formato PDF – Problemas habituales (1-2)

<b>Problemas habituales</b>	<b>Soluciones PDF de Adobe</b>
Los destinatarios no pueden abrir los archivos porque no disponen de las aplicaciones en que se crearon dichos documentos.	Cualquier persona en cualquier lugar puede abrir un archivo PDF. Sólo es necesario tener el software gratuito Adobe Reader.

# Formato PDF – Problemas habituales (2-2)

<b>Problemas habituales</b>	<b>Soluciones PDF de Adobe</b>
<p>En los archivos en que se combinan papel y documentos electrónicos resulta difícil buscar información. Además, ocupan mucho espacio y es necesario disponer de la aplicación en que se crearon los documentos si se desea consultarlos en el futuro.</p>	<p>Los archivos PDF son compactos, permiten la realización de búsquedas y puede accederse a ellos en cualquier momento utilizando Adobe Reader. Los hipervínculos interactivos hacen que sea fácil navegar por los archivos PDF.</p>

# Información Digital

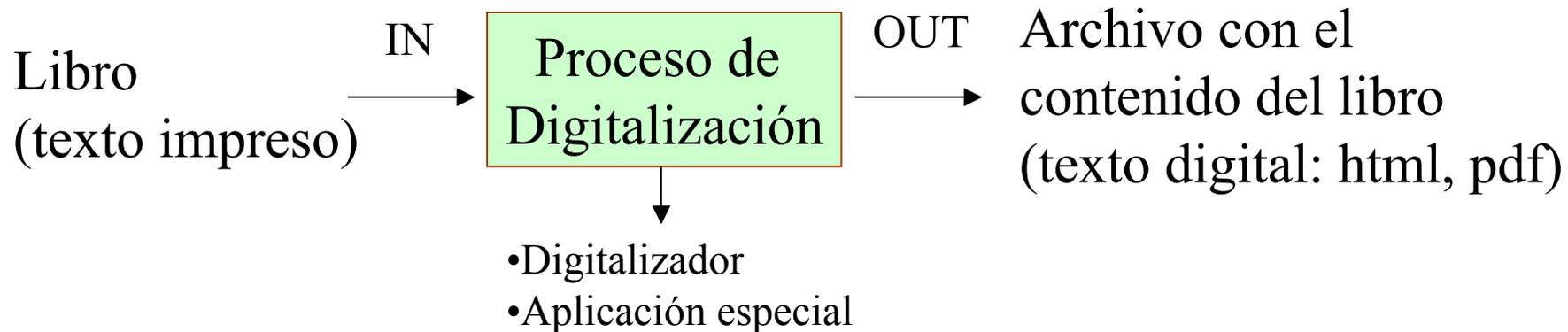
- Información Digital: la información en formato digital, es decir en archivos.
- Obtenerla de 3 formas:
  - Editar, transcribir, producir la información digitalmente.
  - Obtenerla de otras fuentes digitales.
  - Digitalizar la información que proviene de imprenta: libros, artículos, revistas, etc.

# Información Digital: PORQUÉ?

- Ventajas de la información digitalizada o Informatización de la Documentación:
  - Práctico: reduce espacio, facilidad de búsqueda.
  - Facilidad de Almacenamiento
  - Reproducción rápida y segura
  - Mantenimiento de la información
  - Publicación y transportes económico y rápido
  - Permite información multimedia: gráficos, sonido y video

# Proceso de Digitalización

- Digitalizar es el proceso de transformar la información (textual, gráfica) en formato digital. Se requiere tener un dispositivo o herramienta llamado **digitalizador** y una **aplicación especial** para utilizar estos equipos.

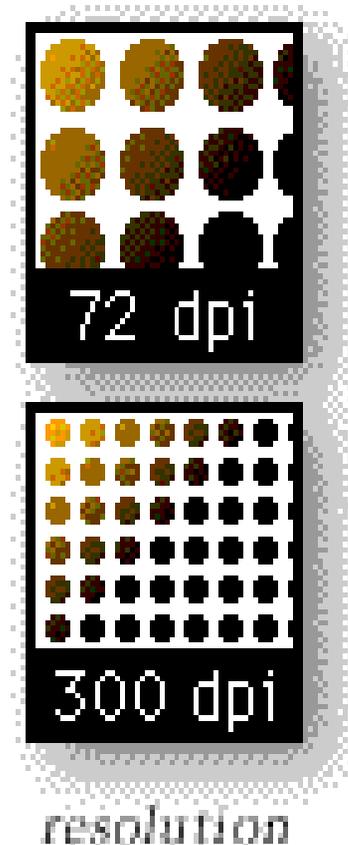


# Digitalización: Herramientas de Hardware

- Ejemplos comunes de Digitalizadores:
  - Escáner (documento, libros, material impreso)
  - Cámaras (imágenes reales, ambientes reales)
  - Micrófonos (sonido: voz y música)
- Escáner: es un dispositivo que convierte texto e imágenes de una hoja de papel en una imagen digital que se puede desplegar en la pantalla de un computador

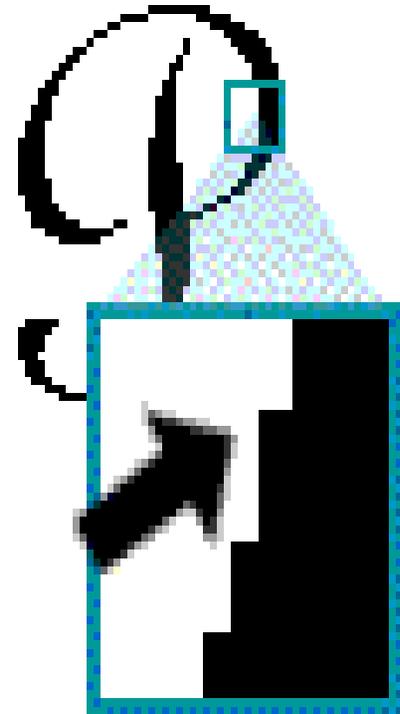
# Escáner: conceptos básicos

- **Resolución:** grado de detalle alcanzable por un monitor o impresora. En los monitores la resolución es medida en número de pixels. En las impresoras la resolución es medida en puntos por pulgada (dpi).



# Escáner: conceptos básicos

- **Pixel** : es el elemento más pequeño que puede desplegarse en una pantalla de computador.
- **dpi** (Dots Per Inch): es la medida de resolución de las pantallas e impresoras. Es el número de puntos que un dispositivo puede imprimir o desplegar por pulgada lineal.



*pixel*

# Escáner: conceptos básicos

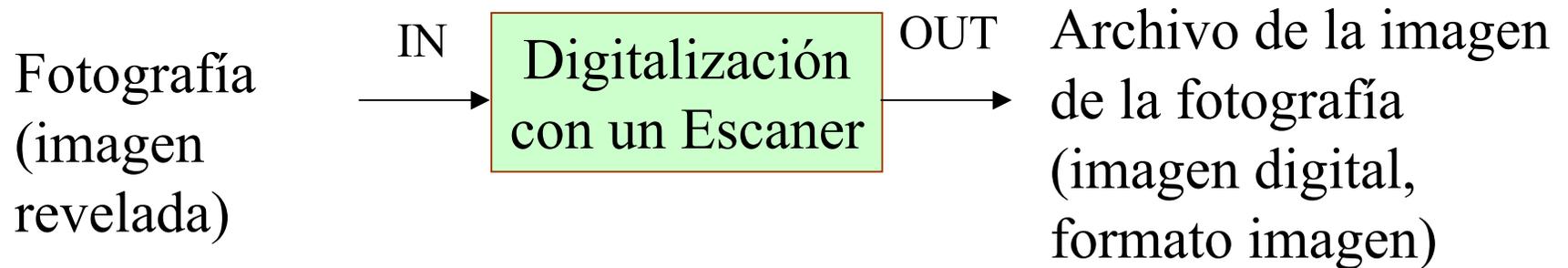
- **bpi** (Bits Per Inch): número de bits almacenados (en un medio óptico o magnético) por una pulgada lineal.

Resolución	Número de dpi
Pantalla	75 dpi
Imprenta	150 a 300 dpi
Impresoras	300 a 600 dpi

- **Colores:** depende del formato del archivo. Pantalla (tricromía: Rojo, Verde y Azul). Imprenta (cuatricromía).

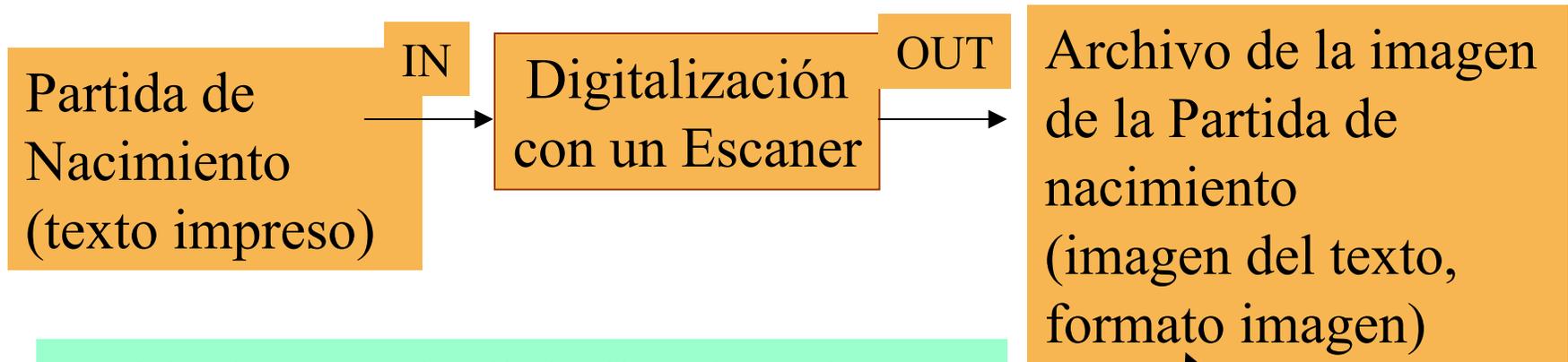
# Escáner: Digitalización de Imágenes

- Opción: Color o Escala de grises
- Formatos: JPG, PCX, TIF



# Digitalización de Documentos de texto

- Opciones: Blanco y Negro o Texto
- Formatos: TIF, BMP



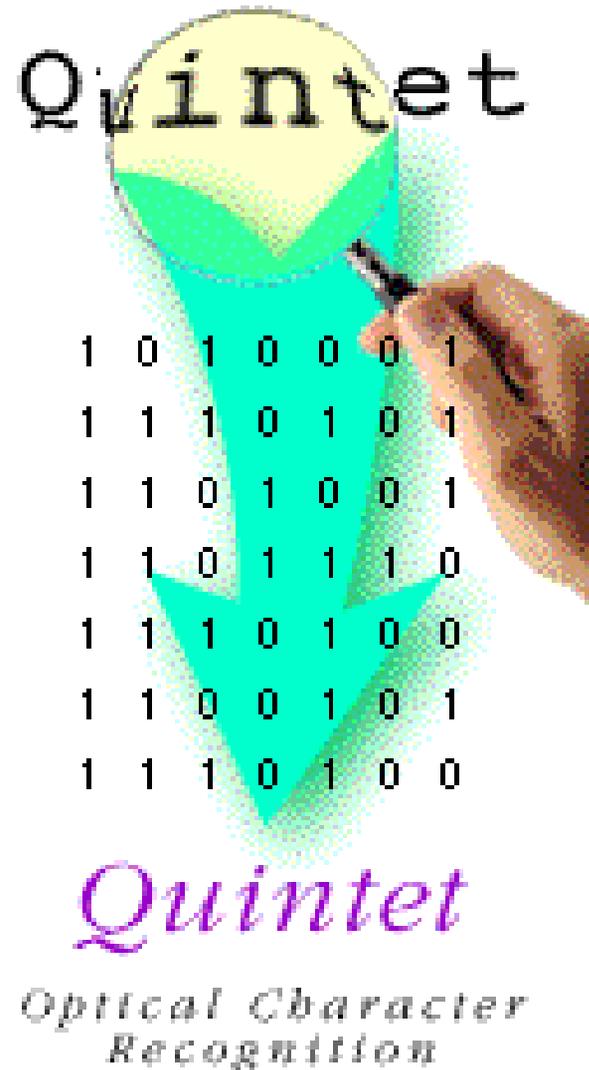
Lo ideal es que la digitalización obtenga:

- Las Imágenes en formatos de imagen
- Los Textos en formatos de texto

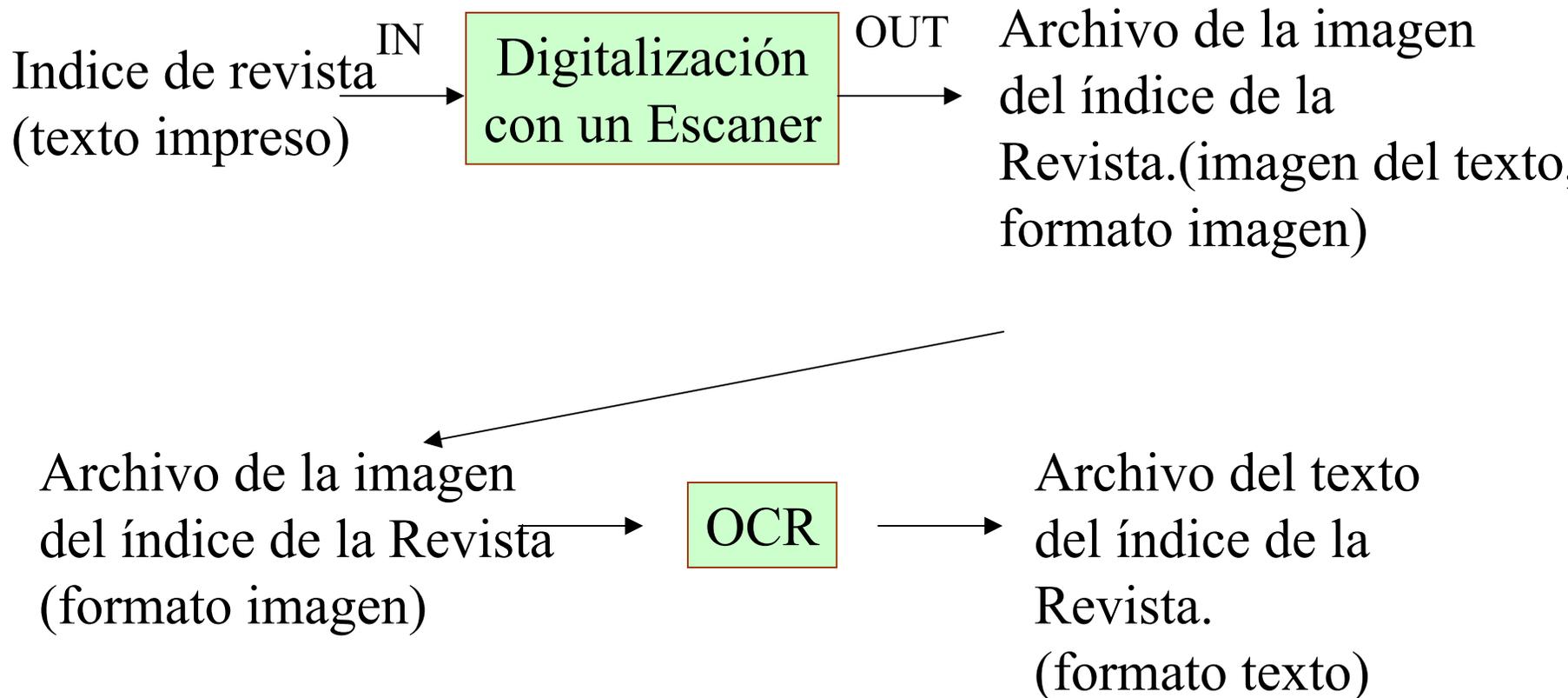
OJO: por qué no es formato texto?

# Digitalización de Documentos de texto: OCR

- Se necesita un proceso adicional para procesar la imagen del texto y convertirlo en formato texto.
- **OCR** (Optical Character Recognition): Reconocimiento Óptico de caracteres, proceso que a partir de la página “escaneada” realiza un análisis de la información de pixels y grupos de pixels y lo convierte en un formato de caracteres digital.



# Digitalización de Documentos de texto: OCR



# Digitalización de Documentos de texto: OCR

- Ejemplos de Aplicaciones comerciales para realizar OCR:
  - Text Bridge
  - Omnipage
- Estos tiene reconocimiento óptico de varios formatos de imágenes y puede guardar el resultado en varios formatos de texto incluyendo PDF.

# Digitalización para Internet

- Conversión a HTML: formato visible y publicable en el web. Aplicación: Microsoft-Word
- Conversión de imágenes a GIF y JPG: formatos visibles y publicables en el web. Aplicación: PhotoShop, ACDC, etc.

## 4. Publicación electrónica de contenidos en Internet

- Publicar en Internet.
- Aspectos básicos de un sitio Web.
- Herramientas.
- Sitios Web de revistas electrónicas: componentes básicos.
  
- Practica 4

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Conceptos y definiciones básicas.

- Como trabaja el WWW.
- Lenguajes, Técnicas y Herramientas.
- Comparación de Tecnologías.
- Exploradores para Internet.
- Direccionando documentos: URL's.
- Tipos de documentos, extensiones de Archivos.
- Reglas para el nombramiento de archivos

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Conceptos y definiciones básicas

Muchas veces algunos conceptos relacionados con nuevas tecnologías, son usados de forma errónea o ambigua; incluso algunos términos se mencionan sin saber siquiera su significado. El propósito de las siguientes definiciones, es el de aclarar y uniformizar algunos de estos conceptos y términos.

### **Que es el World Wide Web:**

El WWW es oficialmente descrita como "una iniciativa de recuperación de información hipermedia distribuida, que permite dar acceso global a un gran universo de documentos".

El proyecto WWW comenzado en el CERN lo que ha hecho es proveer a los usuarios de redes de computadoras de métodos consistentes para acceder una gran variedad de medios, de una manera sencilla y simple. El WWW integra a muchos computadores que tengan información hipermedia (toda la información distribuida forma una poderosa base de datos llamada **World Wide Web - WWW** )

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Internet y WWW:

La palabra "**Internet**" es usada ampliamente para describir la masiva red de computadores con cobertura mundial, existente actualmente. La palabra **Internet** literalmente significa **red de redes**. Esta compuesta de miles de redes regionales más pequeñas distribuidas alrededor del globo.

Nadie es dueño de **Internet**, ningún gobierno controla lo que pasa en esta red. Cada país, institución o persona puede crear y manejar redes de acuerdo a sus propias políticas.

El tener acceso a **Internet** significa tener acceso a un número de servicios básicos:

- Correo electrónico
- Conferencias interactivas
- Acceso a fuentes de información
- Noticias
- Transferencia remota de archivos
- Conexión remota, etc.

# Aspectos básicos de un sitio Web

## ... Internet y WWW

El WWW es la herramienta más usada actualmente en Internet lo que no quiere decir que sea lo mismo:

- Cuando nos referimos a Internet, nos referimos principalmente a la *parte física* de la red global: **conexiones, computadoras, satélites de comunicación, etc, y al software usado para su manejo y funcionamiento.**
- Cuando hablamos del **WWW** en realidad nos estamos refiriendo a un **cuerpo de información, un espacio abstracto de conocimientos.**
- El WWW usa Internet para transmitir **Documentos Hipermedia** .
- Al igual que lo dicho para Internet, **nadie es propietario del WWW.** Cada persona o institución es responsable por los documentos de su autoría que ha puesto a la disposición pública.

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Como trabaja el WWW

El software para el Web esta diseñado alrededor de una arquitectura **cliente-servidor**. La recuperación de un documento Web requiere de la cooperación de dos programas:

- **Cliente:** (Web Browser) ubicado en tu máquina local.
- **Servidor:** (Web Server) localizado en una máquina remota donde están almacenados los documentos Web.

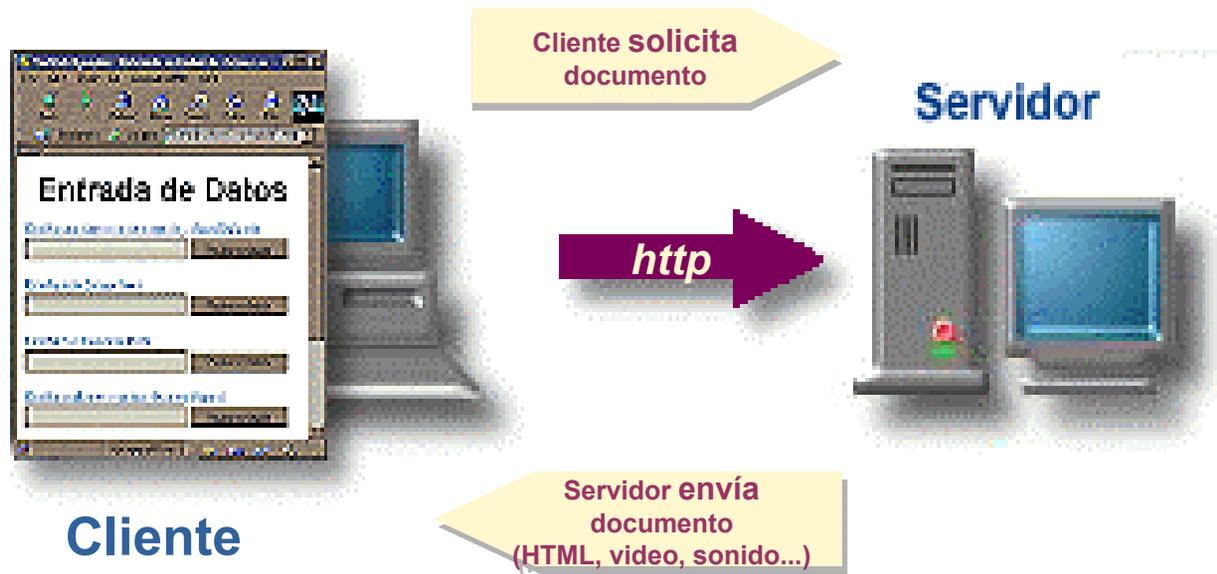
Cada vez que se desea ver un documento, el cliente envía un mensaje al servidor solicitándole el documento. El servidor toma este mensaje, encuentra el documento solicitado y lo envía de vuelta al cliente.

Por último el cliente (*Web Browser*) obtiene el documento y lo despliega.

A continuación se muestra un esquema de funcionamiento del proceso...

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Esquema de funcionamiento de un servidor y cliente Web



### HTTP:

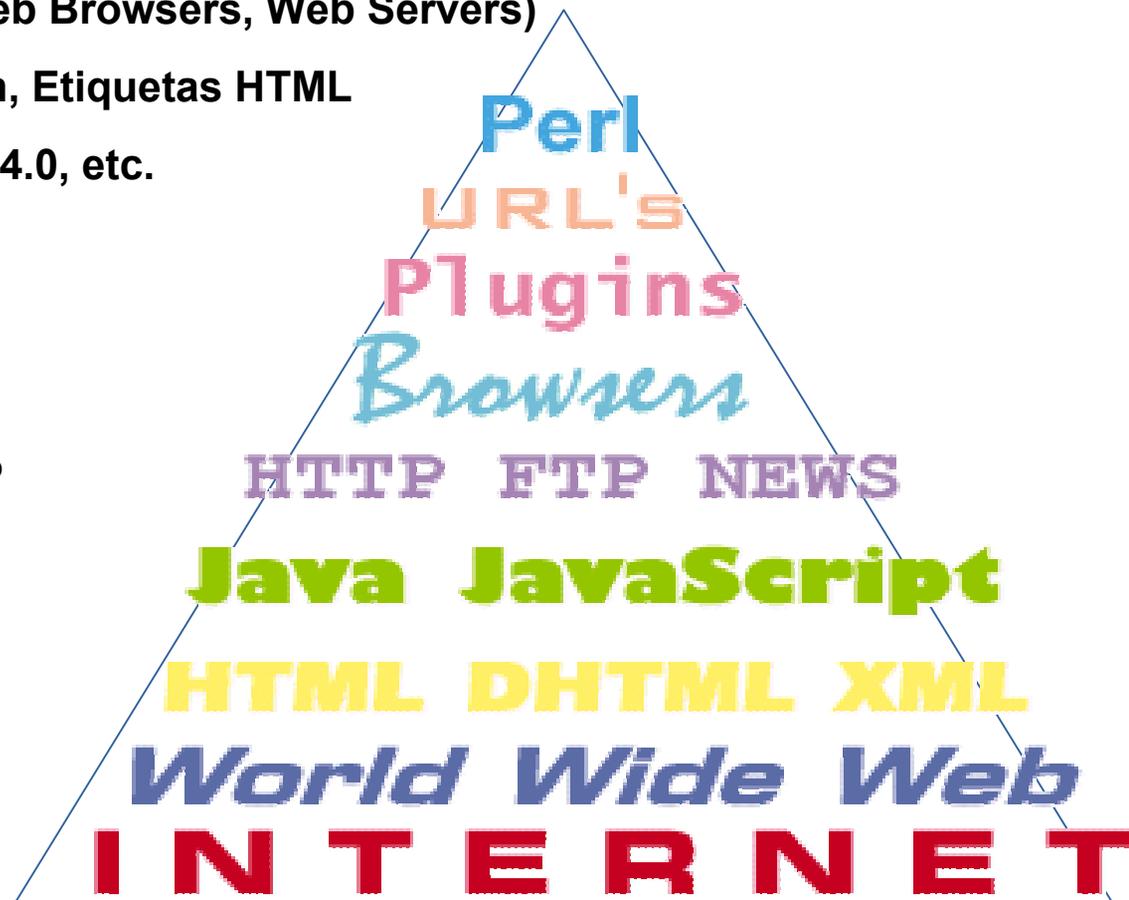
(*Hypertext Transfer Protocol*) Lenguaje mediante el cual el programa cliente y el servidor hablan entre sí. Todos los clientes y servidores Web deben ser capaces de “hablar” **HTTP**.

# Aspectos básicos de un sitio Web

## ...Conceptos y definiciones básicas

Términos, abreviaciones y acrónimos relacionados con el Web e Internet:

- Internet, World Wide Web, WWW, Web, Intranets
- Clientes y Servidores Web (Web Browsers, Web Servers)
- Frames, Barras de Navegación, Etiquetas HTML
- Navegadores Versión 2.0, 3.0, 4.0, etc.
- HTML, DHTML, XML, SGML
- Protocolos de comunicación
- HTTP
- FTP, clientes y servidores FTP
- *Publicación* de páginas Web
- Plugins
- URL's
- Java, JavaScript, VBScript
- Programas CGI, Perl



# Aspectos básicos de un sitio Web

## Lenguajes, Técnicas y Herramientas

Para lograr crear un sitio Web efectivo, que alcance un grado de interactividad que haga útil su uso, se necesitará utilizar algunos lenguajes, técnicas y herramientas como las mencionadas a continuación:

- HTML, DHTML, XML
- Programación CGI (con Perl, C, C++, Basic, Fortran, etc)
- Programación JavaScript
- Programación Java
- VRML
- Manejo y procesamiento de formas electrónicas
- Páginas Web generadas *dinámicamente*
- Interacción con SMBD (ODBC, JDBC, ASP, etc)
- Creación y manejo de "*mapas sensitivos*"
- "*Streaming*" audio y video
- Utilización de GIF's animados
- Macromedia ShockWave, Flash
- Controles ActiveX
- Etc.

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Exploradores para Internet.

Los Exploradores (browsers) para el Web más usados son:

- Netscape Navigator
- Microsoft Internet Explorer

Existen otros navegadores que son usados en menor medida: Lynx, Opera, WebTV, etc.

### **Diferencias entre versiones de navegadores y SO.**

Existen diferencias entre estos navegadores e incluso entre diferentes versiones de un mismo navegador que hay que tomar en cuenta. Dos de los más importantes diferencias con las que nos encontramos todos los días son:

- Grado de aceptación de errores en el código HTML
- Soporte para hojas de estilo en cascada (CSS)

A medida que los navegadores han evolucionado, han aparecido diferentes versiones de cada uno. Actualmente las versiones más usadas son:

- MS Internet Explorer 5.0
- Netscape Navigator 4.5/7

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Direccionando Documentos: **URL's** (Uniform Resource Locators)

Método por el cual los documentos o datos son direccionados en el WWW. Un URL contiene la siguiente información:

- Nombre del sitio Internet (maquina) que contiene el recurso (documento dato).
- Tipo de servicio relacionado con el recurso (HTTP, ftp, gopher, etc).
- Número del puerto Internet en servicio (casi siempre se omite).
- Localización del recurso en la estructura de directorios del servidor.

Aquí se presenta la estructura mas común de un URL:

`http://www.maquina.ve:8080/camino/subdir/archivo.ext`  
|servicio|----- *host* -----|puerto|-----*detalles del camino*-----|  
*y el archivo*

Los servicios disponibles pueden ser: HTTP, GOPHER, FTP, WAIS, TELNET, USENET, MAILTO, NEWS, etc.

Esto quiere decir que los *Web browsers* no solo son clientes Web, sino también clientes FTP, TELNET, etc.

# Aspectos básicos de un sitio Web

...Direccionando Documentos: **URL's** (Uniform Resource Locators)

## Ejemplos de URL's válidos - *URL's Absolutos y Relativos:*

Todos estos URL's son válidos dependiendo del contexto en donde se usen:

- `http://www.cecalc.ula.ve/`
- `http://150.185.138.1/`
- `http://atlas.cecalc.ula.ve/cgi-bin/ping2.pl`
- `http://biosalud.saber.ula.ve/...`  
`...cgi-win/be_alex.exe?Ejemplar=T021706/0&nombredb=ssalud`
- `http://www/`
- `ftp://ftp.sunsite.unc.edu/`
- `news://news.unc.edu/`
- `/paginax.html`
- `/archivos/3D/VRML/casa1.wrl`
- `../..//info.html`
- `../...//..//`
- `/`

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Tipos de documentos, extensiones de Archivos

A continuación una lista de los tipos de archivos más comunes que se encuentran en Internet y el WWW:

<b>Tipo de Documento</b>	<b>Extensión</b>
Página WEB-HTML	.html, .htm, .shtml
Archivo texto ascii	.txt
Portable Document Format	.pdf
Gráficos	.gif, .jpg, etc.
Programa CGI	.cgi, .pl, etc.
Archivo 3D	.vrmf, wrl
Archivos Comprimidos	.zip, .Z, .tar.Z, .tar.gz, etc.
Active Server Pages	.asp

No todos estos tipos de documentos pueden ser mostrados por el Browser directamente; algunos necesitan aplicaciones de apoyo o **plugins**

# Aspectos básicos de un sitio Web

## Reglas y consejos para el nombramiento de archivos y directorios.

Cuando se trabaja con archivos para un servidor Web, se deben seguir ciertas normas:

- **NO usar !!!** espacios en blanco en un nombre de archivo aunque su sistema operativo lo permita.
- Usar una convención para mayúsculas y minúsculas. Para un servidor Web el archivo “**index.html**” es diferente al archivo “**INDEX.html**” (para MS Windows no!!). Consejo: usar minúsculas
- **NO usar !!!** Letras acentuadas dentro de los nombres de archivos.
- **NO usar !!!** caracteres especiales en el nombre de los archivos:  
! @ # \$ % ^ & \* ( ) / \ | “ : ; , ? + , etc...
- Usar nombres descriptivos para los archivos, sin importar su longitud.

No	Si
Us2.htm G Líquido.Htm Vi.pdf ac	usuarios.html gris_liquido_1999.html vereda_infantil.pdf arte_cibernetico

# Herramientas para producir un sitio Web

- ¿Qué necesitamos?
  - Para *navegar* por el Web
  - Para elaborar páginas Web
  - Para *publicar* información en el Web
- Maneras de producir documentos HTML
  - Escribiendo el Código HTML
  - Utilizando editores HTML
  - Utilizando Herramientas de Conversión de Formato

# Herramientas para producir un sitio Web

## ¿Qué Necesitamos ?

Qué necesitamos para “navegar por el WWW” ?, que es necesario para elaborar nuestras propias páginas Web, y, por último, qué necesitamos para “publicar” nuestra propia información en el WWW ?

### **Para Navegar por el Web:**

- Conexión de algún tipo a la red Internet.
- Cliente Web (Netscape Navigator ó MS Internet Explorer por ejemplo)

### ■ **Para elaborar páginas Web:**

- Cliente Web
- Editor de texto o editor HTML o conversores de formato
- Programas para procesar gráficos

### ■ **Para *publicar* información en el Web:**

- Haber elaborado previamente páginas HTML y gráficos relacionados
- Tener a nuestra disposición una institución o compañía que “*aloje*” nuestras páginas (tener una “cuenta de usuario” en una universidad, compañía o proveedor de acceso a Internet, con derecho a publicar nuestros propios archivos en sus servidores) o tener servidores propios conectados a Internet.

# Herramientas para producir un sitio Web

## Maneras de Producir Documentos HTML

1 Escribiendo el código HTML



```
index.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda

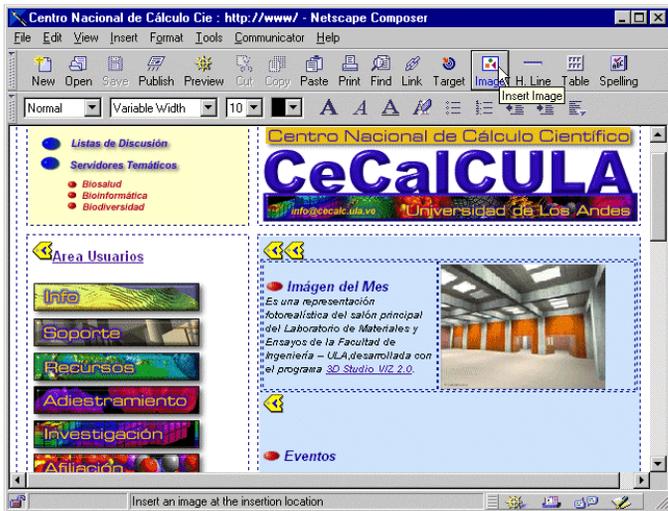
<html>
<head>
  <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=
  <meta name="Author" content="Rodrigo Torrens">
  <meta name="GENERATOR" content="Mozilla/4.5 [es] (WinNT; I)
  <title>Centro Nacional de C&aacute;lculo Cient&iacute;fico</
</head>
<body bgcolor="#FFFFFF">

  <table BORDER=0 CELLSPACING=10 CELLPADDING=3 WIDTH="611" >

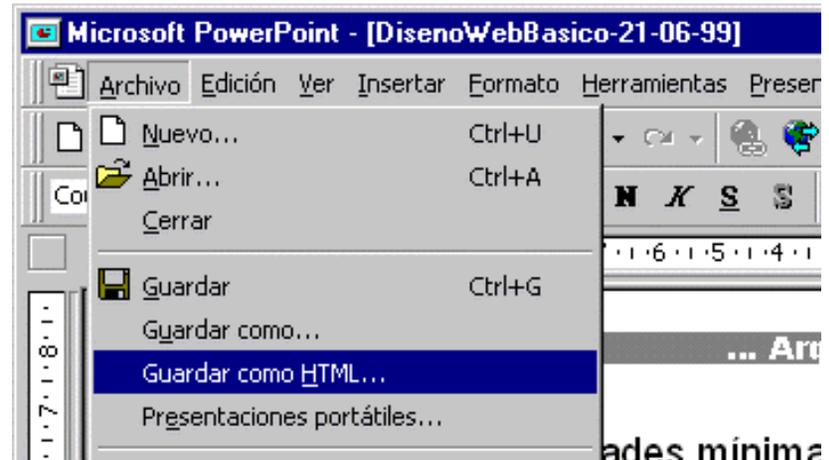
<tr>
  <td WIDTH="200" BGCOLOR="#FFFFCC">
    <a href="listas/index.html"><img SRC="listas1.gif" BO
    <br>
    <a href="serv-tematicos/index.html"><img SRC="servido
  </td>

  <td><img SRC="logo1-99.gif" height=93 width=362</td>
</tr>
```

2 Utilizando editores HTML



3 Utilizando herramientas de conversión de formato



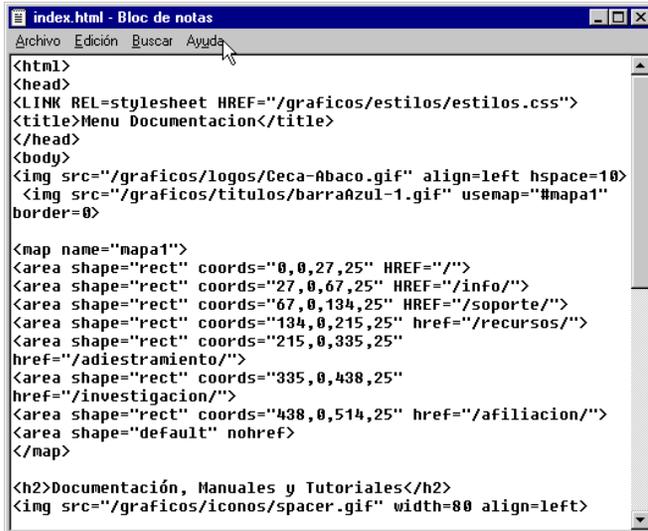
# Herramientas para producir un sitio Web

## 1 Escribiendo el Código HTML

Los Web browsers interpretan archivos texto (ascii) que contienen etiquetas HTML, por lo que podemos escribir directamente estas etiquetas usando **cualquier** editor de texto en **cualquier** plataforma de hardware/sistema operativo.

Se puede usar por ejemplo, el **Bloc de Notas** ó el **WordPad** de Windows 9x/Nt, el **vi** ó el **emacs** en cualquier versión de UNIX/Linux. Existen incluso editores de texto que permiten insertar directamente etiquetas HTML desde sus menús de utilidades y herramientas (TextPad, Xemacs, Word97, etc).

El único requerimiento es guardar los archivos con extensión **.html** ó **.htm**



```
index.html - Bloc de notas
Archivo Edición Buscar Ayuda

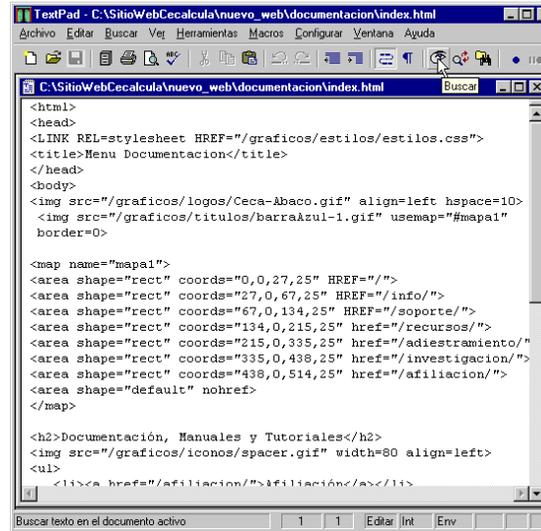
<html>
<head>
<LINK REL=stylesheet HREF="/graficos/estilos/estilos.css">
<title>Menu Documentacion</title>
</head>
<body>



<map name="mapa1">
<area shape="rect" coords="0,0,27,25" HREF="/">
<area shape="rect" coords="27,0,67,25" HREF="/info/">
<area shape="rect" coords="67,0,134,25" HREF="/soporte/">
<area shape="rect" coords="134,0,215,25" href="/recursos/">
<area shape="rect" coords="215,0,335,25"
href="/adiestramiento/">
<area shape="rect" coords="335,0,438,25"
href="/investigacion/">
<area shape="rect" coords="438,0,514,25" href="/afiliacion/">
<area shape="default" nohref>
</map>

<h2>Documentación, Manuales y Tutoriales</h2>

```



```
TextPad - C:\SitioWebCecalculaNuevo_web\documentacion\index.html
Archivo Editar Buscar Ver Herramientas Macros Configurar Ventana Ayuda

C:\SitioWebCecalculaNuevo_web\documentacion\index.html
Buscar

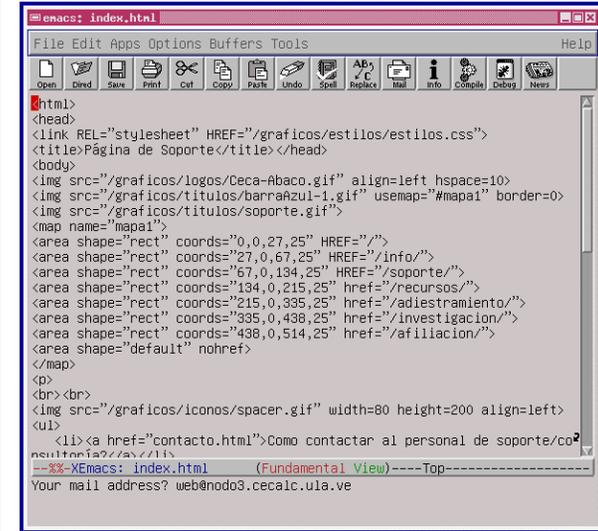
<html>
<head>
<LINK REL=stylesheet HREF="/graficos/estilos/estilos.css">
<title>Menu Documentacion</title>
</head>
<body>



<map name="mapa1">
<area shape="rect" coords="0,0,27,25" HREF="/">
<area shape="rect" coords="27,0,67,25" HREF="/info/">
<area shape="rect" coords="67,0,134,25" HREF="/soporte/">
<area shape="rect" coords="134,0,215,25" href="/recursos/">
<area shape="rect" coords="215,0,335,25" href="/adiestramiento/">
<area shape="rect" coords="335,0,438,25" href="/investigacion/">
<area shape="rect" coords="438,0,514,25" href="/afiliacion/">
<area shape="default" nohref>
</map>

<h2>Documentación, Manuales y Tutoriales</h2>

<ul>
<li><a href="/afiliacion/">afiliación</a></li>
```



```
emacs: index.html
File Edit Apps Options Buffers Tools Help

<html>
<head>
<link REL="stylesheet" HREF="/graficos/estilos/estilos.css">
<title>Página de Soporte</title></head>
<body>



<map name="mapa1">
<area shape="rect" coords="0,0,27,25" HREF="/">
<area shape="rect" coords="27,0,67,25" HREF="/info/">
<area shape="rect" coords="67,0,134,25" HREF="/soporte/">
<area shape="rect" coords="134,0,215,25" href="/recursos/">
<area shape="rect" coords="215,0,335,25" href="/adiestramiento/">
<area shape="rect" coords="335,0,438,25" href="/investigacion/">
<area shape="rect" coords="438,0,514,25" href="/afiliacion/">
<area shape="default" nohref>
</map>
<p>
<br><br>

<ul>
<li><a href="contacto.html">Como contactar al personal de soporte/co
nultoria?</a></li>
--XX-XEmacs: index.html (Fundamental View)----Top-----
Your mail address? web@nodo3.cecalc.ula.ve
```

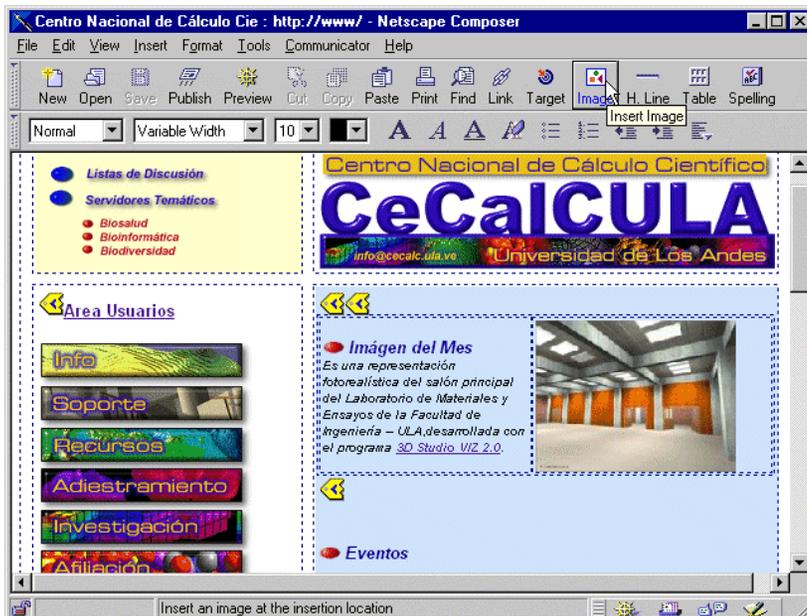
# Herramientas para producir un sitio Web

2

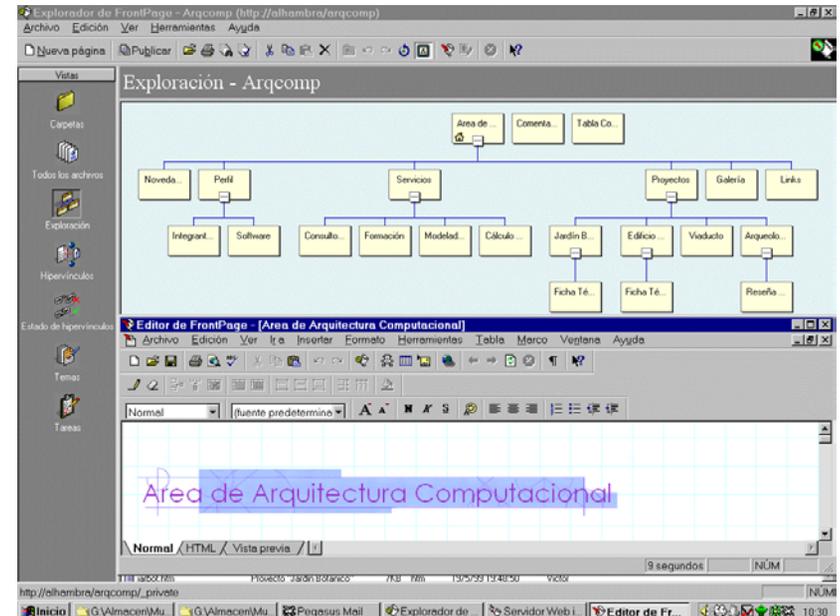
## Utilizando editores HTML

Existen “editores HTML” que permiten dar formato HTML a un documento, sin tener que escribir directamente las etiquetas HTML.

Su funcionamiento y características varían; existen editores HTML extremadamente sencillos como el **Composer de Netscape**, **HomeSite** o **HotDog**, y mucho más sofisticados y con características complejas como **MS Front Page**, **Macromedia Dream Weaver**, **HotMetal Pro**, etc.



*Netscape Composer*



*Microsoft Front Page*

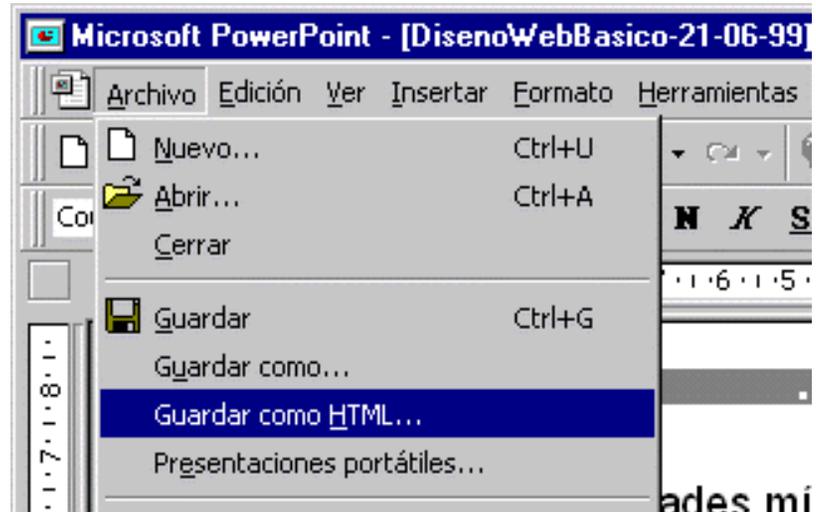
# Herramientas para producir un sitio Web

## 3 Utilizando Herramientas de Conversión de Formato

A muchos programas de edición de documentos, se les ha añadido la capacidad de exportar o portar documentos al formato HTML. MS PowerPoint por ejemplo, convierte a formato GIF todas las láminas de una presentación y crea enlaces entre ellas. MS Publisher por otro lado, crea todo un sitio Web a partir de un documento, tríptico, folleto, etc.



*MS Publisher*



*MS PowerPoint*

# Fundamentos de HTML

- **Fundamentos de HTML**
  - **Qué es HTML ?**
  - **Estandares para HTML**
  - **Elementos de un documento HTML**
  - **Estandares para HTML**
  - **Estructura de un documento HTML**
  - **Primera página HTML**
  - **Etiquetas HTML básicas**
  - **JavaScript**

# Fundamentos de HTML

Qué es HTML ?

## 1. Definición Oficial de W3 Consortium:

“**HTML** is the *lingua franca* for publishing hypertext on the World Wide Web. It is a non-proprietary format based upon **SGML**, and can be created and processed by a wide range of tools, from simple plain text editors - you type it in from scratch- to sophisticated **WYSIWYG** authoring tools. **HTML** uses tags such as `<h1>` and `</h1>` to structure text into headings, paragraphs, lists, hypertext links etc. “

## 2. Definición propia:

HTML, o **HyperText Markup Language**, es un lenguaje que sirve para que su Web Browser muestre documentos multimedia. Los documentos en sí son archivos de texto simple (ASCII) con "etiquetas" especiales que un Browser sabe cómo interpretar y utilizar para dar formato al documento, en la pantalla de su computador.

# Fundamentos de HTML

## Estándares para HTML

### Porque seguir estándares?:

La idea es diseñar un sitio Web que **la mayor cantidad de personas** pueda ver, no solo el grupo de personas que tengan la última versión de un Browser, o trabajen en cierta plataforma de S.O., o tengan un monitor capaz de mostrar 128 millones de colores...

### Estandares (y no tan Estandares):

- **HTML 2.0:** primer conjunto de estándares que apareció para el HTML. Virtualmente todos los browsers en uso actualmente soportan este estándar.
- **HTML 3.2:** Incorpora características adicionales introducidas por Netscape y MS Explorer, que al principio no eran soportadas por todos los browsers. En la actualidad la mayoría de los usuarios del Web usan navegadores que soportan este estándar (pero no todos).
- **HTML 4.0:** es el conjunto actual de estándares propuestos. Contiene muchas características adicionales y algunos intentos de reducir las complejidades de los diferentes browsers. Desafortunadamente con este estándar, el HTML se esta volviendo mucho más complejo.

# Fundamentos de HTML

## Características del HTML

El lenguaje HTML es el usado actualmente para escribir textos *hipermedia* en el Web.

### Tres normas o características fundamentales del HTML:

#### 1. HTML es simplemente texto

Lo primero es saber que un documento HTML es un archivo de texto simple, luego, se puede editar con cualquier editor de texto.

#### 2. No importan los tabs, ni los saltos de línea

Los intérpretes HTML no toman en cuenta las tabulaciones, los saltos de línea ni los espacios en blanco extra. Esto tiene ventajas y desventajas. La principal ventaja es que permite obtener resultados uniformes y de buena presentación de manera bastante fácil. La principal desventaja es que en un documento HTML, se deben usar los comandos `<P>...</P>` o `<BR>` para forzar saltos de línea.

#### 3. Existen tres caracteres especiales

- `<` Menor que, se usa para indicar el comienzo de un comando HTML.
- `>` Mayor que, se usa para indicar el término de un comando HTML.
- `&` Ampersand, se usa para escribir caracteres especiales (símbolos matemáticos, comerciales, así como el signo menor que y el mayor que entre otros) en un documento.

# Fundamentos de HTML

## Elementos de un Documento HTML

HTML permite marcar zonas seleccionadas de texto para ser utilizadas como títulos, encabezados, párrafos, listas, etc., para que así cada browser interprete estas marcas.

Las instrucciones HTML, en conjunto con el texto sobre el que actúan estas instrucciones, son llamadas Elementos HTML . Estas instrucciones HTML son llamadas **Etiquetas**, y tienen la siguiente forma general:

```
<Nombre_elemento>
```

Por lo general estos elementos, como se dijo, dan formato a zonas de texto y la etiqueta anterior marca el principio de la zona formateada, y la etiqueta:

```
</Nombre_elemento>
```

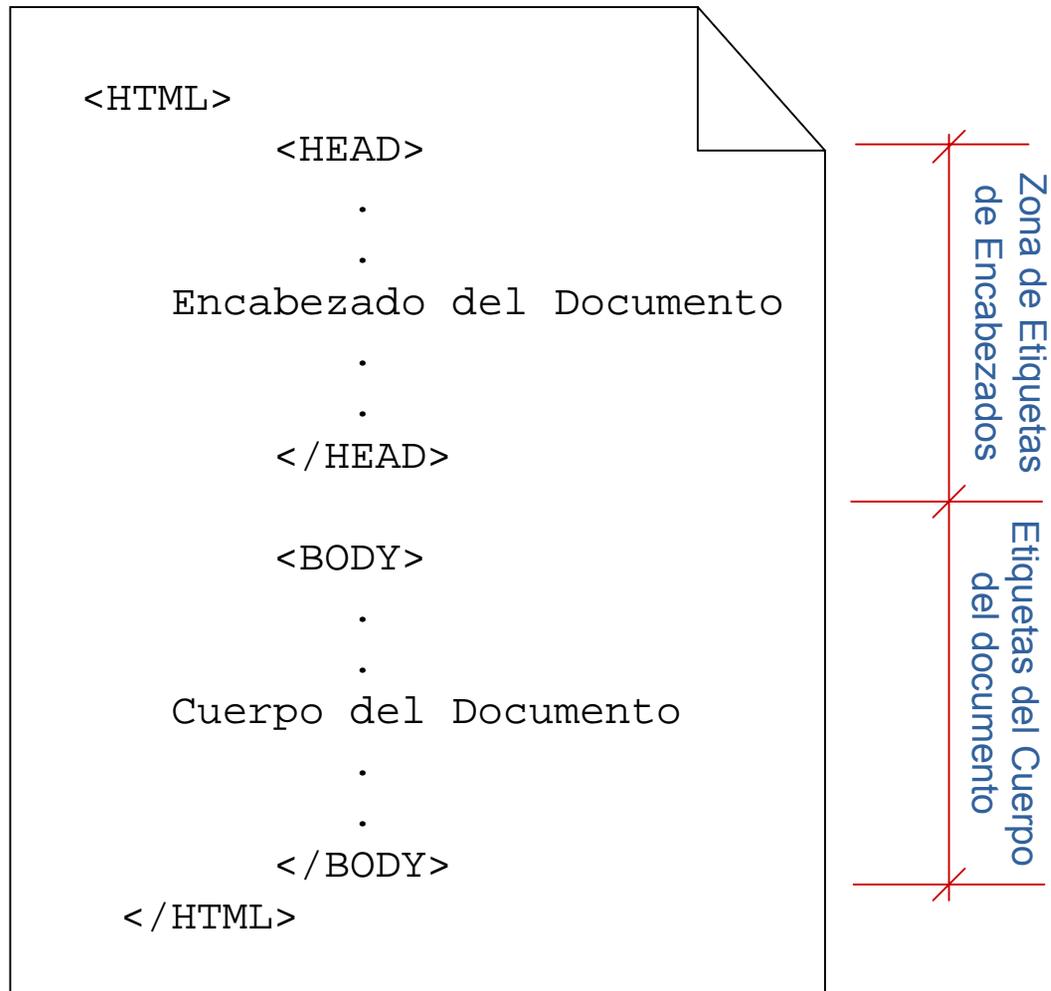
...marca el final de esta zona (note que solo se le coloca el caracter *slash* "/" al nombre del elemento de formato).

Existe un tipo especial de elemento llamados **vacío**. Estos elementos no afectan a ningún bloque del documento y no requieren un etiqueta de finalización. Un ejemplo de esto lo constituye el elemento

```
<HR>
```

# Fundamentos de HTML

## Estructura de un Documento HTML



# Fundamentos de HTML

## Su Primera página HTML:

Abra **Textpad** (en Windows), **SimpleText** (en Mac), o **vi** (en Unix) Digite lo siguiente:

```
<HTML>
  <HEAD>
    <TITLE>Mi primera página HTML</TITLE>
  </HEAD>
  <BODY>
    <P>Esta es la primera página
      HTML que yo edito !
    </P>
  </BODY>
</HTML>
```

Grabe este archivo con el nombre: `holamundo.htm`. Abra su browser; este puede reclamar por la falta de una conexión a Internet; ignore estos avisos. No necesita conectarse a Internet para ver las páginas en su computador. Puede trabajar Off-line. Elija "Open File" en la barra de menú. Seleccione el archivo `holamundo.htm` que acaba de crear; debería aparecer algo así:

Esta es la primera página HTML que yo edito !

Usted ha creado su primer documento HTML!

# Fundamentos de HTML

## Etiquetas Básicas

- Encabezados: `<h1>` hasta `<h6>`

- Listas:

- Ordenadas: 

```
<ol>
  <li> Elemento 1 </li>
  <li> Elemento 2 </li>
</ol>
```

- Desordenadas: 

```
<ul>
  <li> Item </li>
  <li> Item </li>
</ul>
```

- Imágenes: `<IMG SRC="logo.gif" ALIGN="MIDDLE">`

- Estilos de texto: `<B>` Texto en negritas `</B>`  
`<I>` Texto en itálicas `</I>`  
`<TT>` Texto tipo teletipo `</TT>`

- Referencias a otros documentos (hiperenlaces):

- Locales: `<A HREF="pagina-mia.html">Pagina Mía</A>`
- Externos: `<A HREF="http://www.cnn.com/">CNN</A>`

# Fundamentos de HTML

- **Tablas:**

```
<TABLE>  
<TR><TD>Celda A1</TD> <TD>Celda B1</TD> <TD>Celda C1</TD></TR>  
<TR><TD>Celda A2</TD> <TD>Celda B2</TD> <TD>Celda C2</TD></TR>  
<TR><TD>Celda A3</TD> <TD>Celda B3</TD> <TD>Celda C3</TD></TR>  
</TABLE>
```

Celda A1	Celda B1	Celda C1
Celda A2	Celda B2	Celda C2
Celda A3	Celda B3	Celda C3

- **Texto preformateado:**

```
<PRE> Texto  
preformateado  
</PRE>
```

- **Centrar elementos:** `<center> ... </center>`
- **Línea horizontal:** `<hr>`
- **Salto de línea:** `<br>`
- **Color y tamaño de texto:** `<font color=#ff4466 size=+3>Texto</font>`
- **Color de fondo:** `<body bgcolor=#ee99ff>`

# Fundamentos de HTML

## Ejemplo de un Formulario:

```
<H2>Ejemplo de Elementos de un Formulario HTML</H2>
<FORM ACTION="programa_cgi.pl?var1=parametro1" METHOD="POST">
  Escribe tu apellido:
  <BR><INPUT TYPE="text" NAME="Apellido">
  <BR>Sus comentarios :
  <BR><TEXTAREA ROWS=4 COLS=50>
    Ingrese sus comentarios aquí
  </TEXTAREA><BR>
  Está de acuerdo (sí o no):<br>
  <INPUT TYPE="radio" NAME="encuesta" VALUE="si">Si<BR>
  <INPUT TYPE="radio" NAME="encuesta" VALUE="no">No<BR>
  Escoger deportes:
  <INPUT TYPE="checkbox" NAME="interes_golf"> Basketball
  <INPUT TYPE="checkbox" NAME="interes_tenis"> Tenis
  <INPUT TYPE="checkbox" NAME="interes_squash"> Baseball
  <INPUT TYPE="checkbox" NAME="interes_natac"> Natación
  <BR>
  <INPUT TYPE="submit" VALUE="Enviar formulario!">
  <INPUT TYPE="reset" VALUE="Limpiar formulario">
</FORM>
```

# Fundamentos de HTML

## Que es JavaScript?

JavaScript es un lenguaje de programación compacto y *orientado por objetos* destinado al desarrollo de aplicaciones Internet que actúa a modo de complemento del lenguaje HTML. NO es igual que Java. Originalmente no tienen nada que ver.

Su principal función es mejorar la interactividad (y apariencia) de las páginas Web.

## Donde escribo, compilo y corro el código JavaScript?

El código de las aplicaciones **JavaScript** se integra en el mismo archivo (texto) donde se escribe el código HTML.

**No se necesita compilar** un programa **JavaScript**, solamente se escribe el código con un editor de texto, se guarda y al abrir ese archivo con un browser, este lo ejecuta. (Es un lenguaje interpretado).

# Fundamentos de HTML

## Formas de Incluir JavaScript en HTML

- 1.- Como sentencias y funciones de programas dentro de las etiquetas HTML `<script>` y `</script>`
- 2.- Especificando un archivo como fuente JavaScript ( en lugar de incluir código JavaScript en HTML) (No es muy usado)
- 3.- Proporcionando una expresión JavaScript como un valor para un atributo HTML
- 4.- Como manejadores de eventos dentro de ciertas etiquetas HTML (en formas)

# Fundamentos de HTML

## Ejemplos Código JavaScript y HTML

```
<HTML><HEAD>
<Script lenguaje="JavaScript">
    document.write ("Hola mundo")
</Script>
<BODY>
    <H2> Chao ! </H2>
</BODY>
</HTML>
```

```
<html><head></head>
<body>
<form name="Cambiar_color">
    Color1<input type="checkbox"    name="C1"
OnClick="document.bgColor='#ff9999' ">
    Color2<input type="checkbox"    name="C2"
OnClick="document.bgColor='#00ff99' ">
</form> </body></html>
```

# Ejercicios de Edición HTML

- **Editando el Código HTML**
  - **Modificando un documento HTML**
  - **Listas ordenadas y desordenadas**
  - **Estilos de texto**
  - **Imágenes**
  - **Hiperenlaces**
  - **Tablas**
  - **Frames**
  - **Formas electrónicas**
  - **Insertando Javascript en HTML. Efectos con Imágenes.**
- **Tipos de Editores HTML**
- **Ejercicio Final**

# Ejercicios de Edición HTML

## Listas

### Listas Ordenadas

Transcriba en un nuevo documento lo siguiente (nombrela como “etiquetas\_html1.html”):

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE> Listas Ordenadas</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
  <H1> Listas Ordenadas </H1>
  <P> Lo siguiente es un ejemplo de listas ordenadas.<BR>
  Aquí hay un salto de línea forzado, ya que HTML no reconoce
  los retornos de carro (return ó enter) ni más de un espacio
  en blanco dentro del texto.</P>
  <P> Note que la numeración se coloca automáticamente:</P>
  <OL>
    <LI> Item 1 de una lista ordenada </LI>
    <LI> Item 2 de una lista ordenada </LI>
    <LI> Item 3 de una lista ordenada </LI>
    <LI> Item 4 de una lista ordenada </LI>
  </OL>
</BODY>
</HTML>
```

# Ejercicios de Edición HTML

## ...Listas

### Listas desordenadas

Añada antes de la etiqueta </body> del archivo anterior lo siguiente:

```
<H2>Ejemplo de Listas Desordenadas</H2>
<P>Ejemplo de las etiquetas necesarias para crear listas
sin orden. También se muestra como las etiquetas HTML
pueden estar anidadas (una lista dentro de otra lista
por ejemplo).</p>
<UL><LI><P> Uvas </P></LI>
  <LI><P> Peras </P></LI>
  <LI><P> Manzanas </P></LI>
  <LI> Cítricos
    <UL> <LI> Naranjas </LI>
        <LI> Limones </LI>
        <LI> Mandarinas </LI>
    </UL></LI>
  <LI><P> Otras Frutas </P></LI>
</UL>
```

# Ejercicios de Edición HTML

## Estilos, tamaños y colores de texto:

### Estilos:

Agregue lo siguiente al documento que esta editando:

```
...  
<B>Negrita (Bold)</B>  
<I>Cursiva (Italic)</I>  
<BLINK>Parpadeante (Blink)</BLINK>  
<TT>Tamano fijo (TypeWriter)</TT>  
<EM>énfasis (Emphasis)</EM>  
<STRONG>Gran énfasis (Strong)</STRONG>  
<U>Subrayado (Underline)</U>  
...
```

Revise los cambios.

# Ejercicios de Edición HTML

## ...Estilos y colores de texto:

### Tamaño y color del texto:

Se añaden aquí atributos de tamaño y color al texto:

```
...
<H3>Cambiando el <font size=+3>Tama&ntilde;o</font> del Texto</H3>
Ejemplos de textos a diferentes tama&ntilde;os:
<ul>
<li><font size=5>Texto grande (tama&ntilde;o 5)</font>
<li><font size=3 color=#0000FF>Texto normal azul (tama&ntilde;o 3)</font>
<li><font size=16px>Texto peque&ntilde;o (tama&ntilde;o 2)</font>
<li><font size=-1>Texto muy peque&ntilde;o (tama&ntilde;o 1)</font>
</ul>
...
```

Revise el efecto de estas etiquetas.

# Ejercicios de Edición HTML

## Imágenes:

### Etiqueta HTML para insertar imágenes en un documento:

(se muestra el uso de la etiqueta <IMG...>, junto con algunos de sus atributos)

Agregue las siguientes etiquetas al documento que está editando (pregúntele al instructor sobre la ubicación de los archivos de imágenes a utilizar):

```
...  
<BR>  
<IMG SRC="imagen01.gif">  
<IMG SRC="imagen01.gif" WIDTH="200" HEIGHT="200"><BR>  
<A HREF="holamundo.html"><IMG SRC="imagen01.gif"></A><BR>  
<A HREF="holamundo.html"><IMG SRC="imagen01.gif" BORDER=0></A>  
<BR>  
<!-- Lo siguiente funcionara si existe conexión a la red -->  
<IMG SRC="http://www.cecalc.ula.ve/logo1-99.gif">  
...
```

Revise el efecto de estas etiquetas. Dese cuenta que una imagen puede ser usada para realizar un hiperenlace (en las próxima láminas esto se explicaran en detalle).

# Ejercicios de Edición HTML

## Hiperenlaces (links):

### Etiqueta HTML para establecer hiperenlaces:

Esta es una de las etiquetas más importantes dentro del HTML, ya que permite la interconexión entre documentos de diferentes tipos.

Agregue las siguientes etiquetas al documento que está editando:

```
...  
<BR>  
<A HREF="holamundo.html">Ir a Mi Primera Página HTML</A>  
<A HREF="http://biosalud.saber.ula.ve">Ir a Servidor Biosalud</A>  
<A HREF=" ../paginax.html">Ir a pagina X </A>  
<A HREF="/"> Pagina Principal </A>  
<A HREF="/estadisticas/">Estadisticas</A>  
<A HREF="/cgi-bin/programaCGI.pl">Correr Programa</A>  
<A HREF="/cgi-bin/programaCGI.pl?var1=param1&var2=param2">  
Correr Programa</A>  
<A HREF="holamundo.html"><IMG SRC="imagen01.gif"></A><BR>  
<A HREF="http://www.cecalc.ula.ve"><IMG SRC="imagen01.gif"></A>  
<BR>  
...
```

Revise el efecto de estas etiquetas. Vea como una imagen se utiliza como hiperenlace.

# Ejercicios de Edición HTML

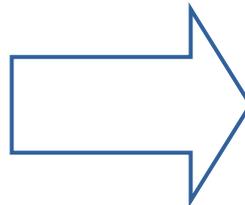
## Tablas:

### Tabla simple:

Agregue lo siguiente al documento que esta editando:

```
...  
<TABLE BORDER=2>  
<TR>  
    <TH>1996  
    <TH>1997  
<TR>  
    <TD>30 millones  
    <TD>80 millones  
</TABLE>  
...
```

**Se verá así**



1996	1997
30 millones	80 millones

# Ejercicios de Edición HTML

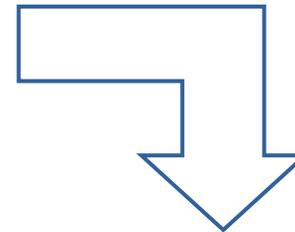
## ...Tablas:

### Tabla con atributos:

Aquí se añaden algunos atributos a la tabla:

```
...  
<TABLE BORDER=3 WIDTH=400 HEIGHT=100>  
<TR>  
  <TH COLSPAN=3>USUARIOS DE INTERNET EN VENEZUELA</TH>  
</TR>  
<TR BGCOLOR="#9966cc">  
  <TH><FONT COLOR="#ffffff">1995</FONT></TH>  
  <TH>1996</TH>  
  <TH>1997</TH>  
</TR>  
<TR>  
  <TD BGCOLOR="#ff9933" ALIGN=CENTER>1.500  </TD>  
  <TD BGCOLOR="#ffff99" ALIGN=CENTER>15.000 </TD>  
  <TD BGCOLOR="#00ccff" ALIGN=CENTER>80.000 </TD>  
</TR>  
</TABLE>  
...
```

**Se vera así**



USUARIOS DE INTERNET EN VENEZUELA		
1995	1996	1997
1.500	15.000	80.000

# Ejercicios de Edición HTML

## Frames:

**Frames** (en inglés, marcos o cuadros) es un procedimiento del lenguaje HTML para dividir la pantalla en diferentes zonas, o ventanas, que pueden actuar independientemente unas de otras, como si se trataran de páginas diferentes, pues incluso cada una de ellas pueden tener sus propias barras deslizadoras. Los navegadores que lo implementan son el Netscape 2.0, y el Explorer 2.0 en adelante.

Una de sus características más importantes es que pulsando un enlace situado en un *frame*, se puede cargar en otro *frame* una página determinada. Esto se utiliza frecuentemente para tener un *frame* estrecho en la parte lateral (o superior) con un índice del contenido en forma de diferentes enlaces, que, al ser pulsados cargan en la ventana principal las distintas páginas. De esta manera se facilita la navegación entre las páginas, pues aunque se vaya pasando de unas a otras, siempre estará a la vista el índice del conjunto...

Veamos esto con un ejemplo...

# Ejercicios de Edición HTML

## ...Frames:

### Documento de definición de los frames

Lo primero que tenemos que hacer es crear un documento HTML en el que definiremos cuántas zonas va a haber, qué distribución y tamaño van a tener, y cuál va ser el contenido de cada una de ellas.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Mi Página con frames</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="20%, 80%">
<FRAME SRC="indice.html">
<FRAME SRC="pag1.html" NAME="principal">
</FRAMESET>
</HTML>
```

# Ejercicios de Edición HTML

## ...Frames:

### Documento del frame de la izquierda

Va a tener un fondo amarillo, y va a contener dos enlaces dirigidos al frame de la derecha.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Indice </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFBB00">

<P><A HREF= "pag1.html" TARGET="principal"> Pagina 1 </A>
<P><A HREF= "pag2.html" TARGET="principal"> Pagina 2 </A>

</BODY>
</HTML>
```

Dentro de las etiquetas de los enlaces podemos observar algo nuevo, y es el atributo TARGET (en inglés: objetivo, blanco), que sirve para hacer que al ser activado el enlace no se cargue en el propio frame, sino en otro, precisamente en el que hayamos llamado con ese nombre en el documento de definición de los frames.

# Ejercicios de Edición HTML

## ...Frames:

### Documentos del frame de la derecha

Van a tener un fondo rojo y negro, y van a contener solamente un texto a modo de ejemplo. Nombrelos como "pag1.html" y "pag2.html" respectivamente.

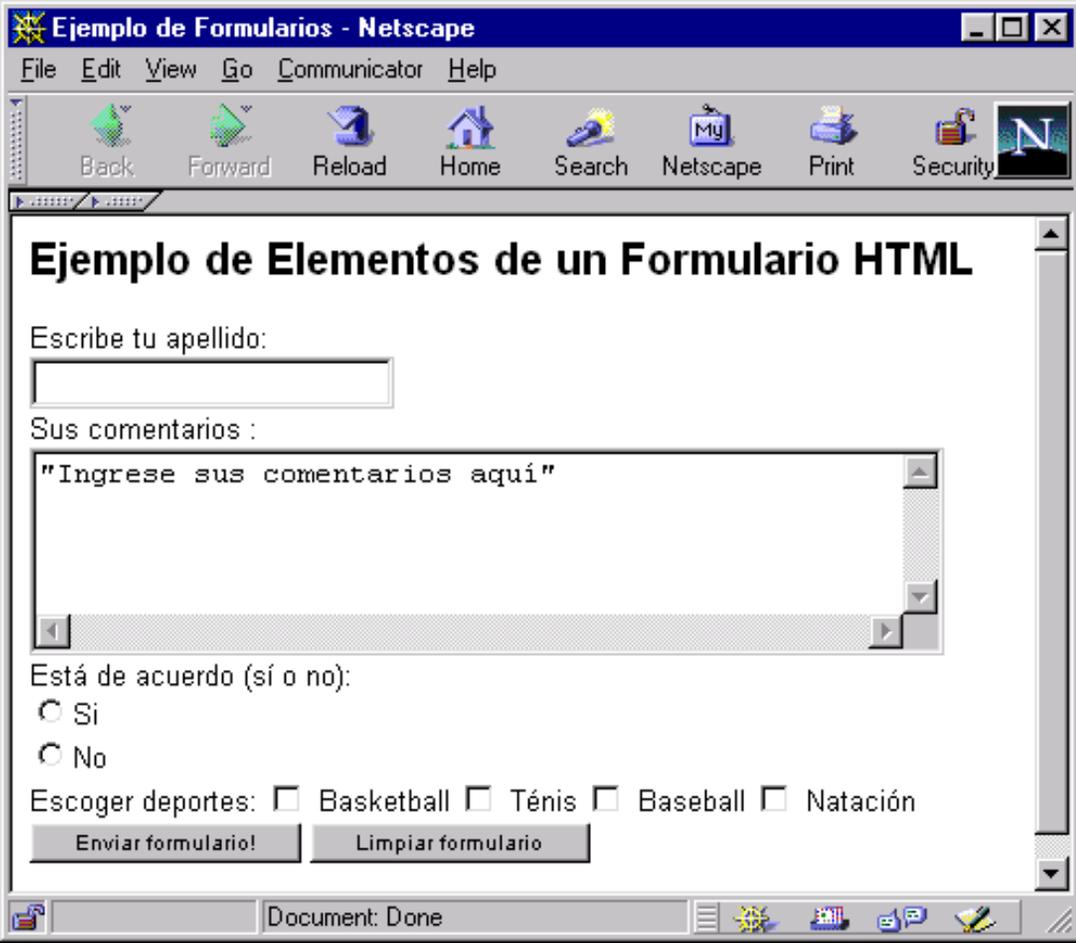
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Pagina 1 </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#ff0000"
TEXT="#FFFFFF">
<CENTER>
<FONT SIZE=+3><STRONG>
<P>PAGINA 1: ESTA ES LA PRIMERA
PAGINA DEL EJEMPLO
<FONT COLOR="#0000FF">
CON FRAMES
</FONT>
<BR>DE PAGINAS HTML
</STRONG>
</FONT>
</p></CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Pagina 2 </TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#000000"
TEXT="#0000FF">
<CENTER>
<P><FONT SIZE=+3><STRONG>
PAGINA 2: ESTA ES LA SEGUNDA PAGINA
DEL EJEMPLO
<FONT COLOR="#FF0000">
CON FRAMES
</FONT>
<BR>DE PAGINAS HTML
</STRONG>
</FONT>
</p></CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

# Ejercicios de Edición HTML

## Formas Electrónicas:

Transcriba o copie el ejemplo de la lámina 34. Deberá obtener algo parecido a la siguiente figura:



The screenshot shows a Netscape browser window titled "Ejemplo de Formularios - Netscape". The menu bar includes "File", "Edit", "View", "Go", "Communicator", and "Help". The toolbar contains icons for "Back", "Forward", "Reload", "Home", "Search", "Netscape", "Print", and "Security". The main content area displays the following HTML form:

**Ejemplo de Elementos de un Formulario HTML**

Escribe tu apellido:

Sus comentarios :

Está de acuerdo (sí o no):  
 Si  
 No

Escoger deportes:  Basketball  Ténis  Baseball  Natación

The status bar at the bottom shows "Document: Done" and various system icons.

# Ejercicios de Edición HTML

Insertando Javascript en HTML. Efectos especiales con imágenes.

Explicaremos, para ilustrar la interacción entre HTML y Javascript, como cambiar/animar una imagen cuando el puntero del ratón pase por encima de ésta.

Básicamente el código necesario se divide en tres partes:

**1ro-** Precargar en memoria las imágenes componentes de la animación.

**2do-** Capturar el momento cuando el usuario coloque el puntero sobre la imagen y cambiarla por otra (con el evento `onMouseOver`).

**3ro-** Capturar con evento `onMouseOut` cuando el usuario deje la imagen y restituir la imagen original.

En las siguientes láminas, la explicación detallada...

# Ejercicios de Edición HTML

## 1ro- Precargando las imágenes en memoria:

Consiste básicamente en cargar una imagen en la memoria cache, antes de ser usada, para que cuando la necesitemos aparezca instantáneamente. Esto se logra creando una instancia del objeto imagen e insertando dicho código entre las etiquetas <HEAD> y </HEAD>



### Ejemplo:

```
<html>
<head>
<script>
<!--
imagen01=new Image()
imagen01.src="imagen1.gif"
imagen02=new Image()
imagen02.src="imagen2.gif"
//-->
</script>
</head>
...
```

# Ejercicios de Edición HTML

## 2do y 3er Paso: capturar los eventos onmouseover y onmouseout:

La idea básica de ésta técnica es que JavaScript cambie el camino (atributo **src**) de la imagen cuando el ratón se coloque encima de ésta.



### Ejemplo:

```
...
<body>
  <a href="pagxx.html"
      onMouseOver="document.imagen0.src=imagen02.src"
      onMouseOut="document.imagen0.src=imagen01.src">
    </a>
  </body>
</html>
```

Notar que se puede omitir la palabra “document” para hacer referencia a las imágenes previamente definidas.

Como ejercicio, codificar completas las dos partes de programa mostradas anteriormente, pero llamando a una función que haga la tarea.

# Ejercicios de Edición HTML

## Estilos CSS

Permite dar formato y estilo de salida a conjuntos de etiquetas HTML o zonas de salida.

### Ejemplos:

Instrucción que agrega enlace a archivo global de estilos:

```
<link REL="stylesheet" HREF="estilos.css">
```

Instrucciones que agregan estilo dentro de etiqueta:

```
<input type=text size="10" style="font-size:10px">
```

```
<a href="xxx.html" style="font-size:10px;  
font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;  
color: #342A70">
```



# Sitio Web de Revista Electrónica

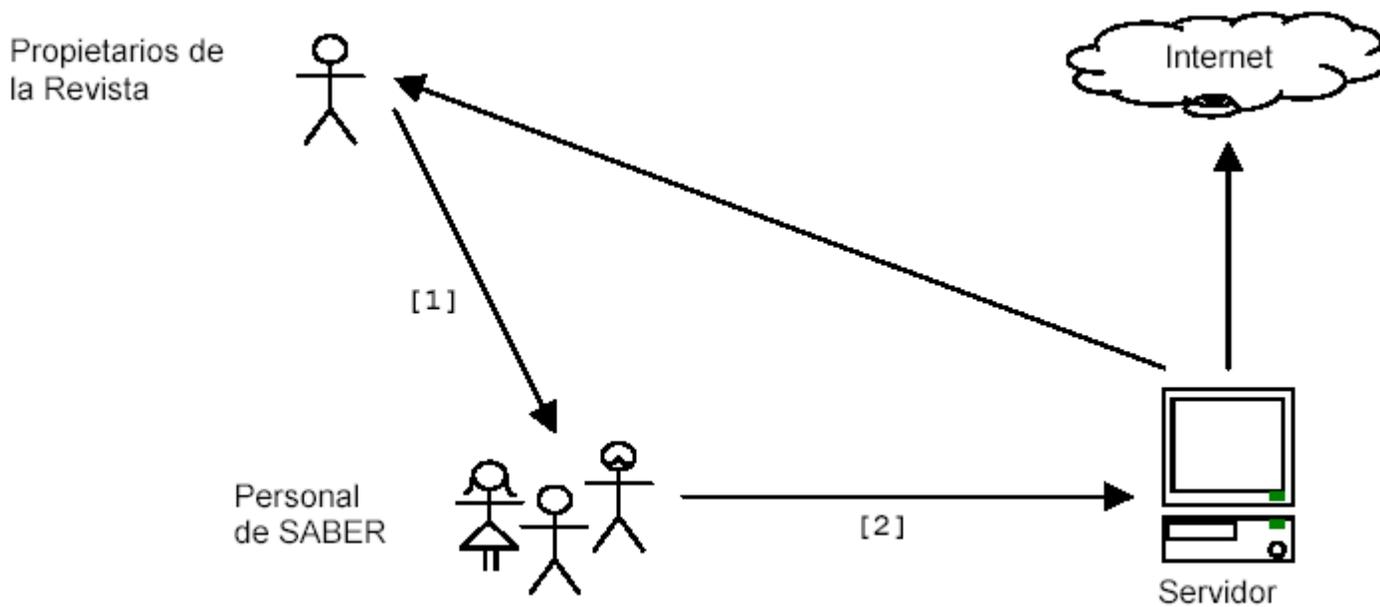
- Sitio de revista sin la utilización de frames

The screenshot displays the website for the journal 'Revista Investigación en Táchira'. At the top left is the logo of the Universidad de los Andes, Mérida, Venezuela. The main header features the journal title 'Revista Investigación en Táchira' in a large, white, serif font on a dark blue background. Below the header is a navigation menu with the following items: Inicio, Números, Info, Comité Editorial, Normas para Colaboradores, Contacto, and Estadísticas de Consulta (accompanied by a small bar chart icon). The central content area has an orange background and contains the text: 'Revista Investigación en Táchira', 'Numero Actual:', 'Número 5, Vol. 2', 'Junio 2003', and 'Ver Tabla de Contenido'. To the right of this text is a yellow rectangular area containing a thumbnail image of the journal cover. The cover features a photograph of a street scene with a yellow door and a potted plant, and includes the text: 'Revista Investigación en Táchira', 'Premios a Investigadores Tachireños', 'Premio Dr. Juan Pérez M.', 'Revistas Electrónicas', and 'Reseñas'.

## 5. Publicación de revistas en SABER-ULA.

- Requisitos. Proceso básico.
- Herramientas usadas.
- Uso de Bases de Datos. Catalogación. Consultas. Estadísticas.
- Incorporación de contenidos y consultas en sitio Web de publicación.
- Métodos de envío de contenidos
  
- Practica 5

# 5.1 Proceso General de Publicación



## 5.2 Proceso General de Publicación

- **[1]** Los propietarios de la Revista entregan el siguiente Contenido:
  - Tabla de Contenido de cada número de la revista.
  - Contenido a texto completo de los artículos.
  - Palabras claves de cada artículos.
  - Datos sobre la frecuencia y numeración de las ediciones.
- Formatos:
  - - Publisher
  - - PageMaker
  - - Word, PDF

## 5.3 Proceso General de Publicación

- **[2]** SABER-ULA obtiene un Contenido Procesado:
- Datos de Numeración y fecha del número de la revista.
- Tabla de Contenido.
- Artículos completos con palabras claves (descriptores) y resumen (opcional).
- Acceso desde Internet:
  - - Portal de SABER-ULA <http://www.saber.ula.ve>
  - - Página web de la Revista <http://www.saber.ula.ve/revista>
- - Formato:
  - - Datos básicos en la BD.
  - - Artículos a texto completo en archivos de formato PDF.

## 5.4 Lo que hace SABER-ULA

- Publicación electrónica
- Diseño e implementación de la página web de la Revista (opcional).
- Alojamiento de las páginas web de la Revista  
<http://www.saber.ula.ve/revista>
- Procesamiento del Contenido de cada número de la Revista.
- Respaldo de la información.
- Servicios:
  - - Motor de búsqueda (título, autor y palabras claves).
  - - Estadísticas de Consulta.

## 5.5 Lo que NO hace SABER-ULA:

- Revisar y corregir el contenido de los artículos.
- Arbitrar la Revista.
- Asignar palabras claves a los artículos de la Revista.
- Participar en el proceso de edición de la versión impresa de la Revista (en el caso de revistas impresas).

## 5.6 Proceso detallado de publicación

- (1) Separar la información entregada por los encargados de la Revista en un archivo por artículo. Para nombrar a los archivos se establece las siguientes normas:
  - Deben agruparse en una carpeta denominada con los datos de la numeración, es decir número y volumen.
  - El nombre del archivo debe ser “articulo#”. Donde “#” es el número secuencial de la ocurrencia de ese archivo en la tabla de contenido. Se recomienda obtener un archivo para la tabla de contenido.
- (2) Convertir a formato PDF cada artículo. Usar las herramientas de Adobe Acrobat 5.0. Deben verse y tratarse los detalles: tamaño de archivos, resolución de imágenes y fuentes de letras.

## 5.7 Extraer de estos archivos lo siguiente:

- Un archivo de texto con la Tabla de Contenido, que debe tener:
  - Numeración y fecha del número de la revista.
  - Lista de Título, Autor y Sección por cada artículo.
- Para cada artículo de la revista hacer un archivo de texto con:
  - Título.
  - Autores.
  - Palabras Claves (Diferentes idiomas).
  - Resúmenes (Diferentes idiomas).

## 5.8 Un archivo de texto con la Tabla de Contenido:

- Numeración y fecha del número de la revista.
- Lista de Título, Autor y Sección por cada artículo.

## 5.9 Para cada artículo de la revista hacer un archivo de texto con:

| [Español](#) | [English](#) | [Français](#) |

**Análisis y propuestas al curriculum de Educación Básica del área de Ciencias Sociales en Venezuela.1997-99.**  
(Carmen Aranguren R., Angel Antúnez P.,Marleny Rivas A., Ernesto Salas Machado)  
(GITDCS. Universidad de Los Andes - Venezuela)

### Resumen



Se hace evidente la necesidad de estudiar el marco teórico, disciplinar, didáctico y psicopedagógico de los nuevos Planes de Estudio de E.B., para entender los problemas curriculares concretos que lo caracterizan.

**Análisis y propuestas al curriculum de Educación Básica del área de Ciencias Sociales en Venezuela.1997-99.**  
(Carmen Aranguren R., Angel Antúnez P.,Marleny Rivas A., Ernesto Salas Machado)  
(GITDCS. Universidad de Los Andes - Venezuela)

### Abstract



We find it necessary to study the theoretical, discipline, didactic, and psychopedagogic frame of the new Study Plans in order to understand the concrete curriculum problems that characterize it.

**Análisis y propuestas al curriculum de Educación Básica del área de Ciencias Sociales en Venezuela.1997-99.**  
(Carmen Aranguren R., Angel Antúnez P.,Marleny Rivas A., Ernesto Salas Machado)  
(GITDCS. Universidad de Los Andes - Venezuela)

### Résumé

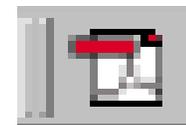


On pense comme évidente la nécessité d'étudier le cadre théorique, disciplinaire, didactique et psychopédagogique des nouveaux Plans d'Étude pour comprendre les problemes curriculaires concrets qui le caracterise.

- Título.
- Autores.
- Palabras Claves  
(en diferentes idiomas).
- Resúmenes  
(en diferentes idiomas).

### Microsoft Word

- Para crear un documento PDF desde
- Microsoft Word:
- Abra el documento en Microsoft Word
- Haga clic en el botón Convertir a PDF en la barra de herramientas o elija desde El menú Archivo, la opción imprimir.
- Seleccione en Impresora: Acrobat Distiller.



# 5.11 Conversión desde Page Maker a PDF

## Adobe Page Maker

- En el cuadro de diálogo Exportar a PDF, elija una carpeta para guardarlo y especifique un nombre para el archivo PDF.
- PageMaker ofrece dos métodos para crear archivos PDF. Usted puede:
  - Hacer clic en el botón Adobe PDF en la barra de herramientas
  - Elegir Archivo > Exportar > Adobe PDF. El primer método es más rápido y fácil. El segundo método ofrece mayor control sobre el archivo que ha creado.
- Abra el documento en PageMaker. Haga clic en el botón Convertir a PDF de Adobe en la barra de herramientas.
- Asegúrese que los archivos PDF(\*.pdf) estén seleccionados en el menú Salvar como.
- Haga clic en Salvar.
- Cuando haga clic en Salvar, el archivo Adobe PDF es creado y luego abierto automáticamente en Acrobat.

