

# DISEÑO DE PÁGINAS WEB

**SKU:** EVOL-6858-VNO-A | **Categorías:** [INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES](#), [Programación y Desarrollo](#)

## INFORMACIÓN DEL CURSO

**Horas** [75](#)

**Acreditado por Universidad** [SI](#)

**Créditos ECTS** [3](#)

## CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

### Objetivos

- Dar a conocer las principales prestaciones del diseño de páginas web, para que los trabajadores conozcan las ventajas que éstas pueden aportar en el trabajo diario.
- Proporcionar los conocimientos necesarios a los trabajadores en materia de “diseño de páginas web” para poder adoptar una postura activa que les permita la implantación de diseño de páginas web en toda su actividad y aprender a organizar el trabajo utilizando los avances que se han producido en este ámbito.
- Mejorar la cualificación de los trabajadores y acercarlos a las nuevas tecnologías para evitar su estancamiento en la sociedad.

### Contenidos

#### Bloque I. Diseño básico de páginas web en HTML.

##### UD1. 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.

##### UD2. 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.

**UD3. 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.

**UD4. 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.

**UD5. 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.

**UD6. 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.

**UD7. Los frames.**

- 7.1. Descripción del concepto de frame.
- 7.2. Etiquetas para crear frames.
- 7.3. Navegación entre distintos frames.
- 7.4. Anidación de frames.



7.5. Cosas a evitar en el uso de frames.

#### **UD8. 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.

#### **UD9. 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.

### **Bloque II. Técnicas avanzadas de diseño web.**

#### **UD1. Evolución del diseño web.**

- 1.1. La evolución del diseño de páginas web.
- 1.2. Diferencia entre una página estática y una dinámica.
- 1.3. Páginas web con conexión a bases de datos.
- 1.4. Objetivos de las páginas web.
- 1.5. Estructura básica de una página web.
- 1.6. Introducción a los lenguajes básicos de diseño web.
- 1.7. Presente y futuro de la tecnología web.
- 1.8. Introducción al desarrollo web. Software de diseño y edición.

#### **UD2. Hojas de estilo (CSS).**

- 2.1. Concepto de hojas de estilo o css.
- 2.2. ¿Cómo se aplican las hojas de estilo?.
- 2.3. La estructura de cajas.
- 2.4. Ejemplo práctico.
- 2.5. Templates.

#### **UD3. Javascript.**

- 3.1. ¿Qué es javascript?.
- 3.2. El código javascript.
- 3.3. Ejemplo práctico: acceso a una página mediante contraseña.

#### **UD4. HTML dinámico o DHTML.**



- 4.1. Introducción a DHTML.
- 4.2. Definición de capa (layer).
- 4.3. Propiedades de las capas.
- 4.4. Ejemplos prácticos.

**UD5. XML.**

- 5.1. ¿Cómo nace XML?
- 5.2. ¿Qué es XML?
- 5.3. Sintaxis de XML.
- 5.4. Validación de XML.
- 5.5. Atributos y comentarios en XML.
- 5.6. Secciones cdata e identificación del lenguaje.
- 5.7. XML en el servidor.
- 5.8. ¿XML es el sustituto de HTML?

**UD6. Usabilidad y accesibilidad.**

- 6.1. Usabilidad.
- 6.2. Accesibilidad.

**UD7. Desarrollo web avanzado.**

- 7.1. ¿qué es una aplicación web?
- 7.2. Estructura de una aplicación web.
- 7.3. Lenguajes para el desarrollo de aplicaciones web. Lenguajes del lado del servidor.
- 7.4. Introducción a Ajax.
- 7.5. Gestores de contenidos: joomla!, moodle, phpnuke.
- 7.6. Ejemplos de aplicaciones web: crm, e-commerce, foros.

**UD8. Publicación y promoción de páginas web.**

- 8.1. ¿Dónde publicar?
- 8.2. ¿Cómo transferir las páginas al servidor?
- 8.3. Protección de directorios web.
- 8.4. Promoción del sitio web.
- 8.5. Actualizar las páginas web.

