



Creación, programación y diseño de páginas web con HTML5 y CSS3

Diseñar, crear, programar páginas web con HTML5 y CSS3.

Horas de teoría: 210

Fundamentos de JavaScript

Estudia el lenguaje JavaScript para crear guiones o scripts que se incluyen en las páginas web y que son ejecutados por el navegador que utiliza el usuario. Tareas como la validación de los datos enviados por el usuario en un formulario o la manipulación del Modelo de Objetos del Documento (DOM) pueden realizarse mediante un lenguaje como JavaScript. Además, será el lenguaje utilizado para trabajar con las API de HTML5.

Introducción

Relata la situación actual de la Web, en la que tiene gran relevancia las páginas dinámicas e interactivas, convirtiéndose prácticamente en aplicaciones web. Para desarrollar ese tipo de páginas, los estándares HTML y CSS han tenido que evolucionar, convirtiéndose en HTML5 y CSS3. También explica el papel que juega el lenguaje de programación JavaScript, como medio o herramienta para utilizar estas nuevas tecnologías. Contenido:

1. La evolución de la Web.
2. Estándares web.
3. HTML5 y CSS3.
4. JavaScript.
5. Editor de código.

Práctica

Práctica

Introducción a JavaScript

Explica la forma de incluir código JavaScript en las páginas web, para lo que se utiliza la etiqueta script, así como preparar código alternativo para aquellos navegadores que no pueden ejecutarlo o que lo tienen desactivado. También se introducen conceptos fundamentales de programación, como variables, tipos de datos, operadores y cuadros de diálogo sencillos. Contenido:

1. La etiqueta script.
2. Contenido alternativo.
3. Variables.
4. Tipos de datos.
5. Operadores.
6. Cuadros de diálogo.

Práctica

Práctica

Fundamentos de programación

Estudia las estructuras de control y cómo definir funciones en JavaScript. También se explica el ámbito de las variables, aclarando la diferencia entre una variable global y una variable local; así como el uso de funciones anónimas. Contenido:

1. Estructuras de decisión.
2. Expresiones lógicas.
3. Estructuras de repetición.
4. Definir funciones.
5. Llamar funciones.
6. Ámbito de las variables.
7. Funciones en el interior de funciones y funciones anónimas.

Práctica

Práctica

Objetos y Arrays en JavaScript

Estudia cómo utilizar los objetos en el lenguaje JavaScript, prestando especial atención a la jerarquía de objetos que proporciona el navegador. También se introduce el concepto de array, muy utilizado en programación. Contenido:

1. Introducción.
2. La jerarquía de objetos.
3. Propiedades y eventos.
4. Métodos.
5. Arrays.

Práctica

Práctica

Los objetos location e history

Estudia los objetos location e history de JavaScript. Introduce el concepto de URL. Contenido:

1. ¿Qué es una URL?
2. El objeto location.
3. Actualizando la dirección.
4. El objeto history.

Test de consolidación

Test de consolidación JavaScript.

Práctica

Práctica

El objeto document

Estudia el objeto document de JavaScript, que representa el contenido de la página web: su título, conjunto de imágenes, conjunto de hipervínculos, etc. Contenido:

1. Introducción.
2. La propiedad title.
3. El método write.
4. El conjunto images.

Práctica

Práctica

El objeto form

Estudia el objeto form de JavaScript, que permite el acceso a la información manejada en los formularios que aparecen en las páginas web. Explica cómo validar la información del formulario con JavaScript antes de enviarla al servidor web. Contenido:

1. Formularios HTML.
2. El conjunto forms.
3. La propiedad elements.
4. Validar la información.
5. ¿Cuándo realizar la validación?
6. Tipos de validación.

Práctica

Práctica

Modelo de Objetos del Documento (DOM)

Estudia el concepto de Modelo de Objetos del Documento o DOM, indicando que los navegadores representan los documentos HTML en forma de un árbol de nodos, en el que la raíz es el objeto document. Describe los métodos esenciales de la interfaz de programación del DOM, como son los métodos para seleccionar elementos (getElementById, getElementsByTagName, getElementsbyClassName) y los que permiten obtener o establecer el valor de los atributos (getAttribute y setAttribute). Contenido:

1. El árbol del documento.
2. Tipos de nodos y de relaciones.
3. Obtener elementos.
4. Obtener y establecer atributos.

Práctica

Práctica

Manipulación del DOM

Describe las propiedades y métodos del DOM que permiten manipular el contenido de una página web una vez se ha cargado, sin necesidad de volver a solicitarla al servidor web. Se estudia cómo recorrer el árbol del documento, cómo modificar el valor de los nodos de texto o cómo crear nuevo contenido. Contenido:

1. Recorrer el árbol del documento.
2. Modificar el valor de los nodos.
3. Crear, eliminar y reemplazar nodos.
4. El método innerHTML.
5. Modificar el formato dinámicamente.

Práctica

Práctica

Buenas prácticas

Se describen buenas prácticas a la hora de escribir código JavaScript y trabajar con el DOM de un documento: separar el código JavaScript del código HTML; escribir los manejadores de evento en el mismo código JavaScript y no como atributos de las etiquetas HTML; detectar las características con las que es compatible el navegador del usuario en lugar de intentar detectar el propio modelo de navegador, etc. Para afianzar todas estas prácticas, la lección finaliza describiendo un ejemplo completo en el que se simula una galería de imágenes. Contenido:

1. Separar estructura y comportamiento.
2. Añadir los manejadores de evento.
3. Detectar características de los navegadores.
4. Ejemplo: Una galería fotográfica.
5. Ejemplo: La estructura de la página.
6. Ejemplo: El código JavaScript.

Test de consolidación

Test de consolidación JavaScript.

Práctica Final

Práctica

Test Final Fundamentos de JavaScript

Test final del módulo.

HTML5 y CSS3

Estudia las novedades que aportan HTML5 y CSS3 como evolución de los dos principales estándares web. De HTML5 se identifican los nuevos elementos semánticos, las características propias para reproducir elementos multimedia o las nuevas características de los formularios. En cuanto a CSS3 se ilustran las propiedades más interesantes (nuevos selectores, técnicas de diseño avanzadas, transiciones y transformaciones, etc.).

Elementos estructurales de HTML5

La lección empieza con el estudio del tipo de documento o doctype que indica que una página web sigue la especificación de HTML5. Después introduce uno a uno los elementos estructurales de HTML5 que permiten describir mucho mejor el contenido de una página web. Como ejemplo de ello, se vuelve a maquetar una página web en la que se habían utilizado elementos neutros div, sustituyéndolos por los nuevos elementos estructurales. Contenido:

1. Doctype de HTML5.
2. Evitando elementos div.
3. Descripción de los elementos estructurales HTML5.
4. Aplicar los elementos estructurales HTML5.
5. Modificar la hoja de estilo en cascada.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Elementos estructurales de HTML5.

Práctica

Práctica

Trabajando con esquemas HTML5

Se indica cómo ajustar el código de una página web que utiliza los elementos estructurales HTML5 para que sea mostrada correctamente por los navegadores antiguos, en especial por Internet Explorer 8 y anteriores. Seguidamente se estudian otros elementos semánticos de HTML5, como mark, progress, etc. A continuación se describe el significado que tiene anidar elementos estructurales, por ejemplo, para representar un artículo o post en un blog y los comentarios que tiene relacionados. La lección finaliza con el concepto del esquema del documento. Contenido:

1. Aplicar estilo a los elementos estructurales HTML5.
2. Otros elementos semánticos de HTML5.
3. Elementos article anidados.
4. El esquema del documento.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Trabajando con esquemas HTML5.

Práctica

Práctica

Formularios HTML5

Describe las nuevas características de los formularios en HTML5: nuevos controles, nuevos atributos y validación nativa. También se indica cómo simular estas características para el caso de que el usuario utilice un navegador antiguo (empleando código JavaScript) y las pseudoclases de CSS3 útiles al trabajar con formularios de este tipo. Contenido:

1. Introducción.
2. Nuevos controles de formulario.
3. Nuevos atributos.
4. Compatibilidad con navegadores antiguos.
5. Pseudoclases CSS3 relacionadas con los formularios HTML5.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Formularios HTML5.

Práctica

Práctica

Dibujar con el elemento canvas (Parte 1)

Presenta el elemento canvas de HTML5, que sirve para dibujar en la superficie de la página web sin necesidad de ningún complemento adicional, como Flash o Silverlight. Describe los métodos básicos de dibujo: líneas, rectángulos, arcos y trazados. Contenido:

1. Introducción.
2. Una interfaz de dibujo 2D.
3. Dibujar rectángulos.
4. Dibujar trazados.
5. Colores de trazo y de relleno.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Dibujar con el elemento canvas (Parte 1).

Práctica

Práctica

Dibujar con el elemento canvas (Parte 2)

Continúa estudiando otras características del elemento canvas de HTML5: estilos de línea, utilizar gradientes de color, utilizar patrones y dibujar imágenes o texto en la superficie de la página. Contenido:

1. Estilos de línea.
2. Gradientes.
3. Patrones.
4. Dibujar imágenes.
5. Dibujar texto.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Dibujar con el elemento canvas (Parte 2).

Práctica

Práctica

Vídeo y audio en HTML5

Estudia cómo incorporar vídeo y audio mediante las nuevas etiquetas HTML5. Con esas etiquetas es el navegador el que reproduce de forma nativa el contenido multimedia, sin necesidad de utilizar ningún complemento o plugin externo. Se estudian los distintos formatos y códecs que están disponibles y se indica cuáles son los que utilizan los principales navegadores. También se proporcionan indicaciones para completar el código de forma que los navegadores antiguos puedan reproducir el contenido multimedia mediante vídeo Flash. Contenido:

1. Introducción.
2. La etiqueta vídeo.
3. Formatos y códecs de vídeo.
4. Códecs de audio.
5. La etiqueta audio.
6. API multimedia.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Vídeo y audio en HTML5.

Práctica

Práctica

Introducción a CSS3 (Parte 1)

Presenta varias características que aparecen en la versión Nivel 3 de las Hojas de estilo en cascada (CSS3): nuevos selectores, la posibilidad de redondear las esquinas de los elementos, aplicar sombras a los objetos y al texto, utilizar niveles de transparencia al especificar colores, especificar colores hsl o utilizar gradientes de color como imágenes de fondo. Contenido:

1. La evolución que representa CSS3.
2. Nuevos selectores CSS3.
3. Esquinas redondeadas y sombras.
4. Colores.
5. Gradientes de color.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Introducción a CSS3 (Parte 1).

Práctica

Práctica

Introducción a CSS3 (Parte 2)

Sigue presentando otras características de CSS3, como la posibilidad de incrustar fuentes junto a la página web, aplicar múltiples imágenes de fondo a los elementos y aplicar transiciones y/o transformaciones (cambiar el tamaño, rotar, inclinar o desplazar un elemento) entre distintos estados. Contenido:

1. Incrustación de fuentes.
2. Dónde obtener fuentes.
3. Múltiples imágenes de fondo.
4. Transiciones.
5. Transformaciones.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Introducción a CSS3 (Parte 2).

Práctica

Práctica

Introducción a CSS3 (Parte 3)

En la primera parte de la lección se presentan otras propiedades CSS3 interesantes, como background-size, box-sizing, column-count y column-width. Después se introducen algunas herramientas que facilitan la labor del desarrollador: el reset o normalize y todo lo relacionado con PostCSS. Contenido:

1. Establecer el tamaño de la imagen de fondo con background-size.
2. La propiedad box-sizing.
3. Columnas.
4. Reset y Normalize.
5. PostCSS, Autoprefixer, cssnext y CodePen.

Test de consolidación

Test de consolidación de la lección Introducción a CSS3 (Parte 3).

Práctica Final

Práctica

Test Final HTML5 y CSS3

Test final del módulo.

Contenido adicional - Especificación HTML5

Especificación oficial de HTML5 proporcionada como referencia.

Especificación HTML5

Especificación oficial de HTML5. Extraída de:

<https://www.w3.org/TR/html5/>

Contenido adicional - Fundamentos del HTML y CSS

Se estudia el lenguaje HTML para construir las páginas web y las hojas de estilo en cascada CSS para aplicarles formato y conseguir el aspecto deseado. El alumno adquiere los conocimientos necesarios para escribir e interpretar correctamente el código correspondiente, siguiendo los estándares web.

Introducción

Proporciona ejemplos de páginas web reales, disponibles en Internet; se presenta el lenguaje HTML y las hojas de estilo en cascada (CSS), enfatizando la utilización correcta de cada uno de estos lenguajes. Finalmente, se indican las aplicaciones informáticas que requiere un diseñador de páginas web y cuáles se utilizarán a lo largo del curso. Contenido:

1. Un paseo por la Web.
2. ¿Qué es el HTML?
3. Hojas de estilo en cascada (CSS).
4. ¿Qué herramientas necesitamos?

Práctica

Práctica

Estructura del código HTML

Se describe la sintaxis de las etiquetas HTML y la posibilidad de que presenten atributos para establecer propiedades o características adicionales. Se introducen las etiquetas HTML fundamentales que describen una página web, como html, head y body y la etiqueta de párrafo de texto p. Además, se indica cómo guardar una página web y establecer el título de la misma. Contenido:

1. Las etiquetas HTML.
2. Guardar la página web.
3. Introducir párrafos de texto.
4. Las etiquetas tienen atributos.
5. El título de la página.

Práctica

Práctica

Texto

Se describen las características del texto de una página web utilizando el lenguaje HTML. Se estudia la distribución en párrafos y títulos de la página y se indica la posibilidad de escribir texto predefinido (aquel que se muestra en la página web tal como lo hemos escrito en el código). También se estudia la incorporación de líneas separadoras y los llamados elementos de frase, que sirven para describir el texto de una forma semántica (por ejemplo, para representar una cita, una abreviatura, aplicar énfasis, etc.). Contenido:

1. Títulos.
2. Texto predefinido.
3. Líneas separadoras.
4. Elementos de frase.

Práctica

Práctica

Incorporar imágenes en la página web

Se estudia la etiqueta img del lenguaje HTML, utilizada para incorporar imágenes en el contenido de una página web, describiendo los formatos gráficos adecuados para este propósito. Se describe cómo optimizar una imagen para la Web (resolución, modo de color y compresión). Finalmente, se presenta la posibilidad de incluir imágenes como fondo de la página o de otros elementos, para lo que se utiliza las hojas de estilo en cascada (CSS). Contenido:

1. Introducción.
2. Resolución y modo de color.
3. Formatos gráficos.
4. La etiqueta img.
5. Especificar las dimensiones de la imagen.
6. Imágenes como fondo.

Práctica

Práctica

Hipervínculos o enlaces

Se introduce el concepto de hipervínculo, fundamental para poder navegar entre páginas web, y cómo podemos representarlo en el código HTML. Se estudian los distintos tipos de hipervínculos: vínculos a otras páginas del sitio web, vínculos a páginas externas al sitio web, vínculos a lugares concretos de una página web o vínculos que apuntan a direcciones de correo electrónico. Finalmente, se comprueba que las imágenes también pueden funcionar como hipervínculos. Contenido:

1. Introducción.
2. Vínculos a otras páginas web.
3. Vínculos a una parte de una página web.
4. Vínculos a lugares de Internet.
5. Vínculos a direcciones de correo electrónico.
6. Imágenes que actúan como vínculos.

Práctica

Práctica

Introducción a CSS (Parte 1)

Se introduce el lenguaje de las hojas de estilo en cascada (CSS), resaltando que son la herramienta que un diseñador web debe utilizar para aplicar formato a las páginas web. Se describe la sintaxis de las reglas CSS, compuestas de un selector y de la declaración de la regla; cómo enlazar las hojas de estilo con el código HTML; cómo aplicarlas; y los conceptos de herencia y cascada, esenciales para entender esta tecnología. Contenido:

1. ¿Qué son las hojas de estilo en cascada (CSS)?
2. Las reglas de CSS.
3. Enlazar CSS con el código HTML.
4. Aplicar las reglas de estilo.
5. Herencia y cascada.

Práctica

Práctica

Introducción a CSS (Parte 2)

Se introducen los dos elementos fundamentales en la composición o maquetación de una página web: las etiquetas HTML div y span. Seguidamente se estudia cómo crear selectores complejos en las reglas CSS, así como el uso de las pseudoclases y pseudoelementos CSS. Contenido:

1. Las etiquetas HTML div y span.
2. Selectores avanzados de CSS.
3. Pseudoclases y pseudoelementos CSS.

Práctica

Práctica

Dar formato al texto de las páginas web

Se describen las propiedades más utilizadas a la hora de dar formato al texto de las páginas web mediante las hojas de estilo en cascada (CSS): la elección de fuentes o tipos de letra, el tamaño del texto, realces, alineación, color, etc. Contenido:

1. Fuentes.
2. La propiedad abreviada font.
3. Propiedades de texto.
4. Decoración del texto y color.

Práctica

Práctica

Listas

Se introducen los distintos tipos de listas HTML que podemos incorporar en una página web: listas sin numerar, listas numeradas y listas de definición. También se estudian las propiedades CSS que afectan al aspecto de las listas. Contenido:

1. Listas sin numerar.
2. Listas numeradas.
3. Listas anidadas.
4. Imágenes como viñetas de una lista.
5. Listas de definiciones.

Práctica

Práctica

Tablas

Introduce las tablas como elemento adecuado a la hora de presentar información tabular en una página web. Describe las etiquetas HTML relacionadas con las tablas y las propiedades CSS para aplicar el formato y aspecto deseado. Se presenta el concepto de modelo de caja, fundamental a la hora de diseñar páginas web mediante CSS. Se recuerda que las tablas no son la herramienta adecuada para maquetar una página web excepto si deseamos compatibilidad con navegadores antiguos. Contenido:

1. Introducción.
2. Estructura de una tabla HTML.
3. Bordes, espacio entre celdas y relleno.
4. Color o imagen de fondo.

Práctica

Práctica

Temas avanzados sobre tablas

Estudia conceptos avanzados en el trabajo con tablas en páginas web: se indica cómo establecer las dimensiones de la tabla, su número de columnas, etc. y cómo afecta estos detalles al cargar la tabla en la página web; la posibilidad de unir celdas en dos o más filas o columnas; crear tablas anidadas, es decir, una tabla en el interior de otra tabla, etc. Contenido:

1. Establecer las dimensiones de la tabla.
2. Título y pie de tabla.
3. Especificar el número de columnas.
4. Unir celdas.
5. Tablas anidadas.

Práctica

Práctica

Frames

Describe cómo dividir la página web en frames o marcos a través del código HTML, de forma que sea posible mostrar en pantalla más de una página web al mismo tiempo. Aunque es una técnica que no se recomienda actualmente, un buen diseñador web tiene que conocer el código correspondiente a los frames. Además, se estudia el uso correcto de los iframes. Contenido:

1. El conjunto de frames.
2. Propiedades de los frames.
3. Bordes para los frames y contenido alternativo.
4. Iframes.

Práctica

Práctica

Posicionamiento mediante CSS (Parte 1)

Describe la forma clásica de maquetar o distribuir los elementos de una página web mediante posicionamiento CSS. En este caso, se estudia el uso de los elementos flotantes (propiedad float) y del clearing o desplazamiento. Contenido:

1. Introducción.
2. Elementos flotantes.
3. El clearing.
4. El código CSS.

Práctica

Práctica

Posicionamiento mediante CSS (Parte 2)

Describe otros métodos de posicionamiento CSS, como el posicionamiento absoluto, relativo y fijo. A diferencia de los elementos flotantes, en este caso la posición de los elementos viene dada por coordenadas x e y. También es posible crear solapamiento de elementos a través del índice z. Contenido:

1. Posicionamiento estático.
2. Posicionamiento relativo.
3. Posicionamiento absoluto.
4. Posicionamiento fijo.

Práctica Final

Práctica

Test Final Fundamentos del HTML y CSS

Test final del módulo.

Contenido adicional - Diseño con Dreamweaver

Se estudia el entorno de trabajo y las características de Adobe Dreamweaver para desarrollar completos sitios web. El alumno aplica sus conocimientos de HTML y CSS pero aprendiendo a la vez a trabajar en un entorno de diseño profesional como es Dreamweaver.

Introducción a Dreamweaver

Introduce la aplicación de diseño web profesional Adobe Dreamweaver, indicando, de forma general, sus características y principales funcionalidades. Describe las partes de la ventana de Dreamweaver y los distintos elementos que conforman su entorno de trabajo. También explica cómo configurar Dreamweaver para personalizarlo a nuestras necesidades. Contenido:

1. ¿Para qué sirve Dreamweaver?
2. Partes de la ventana de Dreamweaver.
3. La ventana del documento.
4. Trabajar con los paneles.
5. Preferencias.

Práctica

Práctica

Configuración de un sitio web

Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio en Dreamweaver. También se explica cómo crear un sitio en Dreamweaver a partir de páginas web y otro contenido existente. Seguidamente, muestra las alternativas que se tienen a la hora de crear páginas web en Dreamweaver y cómo establecer las propiedades principales de la página. Se destacan las diferencias entre trabajar con una aplicación de este tipo y hacerlo a mano, escribiendo todo el código HTML y CSS. Contenido:

1. Crear un sitio nuevo.
2. Crear un sitio a partir de uno existente.
3. Crear páginas web.
4. Propiedades de la página web.

Práctica

Práctica

Trabajar con texto

Se estudian las distintas herramientas que proporciona Dreamweaver a la hora de trabajar con el texto de las páginas web. Así pues, se indica cómo introducir texto y aplicarle el formato estructural de título o párrafo. También se estudia la posibilidad de insertar el texto proveniente de algún documento existente, para lo que se utiliza el comando Pegado especial. Seguidamente se utiliza la opción de insertar caracteres especiales y de revisar la ortografía. Finalmente, se aplica formato al texto mediante estilos CSS. Contenido:

1. Insertar texto.
2. Insertar caracteres especiales.
3. Revisar la ortografía.
4. Formato de texto.

Práctica

Práctica

Trabajar con hipervínculos y listas

Describe la forma de insertar hipervínculos y marcadores en una página web cuando se trabaja con Dreamweaver. Seguidamente se hace lo mismo pero para incluir listas sin numerar o numeradas. La lección se completa viendo un ejemplo del uso conjunto de hipervínculos y listas para crear una barra de navegación del sitio web. Contenido:

1. Insertar hipervínculos.

2. El atributo target.
3. Insertar listas.
4. Crear una barra de navegación con HTML y CSS.

Práctica

Práctica

Trabajar con imágenes

Estudia la forma de utilizar imágenes en las páginas web con Dreamweaver. Se explica cómo insertar imágenes que forman parte del contenido de la página web y alinearlas respecto del texto situado a su alrededor; y cómo incorporar imágenes de fondo de la página u otros elementos. Contenido:

1. Definir la carpeta de imágenes.
2. Insertar una imagen.
3. Alinear la imagen.
4. Imágenes de fondo.

Práctica

Práctica

Edición de imágenes

En la primera parte de la lección se describen las herramientas que dispone Dreamweaver para la edición de imágenes: recortar, modificar el brillo y contraste, perfilar o volver a muestrear la imagen son tareas que se pueden realizar desde Dreamweaver sin necesidad de un editor externo. En la segunda parte de la lección se comprueba que cuando se requiere de un editor de imágenes especializado, como Photoshop, entonces Dreamweaver se integra perfectamente con esta aplicación, facilitando el flujo de trabajo del diseñador. Finalmente se estudia cómo crear un mapa de imagen. Contenido:

1. Editar imágenes desde Dreamweaver.
2. Trabajar con un editor externo
3. Crear un mapa de imagen.

Práctica

Práctica

Añadir elementos multimedia

Estudia cómo incorporar vídeo y audio mediante las nuevas etiquetas HTML5. Con esas etiquetas es el navegador el que reproduce de forma nativa el contenido multimedia, sin necesidad de utilizar ningún complemento o plugin externo. Se estudian los distintos formatos y códecs que están disponibles y se indica cuáles son los que utilizan los principales navegadores. También se proporcionan indicaciones para completar el código de forma que los navegadores antiguos puedan reproducir el contenido multimedia mediante Flash, así como la posibilidad de emplear servicios de hospedaje para los vídeos, como el popular YouTube. Contenido:

1. Introducción.
2. La etiqueta vídeo.
3. Formatos y códecs de vídeo.
4. Códecs de audio.
5. La etiqueta audio.
6. Utilizar YouTube u otros servicios de hospedaje de vídeo.

Práctica

Práctica

Trabajar con tablas

Estudia la forma de incorporar tablas desde Dreamweaver. Describe cómo insertar una tabla con un determinado número de filas y columnas; cómo insertar filas y columnas más tarde; cómo unir y dividir celdas; cómo aplicar formato CSS a las distintas partes de una tabla; y cómo importar y ordenar contenido tabular desde otras aplicaciones y convertirlo en tablas en Dreamweaver. Contenido:

1. Insertar una tabla.
2. Introducir contenido.
3. Seleccionar, unir y dividir celdas.
4. Aplicar formato CSS.
5. Importar datos y ordenar una tabla.

Práctica

Práctica

Trabajar con formularios (Parte 1)

Se introduce el concepto de formulario y de control. Los formularios son componentes de una página web que sirven para recoger

información del usuario. Estudia las herramientas que proporciona Dreamweaver para su confección, algunos tipos de controles (cuadro de texto, área de texto, botón de opción, casilla de verificación, lista, control file y botón de comando) y cómo maquetar un formulario utilizando tablas. Contenido:

1. Introducción.
2. Insertar el formulario.
3. Campos de texto.
4. Botones de opción.
5. Casillas de verificación.
6. Listas.
7. El control file.
8. Botones de comando.

Práctica

Práctica

Trabajar con formularios (Parte 2)

Se completa el formulario creado en la lección anterior introduciendo otro tipo de control, como es el fieldset, y aplicando formato mediante hojas de estilo en cascada CSS. Seguidamente, se describe cómo maquetar un formulario mediante CSS en lugar de usar tablas. Contenido:

1. El control fieldset.
2. Mejorar la distribución del formulario.
3. Dar formato con CSS.
4. Maquetar el formulario con CSS.

Práctica

Práctica

Maquetar la página con CSS

Describe cómo utilizar elementos div para distribuir el contenido de una página web y después utilizar reglas CSS para maquetarla utilizando Dreamweaver. Se estudia cómo hacerlo mediante elementos flotantes para la mayoría de la página web y elementos de posicionamiento absoluto PA para casos concretos. Se describen las ventajas e inconvenientes de ambos tipos de posicionamiento CSS. Finalmente, se describen las tendencias de diseño web de hoy en día. Contenido:

1. Introducción.
2. Imagen de rastreo y otras ayudas visuales.
3. Insertar elementos div.
4. Aplicar posicionamiento clásico CSS.
5. Elementos PA.
6. Nuevos modelos de diseño CSS.

Práctica

Práctica

Revisar y publicar el sitio web

Describe las herramientas que proporciona Dreamweaver para revisar el sitio web antes de su publicación. Por ejemplo, comprobar que el código sea válido según los estándares W3C, comprobar la existencia de vínculos rotos o archivos huérfanos, generar informes de errores, etc. Finalmente, se explica el procedimiento para configurar el servidor y publicar el sitio web. Contenido:

1. Validación del código.
2. Comprobar las páginas.
3. Informes de sitio web.
4. Configurar el sitio remoto.
5. Publicar el sitio web.

Práctica Final

Práctica

Test Final Diseño con Dreamweaver

Test final del módulo.