



Manual NVU

(Editor de páginas Web
bajo herramienta libre)

República Bolivariana de Venezuela
Ministerio de Educación y Deportes (MED)
Fundación Bolivariana de Informática y Telemática (Fundabit)
Manual NVU. Versión noviembre 2005

Presidente de Fundabit: Lic. Carlos Joa
Gerente de Educación: Lic. Ninoska Cardona
Gerente de Tecnología: Ing. Arelis Mantilla
Especialista en contenido: Ing. Isbelia Peña
Diseñadores instruccionales: Lic. Verónica García, Lic. Juan Paulo Torrealba
Revisión pedagógica y de estilo: Lic. Silvia Lossada, Lic. Lisbeth Escalante

Este material es para uso educativo y totalmente gratuito.
Prohibida cualquier copia, venta, cambio total o parcial tanto del texto como de las
ilustraciones, sin permiso escrito de la institución.

Depósito legal del manual:

ISBN:

Fundabit. Esq. de Salas. Pqa. Altagracia. Edif. Sede MED. Pisos 3 y 13.

Caracas-Venezuela. Código postal 1010

Tlf: 0212-5068950/5068949 Fax:5068327.

Correo institucional: infofundabit@me.gob.ve

ÍNDICE

	Pág.
Ficha pedagógica	4
INTRODUCCIÓN	5
Cómo utilizar este manual	6
CAPÍTULO I: NVU	
1. Definición	7
2. Propiedades	7
CAPÍTULO II: Inicio de sesión en NVU	
1. Acceso al entorno KDE	8
CAPÍTULO III: Entorno de trabajo	
1. Área de trabajo	9
CAPÍTULO IV: Menú principal	
1. Funciones del Menú Principal	11
CAPÍTULO V: Menú contextual	
1. Funciones del Menú Contextual	13
CAPÍTULO VI: Barra de formato	
1. Funciones de la Barra de Formato	17
Actividad final	18
Glosario de términos	21
Referencias	22

Ficha pedagógica	
Título del material:	Manual NVU
A quién está dirigido:	Personal técnico y docente CBIT
Conocimientos previos:	Manejo básico de la computadora y recursos de Internet.
Propósito	Capacitar a los docentes en el desarrollo integrado del editor Web NVU, para elaborar soluciones educativas a utilizar en el proceso instruccional.
Objetivo general:	Al finalizar el curso el participante estará en capacidad de aplicar los procedimientos técnicos para la elaboración de páginas Web como soluciones educativas computarizadas.
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none">• Enumerar las propiedades más importantes de NVU• Describir los pasos para iniciar sesión en NVU• Señalar los componentes del entorno de trabajo• Describir las funciones del Menú Principal• Describir las funciones de la Herramienta de Composición• Describir las funciones de la Barra de Formatos

INTRODUCCIÓN

NVU proporciona un editor de páginas Web que fácilmente podrá utilizar para producir páginas Web nuevas y realizar modificaciones de páginas existentes. Es por ello que este material tiene como finalidad satisfacer las necesidades del usuario principiante, que posee poco conocimiento sobre las herramientas de diseño de la Web, permitiéndole así poder adquirir un conocimiento significativo del mismo.

Cómo utilizar este manual

Este material está dividido en una (1) unidad de aprendizaje, que a su vez está sub-dividida en seis (6) capítulos:

- **CAPÍTULO I:** NVU
- **CAPÍTULO II:** Inicio de sesión en NVU
- **CAPÍTULO III:** Entorno de Trabajo
- **CAPÍTULO IV:** Menú Principal
- **CAPÍTULO V:** Menú Contextual
- **CAPÍTULO VI:** Barra de Formatos

Este manual va dirigido al personal tanto técnico como docente de los CBIT, y tiene como finalidad el seguimiento y la posterior realización de las actividades formuladas.

Es importante mantener el orden secuencial en el que se le presentan los capítulos, para que usted pueda ejecutar con éxito la actividad final.

CAPÍTULO I

NVU

1. Definición:

NVU (New-view,"nueva visión") es un programa para crear y modificar páginas Web, tiene el aspecto de un programa simple de elaboración con todas sus funciones inherentes. Se diferencia de otros editores de páginas Web en que se trabaja en código abierto.

Se trata de un editor WYSIWYG, (lo que usted ve, es lo que usted obtiene) que da la posibilidad de crear páginas Web con una interfaz gráfica más amigable al usuario que el código HTML comúnmente usado. Ofreciendo la ventaja de visualizar los modificaciones de la página antes de ser publicadas en la Red. No hay necesidad de saber el lenguaje HTML, algunas nociones básicas son suficientes para utilizar las diferentes aplicaciones que presenta el programa.

2. Propiedades:



- Editar páginas WYSIWYG (lo que usted ve, es lo que usted obtiene), convirtiendo la creación Web en algo tan sencillo como transcribir una letra con su procesador de textos.
- Administrar archivos integrados vía FTP.
- Código HTML fiable, capaz de funcionar con los navegadores más populares de la actualidad.
- Intercambiar entre el modo WYSIWYG y HTML utilizando pestañas.
- Posibilidad de trabajar con múltiples páginas a la vez.
- Poderoso soporte para formularios, tablas y plantillas.
- Y muchas otras funciones que usted irá descubriendo a medida que lo utilice.

CAPÍTULO II

INICIO DE SESIÓN EN NVU

1. Acceso desde el entorno KDE:

Para poder iniciar sesión en NVU usted debe acceder al entorno KDE, siguiendo los pasos que se le presentan a continuación:

INICIO DE SESION NVU	
IMAGEN	DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA
	1. Haga clic en el botón K del Menú de Inicio
	2. Seleccione la opción Internet
	2.1 Luego haga clic en NVU

CAPÍTULO III

ENTORNO DE TRABAJO

NVU, es un proyecto de código abierto diseñado para facilitar el trabajo visual con las estructuras de programación en ambiente Web.

Al ejecutar desde el escritorio el ícono de acceso directo a NVU, automáticamente se despliega la siguiente pantalla principal o área de trabajo (Fig. 1).

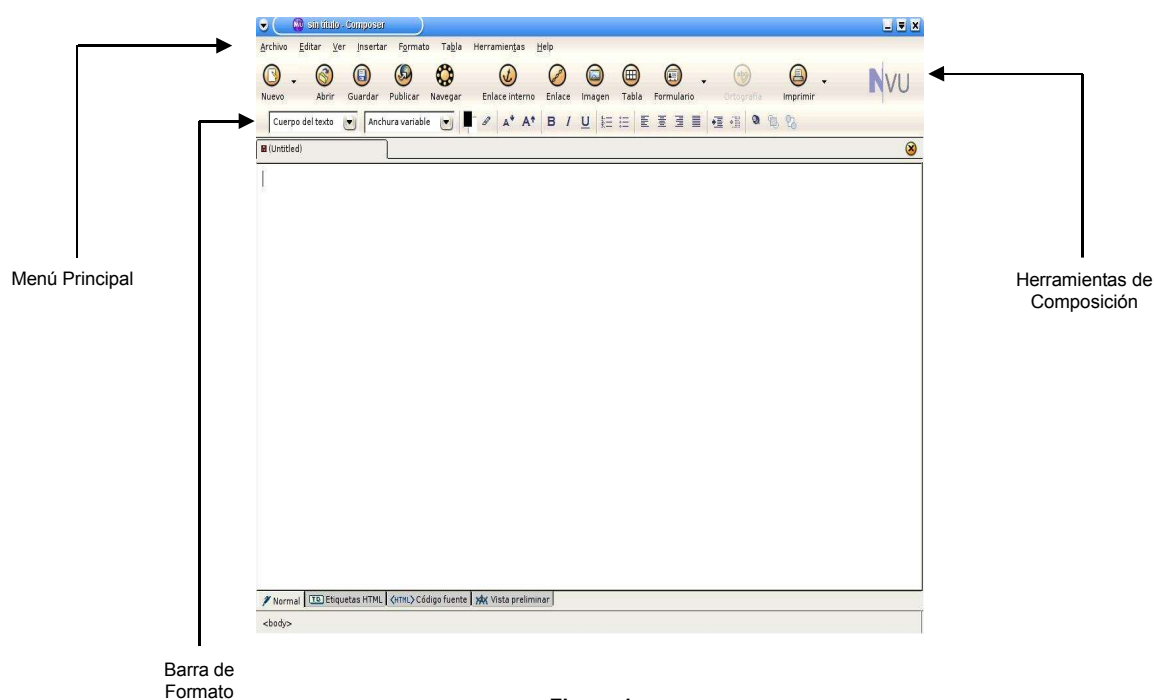


Figura 1

1.- Area de trabajo:

El área de trabajo está concebida como el espacio que permite desplazarse entre las diferentes pantallas, ofreciéndonos la posibilidad de visualizar lenguaje código (HTML), observar los cambios realizados y la forma definitiva en la que se publicará la página .



PANTALLAS DEL ÁREA DE TRABAJO	
IMAGEN	DESCRIPCIÓN
	Normal: Escenario que permite comenzar a crear elementos propios del HTML, con estructuras prediseñadas como tablas, imágenes, texto, entre otras.
	Etiquetas: Permite la edición de componentes al igual que en la vista normal y vista previa, sólo que se especifica sobre cuál etiqueta está el foco de trabajo. Está representada por HTML o TAGS.
	Fuente o código: Permite visualizar y editar el código fuente que se ha generado.
	Vista preliminar: Permite la previsualización de la estructura del documento.

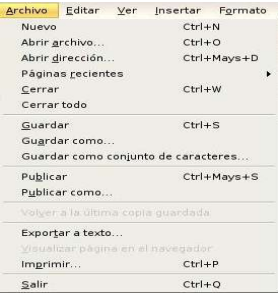

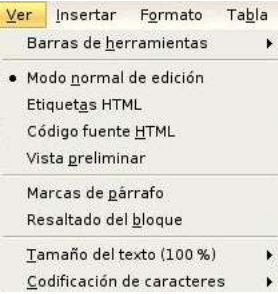
CAPÍTULO IV


MENÚ PRINCIPAL

Archivo Editar Ver Insertar Formato Tabla Herramientas Help

La Barra de Menú Principal, está ubicada en la parte superior de la pantalla, contiene una serie de opciones imprescindibles para realizar diversas funciones así como los íconos de acceso directo más usados.

1.- Funciones del Menú principal:

FUNCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL	
IMAGEN	DESCRIPCIÓN
	<p>Archivo: Constituye la primera opción del menú principal. En ella se contemplan opciones como crear, abrir y guardare imprimir archivos.</p>
	<p>Editar: Las opciones de edición son estándares en casi todas las herramientas; aquí se pueden localizar las opciones para copiar, pegar, deshacer, rehacer, seleccionar, buscar y reemplazar. NVU nos brinda una opción adicional denominada "Preferencias". En esta opción se configuran ciertas características del documento, las cuales se aplicarán cada vez que se abra la página en construcción. Entre los atributos están: colores del texto, enlaces (visitados, activos) y campos (como la cantidad de páginas recientemente visitadas).</p>
	<p>Ver: En esta opción se configuran las barras de herramientas, definiendo qué elementos se desean visualizar en el área de trabajo. También constituye otra vía para desplazarse entre los diversos modos de edición (normal, etiquetas, fuente y vista preliminar), otra opción es la de cambiar el Zoom del escenario, el cual viene graduado por defecto en 100%.</p>

FUNCIONES DEL MENÚ PRINCIPAL	
	<p>Insertar: Permite incorporar elementos a la escena, tales como tablas, formularios, imágenes, anclas y enlaces externos. Uno de los puntos primordiales y de gran interés es la inserción de caracteres especiales, los cuales son necesarios dentro de cualquier contenido que requiera un código especial para poder ser visualizado. Los objetos inteligentes de los cuales dispone NVU y que pueden ser insertados, no se visualizan en el área de trabajo normal, etiqueta o vista preliminar, sólo hasta que se vea en un explorador se puede tener la seguridad de qué objeto funciona correctamente.</p>
	<p>Formato: Permite cambiar la apariencia de los elementos del documento como: tipografía, tamaño, color, estilo, formato del párrafo, inserción de listas, sangría, color del párrafo, letra y fondo.</p>
	<p>Tabla: Las tablas permiten tener mayor orden en la estructura de contenido bien sea gráfico o textual. Aquí podemos insertar, seleccionar y borrar una tabla, además de unir celdas seleccionadas, y definir el color de fondo de la misma.</p>
	<p>Herramientas: Se utiliza para validar el código generado en HTML, asignar y administrar las contraseñas por trabajo, asignar rutinas JavaScript desde una consola especial, así como para verificar la sintaxis generada. La opción de mayor uso es el Editor de hojas de estilos o CSS (Cascade Style Sheet), esto se trata de una especificación sobre los estilos físicos aplicables a un documento HTML, los CSS tratan de dar la separación definitiva de la lógica (estructura) y el físico (presentación) del documento.</p>
	<p>Help (Ayuda): En esta opción está el enlace a la ayuda en línea desde el sitio oficial de NVU. Cabe mencionar que la mayoría de los documentos que se encuentran en la Web están en otros idiomas y la información en español es bastante escasa.</p>





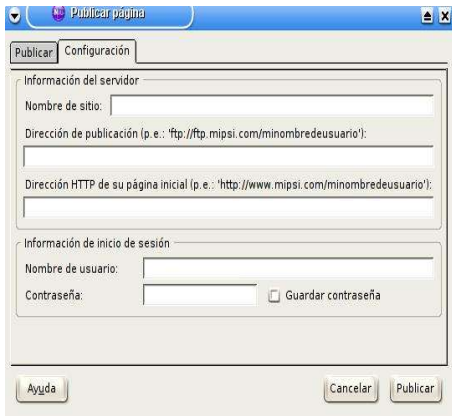

CAPÍTULO V

MENÚ CONTEXTUAL




En el área de trabajo, específicamente en la parte superior, están los íconos que dan acceso a las opciones de creación de elementos:



1.- Funciones del Menú Contextual:

FUNCIONES DEL MENÚ CONTEXTUAL	
IMAGEN	DESCRIPCIÓN
 Nuevo	Nuevo: Permite crear un nuevo documento en blanco, generando una pestaña de acceso identificada con el nombre que se asignó al archivo al momento de ser guardado.
 Abrir	Abrir: Permite ubicar un archivo existente a partir de una dirección o nombre del archivo
 Guardar	Guardar: Almacena el documento, proyectando una ventana donde se asignará el título que esta tendrá en el explorador.
 Publicar	<p>Publicar: Representa la publicación del documento desarrollado para un Web site. En esta pantalla se deben especificar datos puntuales del servidor, (IP, contraseña, usuario) y la estructura raíz que se debe respetar al momento de publicar.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
 Navegar	Navegar: Permite visualizar el documento en el explorador seleccionado.

FUNCIONES DEL MENÚ CONTEXTUAL

 <p>Enlace</p>	<p>Enlace: Permite asignarle a un determinado objeto, una dirección externa o interna que genere un llamado a un enlace o link.</p> 
 <p>Enlace interno</p>	<p>Ancla: Se utiliza para identificar ciertos bloques en la estructura de navegación, realizando un desplazamiento de manera interna en los textos del documento.</p>

FUNCIONES DEL MENÚ CONTEXTUAL

Imagen: Permite insertar un archivo de imagen, tomando en cuenta las rutas donde se encuentran estas ubicadas.

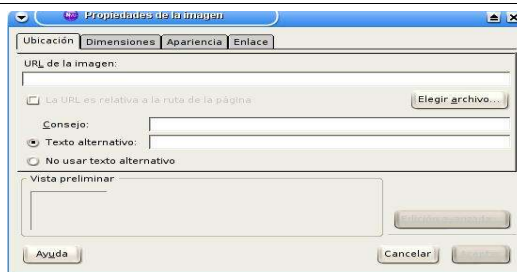


Imagen - Ubicación



Imagen - Dimensiones



Imagen - Apariencia



Imagen - Enlace



FUNCIONES DEL MENÚ CONTEXTUAL

Tabla: Conjunto de celdas que permiten organizar la estructura de la información a publicar. Igualmente adecua el formato de textos y gráficos presentes en el contenido.

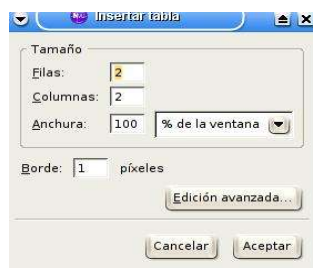


Tabla - Crear



Tabla



Tabla – Modificar atributos



Tabla – Modificar atributos de celda



Formulario

Formulario: Permite tener una interactividad en la Web, facilidad en planteamientos de selección múltiples, accesibilidad para la creación de cuadros de diálogo, texto, entre otros.



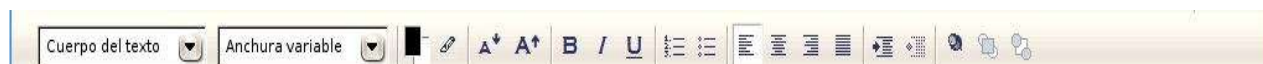
Imprimir

Imprimir: Permite la impresión del contenido que se visualiza en el área de trabajo normal.


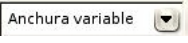







CAPÍTULO VI

BARRA DE FORMATO

Es la barra que permite modificar la apariencia de documentos y contenidos. La apariencia se determina a través tamaño, alineación, tipografía, color, sangría, entre otras.



1. Funciones de la Barra de formato:

FUNCIONES DE LA BARRA DE FORMATO	
IMAGEN	DESCRIPCIÓN
	Formato de párrafo: Despliega opciones que pueden ser útiles para delimitar un párrafo, así como insertar una línea en blanco antes del texto o escoger entre diversos formatos preestablecidos para los títulos o cabeceras de contenido.
	Tipografía: Despliega una variedad de fuentes para cambiar el estilo de letra. Se recomienda usar fuentes estándar.
	Color frente – Fondo de página y párrafo: Permite representar el color de la fuente y del fondo la páginas.
	Tamaño fuente: Aumenta o disminuye respectivamente el tamaño de la letra.
	Formato texto: Permite colocar el texto en negrita, cursiva y subrayado.
	Listas: Permite colocar una numeración, letras o viñetas al texto seleccionados.
	Alineación: Permite desplazar la totalidad o una sección del contenido en los diversos puntos horizontales del documento (izquierda, centro, derecha y justificado).
	Sangría: Genera una tabulación desplazando hacia la derecha el contenido seleccionado. Esta acción puede ser reversible con el segundo ícono del grupo.
	Capa: Permite crear una división que puede estar superpuesta en cualquier lugar de la ventana de trabajo.

ACTIVIDAD FINAL

1.- Diseño de una página Web:

Esta actividad está estructurada en cinco (5) sub-etapas, y tiene como finalidad aplicar algunas de las herramientas que proporciona el editor de HTML NVU.

Etapa I: Insertar tabla

1. En el **Menú Contextual**, buscar el ícono **Tabla**.
2. Hacer clic en el ícono **Tabla**, luego aparece una ventana en la que se podrá determinar el número de filas y columnas, así como el ancho y el borde.
3. Predeterminar la tabla con 3 filas y 1 columna. Luego colocar un ancho de 780 píxeles y un borde 0 píxeles, seleccionando **Aceptar**.
4. Seleccionar la tabla y hacer clic en el ícono **Tabla**. Luego aparece una ventana que permite determinar la alineación, color de fondo, entre otros.

Etapa II: Insertar imagen

1. Seleccionar la imagen predeterminada (Ver figura 1).

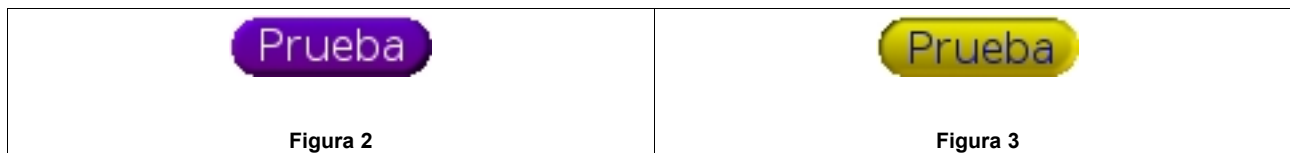


Figura 1

2. Seleccionar la opción **Insertar**, ubicada en el **Menú Principal**. Luego debe seleccionar la opción **Imagen**.
3. Posteriormente aparece una ventana, debe seleccionar la opción **Elegir Archivo**.
4. Seleccione la imagen o el archivo en donde fue guardada. Luego haga clic en **Abrir**.
5. Haga clic en la opción **No usar texto alternativo**.
6. Haga clic en **Aceptar**.

Etapa III: Insertar botones con efecto

1. Elaborar 2 botones en el editor gráfico **GIMP**.(Ver figuras 2 y 3)



2. Seleccionar la opción **Insertar**, ubicada en el **Menú Principal**.
3. Luego debe seleccionar la opción **Imagen**.
4. Posteriormente aparece una ventana, y debe seleccionar la opción **Elegir Archivo**.
5. Seleccione la imagen o el archivo en donde fue guardada . Luego haga clic en **Abrir**.
6. Haga clic en la opción **No usar texto alternativo**.
7. Ahora seleccione la opción **Edición avanzada**.
8. Haga clic en la pestaña **Eventos JavaScript**.
9. Luego en la opción de **Atributo** seleccionar el evento **Onmouseover**.
10. En la opción **Valor** se debe colocar la ruta en donde se encuentra el botón:
`src = "file:///home/usuario/Desktop/Morado.jpg"`
11. Seguidamente en la misma pestaña **Eventos JavaScript**, en la opción **Atributo** seleccionar el evento **Onmouseout**.
12. En la opción **Valor** se debe colocar la ruta en donde se encuentra el botón:
`src = "file:///home/usuario/Desktop/Amarillo.jpg"`

Etapa IV: Crear un enlace

1. Ubíquese en la primera fila de la tabla.
2. Escriba la palabra **Prueba**.
3. Luego seleccione el ícono **Enlace interno** que está ubicado en el **Menú Contextual**.
4. Seguidamente aparece un ventana, en ella coloque la palabra **Prueba**, y presione **Aceptar**.
5. Ahora seleccione el botón **Prueba**.
6. Seguidamente haga clic en el ícono **Enlace**.
7. En la ventana que se despliega debe colocar el nombre del enlace: **# Prueba**, luego presione **Aceptar**.
8. Para poder observar la creación del enlace en línea, debe abrir el navegador **Konqueror**.
9. En el reglón que indica la **Dirección**, ubicar el archivo en donde guardó su página Web.

Etapa V: Insertar Editor CCS

1. Ubíquese en la tercera fila de la tabla.
2. Escriba su **Nombre y Apellido**, por ejemplo: **Carolina Rodríguez**.
3. Seleccione su **Nombre y Apellido** .
4. Haga clic en el ícono **Herramientas** del **Menú Principal**.
5. Seleccione la opción **Editor CSS**.
6. Aparece la ventana **Holas de estilos CSS**.
7. Elimine la selección de **Modo experto**.
8. Luego seleccione la opción **Regla**.
9. En la pestaña **General** seleccione la opción **Style applied to all elements of tipe (enter type below)**.
10. En el espacio en blanco coloque la letra **“P”** en mayúscula, y presione **Create style rule**.
11. En la pestaña **Texto** seleccionar el campo **Familia de letra**, opción **Predeterminada**.
12. Seleccionar las opciones:
 - **Color:** Azul
 - **Grosor:** Negritas
 - **Estilo de letra:** Cursiva
 - **Mayúscula:** Sin especificar
 - **Alineación:** Centrada
13. Seleccionar la unidad y el tamaño de la letra en **12 pt**.
14. En el campo **Decoración de texto** seleccionar la opción **Línea encima**.
15. Presione la opción **Cerrar**.
16. Un vez ubicado en el **Área de trabajo**, seleccione nuevamente su **Nombre y Apellido**.
17. En el **Menú contextual**, el campo **Cuerpo de texto** seleccione la opción **Párrafo**.

GLOSARIO

- **CSS (Cascading Style):** Es un lenguaje formal usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML.
- **HTML (Hiper Text Markup Language):** Lenguaje de marcación de hipertexto. Formato estándar de páginas Web.
- **Mozilla:** Navegador y plataforma de desarrollo libre de código abierto para WWW.
- **Onmouseout:** Esta opción permite la ejecución de un evento cuando se no desplaza el ratón sobre la imagen.
- **Onmouseover:** Esta opción permite la ejecución de un evento cuando se desplaza el ratón sobre la imagen.
- **TAGS:** Son etiquetas de función que determinan cada uno de los elementos que componen el cuerpo o contenido de la página Web.

REFERENCIAS

- [Página Web en Línea] Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Nvu>
[Consultado: 2005, 08 de noviembre]
- [Página Web en Línea] Disponible en: <http://www.utilidades-utiles.com/Descargar-Internet-Nvu.html>
[Consultado: 2005, 08 de noviembre]
- [Página Web en Línea] Disponible en: <http://www.faq-mac.com/mt/archives/013006.php>
[Consultado: 2005, 08 de noviembre]