

# adaptium

## HTML



**Área:** PÁGINAS WEB / PROGRAMACIÓN

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 40 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

## OBJETIVOS

HTML es un lenguaje de programación de páginas Web imprescindible para entender y modificar el código que pueden generar aplicaciones gráficas como FrontPage o Dreamweaver. Con este curso de HTML entenderá la sintaxis en la programación en modo texto de páginas Web.

## CONTENIDOS

1 Internet - 1.1 Qué es Internet - 1.2 Los comienzos de Internet - 1.3 Aplicaciones que nos ofrece Internet - 1.4 Qué es WWW - 1.5 Servicios que nos ofrece WWW - 1.6 Cuestionario: Internet - 2 Conceptos básicos - 2.1 Qué es HTML - 2.2 Servidores y clientes WWW - 2.3 Dominios - 2.4 Protocolos de direccionamientos - URL - 2.5 Transporte de la información - http - 3 Estructura de un documento HTML - 3.1 Estructura básica - 3.2 Acentos y caracteres especiales - 3.3 Comentarios - 3.4 Aprender de otras páginas - 3.5 Primer ejemplo - 3.6 Práctica - Plantilla - 3.7 Práctica - Acentos, caracteres especiales y comentarios - 3.8 Cuestionario: Estructura de un documento HTML - 4 Dar formato a un documento - 4.1 Formato de párrafo - 4.2 Títulos - 4.3 Formato de texto - 4.4 Etiquetas para cambiar el tamaño y el tipo de letra - 4.5 Formato de línea - 4.6 Páginas con colores - 4.7 Ejercicio de repaso - 4.8 Práctica - Tamaños y formatos - 4.9 Práctica - Líneas - 4.10 Práctica - Colores - 4.11 Práctica - Introducción - 4.12 Cuestionario: Dar formato a un documento - 5 Listas - 5.1 Listas desordenadas - 5.2 Listas ordenadas - 5.3 Listas de definición - 5.4 Práctica - Listas - 5.5 Práctica - Provincias - 6 Imágenes - 6.1 La etiqueta IMG - 6.2 Parámetros de la etiqueta IMG - 6.3 Posición de la imagen con respecto al texto - 6.4 Borde de la imagen - 6.5 Tamaño de la imagen - 6.6 JPEG o GIF - 6.7 Fondos de páginas - 6.8 Optimización de imágenes - 6.9 Mosaico de imágenes - 6.10 Práctica - Tarragona - 6.11 Práctica - Escalado de imágenes - 6.12 Práctica - Mosaico de imágenes - 6.13 Cuestionario: Imágenes - 7 Enlaces - 7.1 Enlaces - 7.2 Creación de enlaces dentro de una misma página - 7.3 Enlaces con otra página dentro de nuestro sistema - 7.4 Enlaces con una página fuera de nuestro sistema - 7.5 Referencias a otros documentos - 7.6 Mejorar la apariencia de los enlaces - 7.7 Práctica - Enlaces en andalucía - 7.8 Práctica - Cueva del gato - 7.9 Práctica - Enlaces en provincias - 7.10 Cuestionario: Enlaces - 8 Tablas - 8.1 Qué es una Tabla - 8.2 Tablas básicas - 8.3 Los parámetros HEIGHT y WIDTH - 8.4 Alineaciones del texto dentro de la celda - 8.5 Mejorar la apariencia de una tabla - 8.6 Tablas avanzadas - 8.7 Práctica - Una tabla compleja - 8.8 Práctica - Una tabla atractiva - 8.9 Práctica - Modificar provincias - 8.10 Cuestionario: Tablas - 9 Mapas sensibles - 9.1 Qué es un mapa sensible - 9.2 Tipos de mapas sensibles - 9.3 Pasos para elaborar un mapa sensible - 9.4 Definición de zonas sensibles - 9.5 Definición de mapa - 9.6 Parámetros de la etiqueta AREA - 9.7 Usar un mapa - 9.8 Práctica - Creación de un mapa sensible - 9.9 Cuestionario: Mapas sensibles - 10 Marcos - 10.1 Qué son los marcos - 10.2 La etiqueta FRAMESET - 10.3 La etiqueta FRAME - 10.4 Parámetros de la etiqueta FRAME - 10.5 Marcos sin bordes - 10.6 Acceso a otros marcos - 10.7 Trabajar sin soporte de marcos - 10.8 Ejemplo de marcos anidados - 10.9 Práctica - Creación de una página con marcos - 10.10 Cuestionario: Marcos - 11 Multimedia - 11.1 Insertar sonidos - 11.2 Insertar vídeos - 11.3 Marquesinas - 11.4 Gifs animados - 11.5 Práctica - Creación de una página multimedia - 11.6 Cuestionario: Multimedia - 12 Formularios - 12.1 Qué es un formulario - 12.2 Elementos de un formulario - 12.3 La etiqueta FORM - 12.4 Entrada de datos - 12.5 Botones de envío y borrado - 12.6 Procesado de los datos - 12.7 Práctica - Creación de un formulario - 12.8 Cuestionario: Formularios - 13 Hojas de estilo - 13.1 Hojas de estilo - 13.2 Clases - 13.3 Aplicar una misma hoja de estilo a distintos documentos - 13.4 Agrupación de reglas - 13.5 Aplicación de estilo a los enlaces - 13.6 Comentarios - 13.7 Hojas de estilo - referencia - 13.8 Valores reconocidos - 13.9 Práctica - Creación de una hoja de estilo - 13.10 Cuestionario: Hojas de estilo - 14 Capas - 14.1 Qué es una capa - 14.2 Propiedades de las capas - 14.3 Posición y tamaño de las capas - 14.4 Apilar capas - 14.5 Color de fondo y transparencia - 14.6 Práctica - Creación de una página con capas - 14.7 Cuestionario: Capas - 15 JavaScript - 15.1 Lenguajes de Script - 15.2 Java y JavaScript - 15.3 El lenguaje JavaScript - 16 Editores y lenguajes de programación - 16.1 Dreamweaver - 16.2 FrontPage - 16.3 Diferencias entre Dreamweaver y FrontPage - 16.4 Lenguajes

# adaptium

de programación para páginas Web - 16.5 Cuestionario: Editores HTML - 17 Promoción y publicación - 17.1 Dónde alojar nuestra página Web - 17.2 Cómo hacerla localizable - 17.3 Conseguir que nuestra Web aparezca en los primeros lugares - 17.4 Contadores - 17.5 Libros de visita - 17.6 Cuestionario: Promoción y publicación - 17.7 Cuestionario: Cuestionario final HTML -

## 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.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## 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.