

## HTML (Avanzado)



**Área:** PÁGINAS WEB / PROGRAMACIÓN

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 20 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 avanzado de HTML entenderá la sintaxis en la programación en modo texto de páginas Web.

### CONTENIDOS

1 Imágenes - 1.1 Tamaño de la imagen - 1.2 JPEG o GIF - 1.3 Fondos de páginas - 1.4 Optimización de imágenes - 1.5 Mosaico de imágenes - 1.6 Práctica - Escalado de imágenes - 1.7 Práctica - Mosaico de imágenes - 1.8 Cuestionario: Imágenes - 2 Enlaces - 2.1 Enlaces con una página fuera de nuestro sistema - 2.2 Referencias a otros documentos - 2.3 Mejorar la apariencia de los enlaces - 2.4 Práctica - Enlaces en la página andalucia.html - 2.5 Práctica - Cueva del gato - 2.6 Práctica - Enlaces en la página provincias.html - 2.7 Cuestionario: Enlaces - 3 Tablas - 3.1 Tablas avanzadas - 3.2 Práctica - Una tabla compleja - 3.3 Práctica - Una página atractiva - 3.4 Práctica - Modificar provincias.html - 3.5 Cuestionario: Tablas - 4 Mapas sensibles - 4.1 Qué es un mapa sensible - 4.2 Tipos de mapas sensibles - 4.3 Pasos para elaborar un mapa sensible - 4.4 Definición de zonas sensibles - 4.5 Definición de mapa - 4.6 Parámetros de la etiqueta AREA - 4.7 Usar un mapa - 4.8 Práctica - Creación de un mapa sensible - 4.9 Cuestionario: Mapas sensibles - 5 Marcos - 5.1 La etiqueta FRAMESET - 5.2 La etiqueta FRAME - 5.3 Parámetros de la etiqueta FRAME - 5.4 Marcos sin bordes - 5.5 Acceso a otros marcos - 5.6 Trabajar sin soporte de marcos - 5.7 Ejemplo de marcos anidados - 5.8 Práctica - Creación de una página con marcos - 5.9 Cuestionario: Marcos - 6 Multimedia - 6.1 Insertar sonidos - 6.2 Insertar vídeos - 6.3 Marquesinas - 6.4 Gifs animados - 6.5 Práctica - Creación de una página multimedia - 6.6 Cuestionario: Multimedia - 7 Formularios - 7.1 Qué es un formulario - 7.2 Elementos de un formulario - 7.3 La etiqueta FORM - 7.4 Entrada de datos - 7.5 Botones de envío y borrado - 7.6 Procesado de los datos - 7.7 Práctica - Creación de un formulario - 7.8 Cuestionario: Formularios - 8 Hojas de estilo - 8.1 Hojas de estilo - 8.2 Clases - 8.3 Aplicar una misma hoja de estilo a distintos documentos - 8.4 Agrupación de reglas - 8.5 Aplicación de estilo a los enlaces - 8.6 Comentarios - 8.7 Hojas de estilo - referencia - 8.8 Valores reconocidos - 8.9 Práctica - Creación de una hoja de estilo - 8.10 Cuestionario: Hojas de estilo - 9 Capas - 9.1 Qué es una capa - 9.2 Propiedades de las capas - 9.3 Posición y tamaño de las capas - 9.4 Apilar capas - 9.5 Color de fondo y transparencias - 9.6 Práctica - Creación de una página con capas - 9.7 Cuestionario: Capas - 10 JavaScript - 10.1 Lenguajes de Script - 10.2 Java y JavaScript - 10.3 El lenguaje JavaScript - 11 Editores y lenguajes de programación - 11.1 Dreamweaver - 11.2 FrontPage - 11.3 Diferencias entre Dreamweaver y FrontPage - 11.4 Lenguajes de programación para páginas Web - 11.5 Cuestionario: Editores HTML - 12 Promoción y publicación - 12.1 Dónde alojar nuestra página Web - 12.2 Cómo hacerla localizable - 12.3 Conseguir que nuestra Web aparezca en los primeros lugares - 12.4 Contadores - 12.5 Libros de visita - 12.6 Cuestionario: Promoción y publicación - 13 Apéndice - 13.1 Listado de direcciones - 13.2 Cuestionario: Cuestionario final HTML Avanzado -

### 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.