



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación

### ELABORACIÓN DE PÁGINAS WEB CON XHTML

#### PRESENTACIÓN

XHTML (eXtensible Hyper Text Markup Language) es un lenguaje para la creación de páginas Web, es la reformulación del HTML 4.01 aplicándole XML. La razón principal para su uso es la creación de código limpio, separando el contenido del diseño, debido a que está basado en XML, además de que su lectura e interpretación es posible en cualquier dispositivo móvil que soporte XML.

En este curso se revisarán los principales conceptos y procedimientos que nos permitan desarrollar páginas web.

#### OBJETIVO

El participante distinguirá los diferentes elementos que ayudan al desarrollo de sitios Web utilizando el lenguaje XHTML y hojas de estilo CSS.

#### PERFIL DE INGRESO

El curso está dirigido a las personas interesadas en presentar información en el Web con el lenguaje XHTML.

Los interesados deberán:

- Tener conocimientos equivalentes al curso de Introducción al uso de las computadoras e Internet con WINDOWS/LINUX.
- Contar con una cuenta de correo activa y acceso a Internet para conectarse al sitio del curso.
- Disponer de al menos 10 horas a la semana para revisar a fondo los contenidos y realizar las actividades de cada tema.

#### REQUISITOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

Deberá tener disponible un equipo de cómputo con las siguientes características:

##### HARDWARE:

- Equipo con procesador Pentium II a 800Mhz o superior.
- Memoria RAM instalada de 128MB o superior.
- Espacio en el disco duro de al menos 2 GB donde estará instalado el Sistema operativo y archivos de trabajo.
- Monitor SVGA.

##### SOFTWARE:

Primer equipo

- Microsoft Windows 98, Windows Me, 2000 o XP.
- Un navegador (Netscape, Microsoft Explorer, Mozilla Firefox, etc., es recomendable utilizar las versiones más actuales.
- Un editor de texto.
- Un editor de XHTML.
- [Adobe Acrobat](#) u otro software libre para abrir los archivos PDF.
- Para los videos requiere instalar Flash Player. Puede bajarlo del sitio de [Macromedia](#).

## DURACIÓN

El curso tiene una duración de cuatro semanas.

## TEMARIO

### 1. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Orígenes del World Wide Web (WWW).
- 1.2 Términos y conceptos.
- 1.3 Herramientas para la creación de páginas Web.
- 1.4 Otros lenguajes de marcado.

### 2. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN DOCUMENTO XHTML

- 2.1 Definición de etiquetas y atributos.
- 2.2 Reglas de marcado.
- 2.3 Elementos.
- 2.4 Visualización del documento XHTML en el navegador.

### 3. CONSIDERACIONES DE CREACIÓN Y DISEÑO

- 3.1 Definición Objetivo y Alcances.
- 3.2 Compilación de información.
- 3.3 Comentarios.
- 3.4 Etiquetas traslapadas.
- 3.5 Etiquetas mal añadidas.
- 3.6 Estándares del XHTML.

### 4. CÓDIGO DE COLOR

- 4.1 Descripción de la paleta RGB.
- 4.2 Colores en hexadecimal.

### 5. ETIQUETAS PARA TEXTO

- 5.1 Formato de texto.
- 5.2 Caracteres especiales.
- 5.3 Alineación de texto.
- 5.4 Listas.

### 6. HOJAS DE ESTILO

- 6.1 Introducción a las hojas de estilo.
- 6.2 Sintaxis de los datos de estilo.
- 6.3 Estilos en etiquetas.
- 6.4 Estilos de manera global en un documento XHTML.
- 6.5 Documentos CSS.

### 7. LIGAS

- 7.1 URLs.
- 7.2 Rutas relativas y rutas absolutas.
- 7.3 Ligas a secciones específicas de un texto.
- 7.4 Ligas a páginas Web.
- 7.5 Mail-to.

### 8. IMÁGENES

- 8.1 Atributos.
- 8.2 Imagen de fondo.
- 8.3 Mapas.

### 9. TABLAS

- 9.1 Filas, columnas y celdas.
- 9.2 Formato.
- 9.3 Tablas para información no tabular.

### 10. FORMULARIOS

- 10.1 Método GET.
- 10.2 Método POST.
- 10.3 Etiquetas.
- 10.4 Cuadros de texto.
- 10.5 Botones.
- 10.6 Cuadros de opción.
- 10.7 Casillas de verificación.

### 11. ETIQUETAS PARA DISEÑO. LAYOUTS

- 11.1 DIV
- 11.2 SPAN

## 12. USO DE UN EDITOR PARA XHTML.

- 12.1 Shareware / Freeware.
- 12.2 Uso del editor.
- 12.3 Creación de una página Web con el editor.

## 13. PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB

- 13.1 Tipos de servidores.
- 13.2 Sitio Propio.
- 13.3 Sitio Rentado.
- 13.4 Sitio Gratuito.
- 13.5 Publicación de un proyecto Web

### FORMA DE TRABAJO

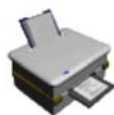
- El curso consta de trece temas y el temario se dividirá en cuatro bloques, los cuales deberán ser revisados en un lapso máximo de cuatro semanas. Usted es libre de distribuir su tiempo para revisar un bloque por semana.
- Tendrá una semana para realizar el proyecto final, la cual se enviará al asesor en la fecha indicada por él.
- Al inicio de cada bloque estarán disponibles los recursos y actividades para los temas, incluyendo prácticas y cuestionarios que deberá realizar al final de cada bloque, en las fechas señaladas en cada una de ellas.
- Para todas las actividades que se indiquen a lo largo del desarrollo del curso, el participante contará con la asistencia de un asesor ya sea por medio del foro o por correo electrónico.

<b>Semana 1</b>	<b>Unidad 1 y Unidad 2</b>
<b>Semana 2</b>	<b>Unidad 3 y Unidad 4</b>
<b>Semana 3</b>	<b>Unidad 5 y Unidad 5</b>
<b>Semana 4</b>	<b>Unidad 7</b>

### EVALUACIÓN

- La calificación mínima aprobatoria es de **8.0**.
- El lapso máximo para aprobar todos los temas es de **cuatro semanas** contadas a partir del inicio del curso.
- La evaluación se compone de los siguientes puntos:

<b>PRÁCTICAS</b> Los participantes deberán desarrollar actividades prácticas en cada bloque, las cuales deberá entregar a más tardar el último día de cada bloque.	<b>50%</b>
<b>PARTICIPACIÓN EN LAS DISCUSIONES DEL FORO</b> Podrá participar en los foros para solicitar aclaración de dudas o para apoyar a sus compañeros en dudas teóricas.	<b>10%</b>
<b>CUESTIONARIOS</b> Deberá contestar cuestionarios para evaluar algunos temas.	<b>10%</b>
<b>PROYECTO FINAL</b> Deberá desarrollar un proyecto final con las características solicitadas por el asesor.	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>



[Versión imprimible](#)