

## Diseño básico de páginas web



**Área:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 40 h

**Precio:** 15.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

- Adquirir conocimientos básicos sobre diseño de páginas web, utilizando hipertexto, añadiendo los enlaces, gráficos, tablas, formularios, etc...
- Aprender el lenguaje de programación de html, para poder realizar páginas web sencillas y estáticas.
- Conocer los conceptos básicos sobre la red internet y los sistemas para la publicación web.
- Adquirir los conocimientos necesarios para maquetar textos y así poder optimizar el tiempo empleado en la elaboración de los mismos.
- Conocer las principales prestaciones del diseño de páginas web y las ventajas que éstas pueden aportar al trabajo diario.
- Aprender en el área de diseño, maquetación y publicación de páginas web a nivel aplicativo, haciendo uso de las herramientas más potentes del mercado, siendo capaz de generar páginas atractivas gracias a la inclusión de elementos gráficos, animaciones y efectos impactantes

### CONTENIDOS

#### 1.- Introducción al diseño de páginas web

- 1.1. Conceptos previos
- 1.2. La organización de una presentación web
- 1.3. Introducción al lenguaje html
- 1.4. Primeros pasos
- 1.5. La sintaxis del lenguaje html
- 1.6. Editores y convertidores

#### 2.- El texto

- 2.1. Introducción
- 2.2. Dar formato al texto
- 2.3. Introducción a los atributos
- 2.4. La etiqueta
- 2.5. El color en html
- 2.6. Márgenes
- 2.7. Caracteres especiales
- 2.8. Listas

#### 3.- Los enlaces

- 3.1. Estructura de los enlaces

- 3.2. Enlaces dentro de una misma página
- 3.3. Enlaces con otra página dentro del mismo sitio web
- 3.4. Enlaces con otro sitio web
- 3.5. Enlaces con una dirección de e-mail
- 3.6. Enlaces con un archivo para descargar

#### **4.- Las imágenes**

- 4.1. Formato de las imágenes
- 4.2. Insertar una imagen. Etiqueta y atributos
- 4.3. Alineación y tamaño de imágenes
- 4.4. Crear un enlace en una imagen
- 4.5. Mapas de imágenes
- 4.6. Fondos de pantalla o backgrounds

#### **5.- Las tablas**

- 5.1. Descripción de etiquetas para la creación de tablas
- 5.2. Atributos para las tablas
- 5.3. Titular de la tabla
- 5.4. Atributos de las celdas
- 5.5. Celdas de cabecera
- 5.6. Contenido de las celdas
- 5.7. Tablas anidadas

#### **6.- Formularios**

- 6.1. Descripción del concepto de formulario
- 6.2. Distintos elementos de un formulario
- 6.3. Diseño de un formulario
- 6.4. Métodos de acceso

#### **7.- Los frames**

- 7.1. Descripción del concepto de frame
- 7.2. etiquetas para crear frames
- 7.2. Navegadores que no soportan frames
- 7.3. Navegación entre distintos frames
- 7.4. Anidación de frames
- 7.5. Cosas a evitar en el uso de frames

#### **8.- Introducción a las hojas de estilo (css)**

- 8.1. ¿Qué son las hojas de estilo?
- 8.2. ¿Cómo se aplican las hojas de estilo?
- 8.3. Sintaxis de las hojas de estilo
- 8.4. Estilo para etiquetas concretas o un grupo de ellas
- 8.5. Estilo para un documento html
- 8.6. Enlazando distintos documentos a una hoja de estilo
- 8.7. Templates

#### **9.- Cómo publicar una página web**

- 9.1. Alojamiento de las páginas
- 9.2. Cómo subir los archivos de nuestra página
- 9.3. Actualizar las páginas

## **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 el **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.