

Creación de páginas web con el lenguaje de marcas.



Área: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Modalidad: Teleformación

Duración: 80 h

Precio: 40.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

CONTENIDOS

1. Los lenguajes de marcas.

####

1.1. Características de los lenguajes de marcas.

####

1.1.1. Utilización de etiquetas.

####

1.1.2. Compatibilidad.

####

1.1.3. Editores de texto.

####

1.2. Estructura de un documento creado con lenguaje de marcas.

####

1.2.1. Comienzo del archivo.

####

1.2.2. Encabezados.

####

1.2.3. Título.

####

1.2.4. Estilos.

####

1.2.5. Cuerpo.

####

1.2.6. Scripts.

####

1.3. Navegadores web.

####

1.3.1. Navegadores modo texto.

####

1.3.2. Los navegadores más utilizados.

####

1.3.2.1. Explorer, Mozilla, Opera, etc.

####

1.3.3. Diferencias de visualización.

####

1.4. Marcas para dar formato al documento.

####

1.4.1. Marcas de inicio y final.

####

1.4.2. Marcas de aspecto.

####

1.4.3. Marcas de párrafo.

####

1.4.4. Marcas de fuentes y colores.

####

1.4.4.1. Listas ordenadas.

####

1.5. Enlaces y direccionamientos.

####

1.5.1. Creación de un enlace.

####

1.5.2. Tipos de enlace.

####

1.5.2.1. Anclas.

####

1.5.2.2. Vínculos.

####

1.5.3. Los enlaces y la navegación.

####

1.6. Marcos y capas.

####

1.6.1. Marcos.

####

1.6.1.1. Creación de marcos.

####

1.6.1.2. Tipos de marcos.

####

1.6.1.3. Situación de los marcos.

####

1.6.1.4. Configuración de los marcos.

####

1.6.2. Capas.

####

1.6.2.1. Definición de capas.

####

1.6.2.2. Creación de capas.

####

1.6.2.3. Utilización de las capas.

####

2. Imágenes y elementos multimedia

####

2.1. Inserción de imágenes: formatos y atributos.

####

2.1.1. Incluir imágenes en las páginas.

####

2.1.2. Atributos de las imágenes.

####

2.1.3. Propiedades de ubicación de las imágenes.

####

2.2. Mapas de imágenes.

####

2.2.1. Definición de mapa.

####

2.2.2. Creación de un mapa con una imagen.

####

2.2.3. Establecer diferentes partes en la imagen.

####

2.2.4. Vincular las diferentes partes de la imagen.

####

2.3. Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.

####

2.3.1. Características y propiedades de los elementos multimedia.

####

2.3.2. Recursos necesarios para el funcionamiento de los elementos multimedia.

####

2.3.3. Etiquetas y propiedades para la inserción de audio.

####

2.3.4. Etiquetas y propiedades para la inserción de vídeo.

####

2.3.5. Etiquetas y propiedades para la inserción de programas.

####

2.4. Formatos de audio y vídeo.

####

2.4.1. Descripción de los formatos de audio.

####

2.4.2. Descripción de los formatos de vídeo.

####

2.4.3. Configuración de los recursos para audio.

####

2.4.4. Configuración de los recursos para vídeo.

####

2.5. Marquesinas.

####

2.5.1. Los textos con movimiento.

####

2.5.2. Utilización de las etiquetas para incluir marquesinas.

####

2.5.3. Las marquesinas y los distintos navegadores.

####

3. Técnicas de accesibilidad y usabilidad

####

3.1. Accesibilidad web, ventajas de la accesibilidad.

####

3.1.1. Definición de Accesibilidad.

####

3.1.2. Aplicabilidad de la Accesibilidad.

####

3.1.3. Descripción de las ventajas de la Accesibilidad.

####

3.1.3.1. Facilidad de acceso.

####

3.1.3.2. Mejoras en la navegación.

####

3.1.3.3. Independencia de los navegadores.

####

3.2. Usabilidad web, importancia de la usabilidad.

####

3.2.1. Definición de usabilidad.

####

3.2.2. Interacción web-individuo.

####

3.2.3. Aplicabilidad de la usabilidad.

####

3.2.4. Recursos sobre usabilidad.

####

3.3. Aplicaciones para verificar la accesibilidad de sitios web (estándares).

####

3.3.1. Recursos web de estándares.

####

3.3.2. Utilización de los recursos en las páginas web.

####

3.3.3. Comprobar la accesibilidad en las páginas web.

####

3.4. Diseño de sitios web usables.

####

3.4.1. Descripción de sitios web usables.

####

3.4.2. Estudio de la estructura y diseño de los sitios web usables.

####

3.5. Adaptación de sitios web usables.

####

3.5.1. Utilización de los sitios web usables.

####

4. Herramientas de edición web

####

4.1. Instalación y configuración de herramientas de edición web.

####

4.2. Funciones y características.

####

4.2.1. Descripción de los elementos de las herramientas Web.

####

4.2.2. Ubicación de los elementos de las herramientas web.

####

4.2.3. Propiedades de los elementos de las herramientas web.

####

4.2.4. Tareas a realizar con una herramienta de edición web.

####

4.2.5. El lenguaje de marcas y las herramientas de edición web.

####

4.2 Funciones y características.

####

####

4.2.1 Descripción de los elementos de las herramientas Web.

####

4.2.2 Ubicación de los elementos de las herramientas web.

####

4.2.3 Propiedades de los elementos de las herramientas web.

####

4.2.4 Tareas a realizar con una herramienta de edición web.

####

4.2.5 El lenguaje de marcas y las herramientas de edición web.

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.