

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

Curso de Programación Web en Entorno Cliente

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Este Curso de Programación Web en Entorno Cliente le ofrece una formación especializada en la materia. Debemos saber que en el ámbito de la informática y las comunicaciones, es necesario el desarrollo de aplicaciones con tecnologías web dentro del área profesional de desarrollo. Así, con el presente curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para la elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca y el desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión.

CONTENIDOS

UNIDAD FORMATIVA 1. ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS WEB MEDIANTE LENGUAJES DE MARCAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO WEB

1. Principios de diseño web
2. - Diseño orientado al usuario
3. - Diseño orientado a objetivos
4. - Diseño orientado a la implementación
5. El proceso de diseño web

6. - Estructura de un sitio web y navegabilidad
7. - Estructura y composición de páginas
8. - Compatibilidad con navegadores
9. - Diferencias entre diseño orientado a presentación e impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LENGUAJES DE MARCADO GENERALES

1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML
2. Características generales de los lenguajes de marcado
3. Estructura general de un documento con lenguaje de marcado
4. - Metadatos e instrucciones de proceso
5. - Codificación de caracteres. Caracteres especiales (escape)
6. - Etiquetas o marcas
7. - Elementos
8. - Atributos
9. - Comentarios
10. Documentos válidos y bien formados. Esquemas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO PARA PRESENTACIÓN DE PÁGINAS WEB

1. Historia de HTML y XHTML. Diferencias entre versiones
2. Estructura de un documento
3. - Versiones
4. - Elementos de la cabecera
5. - Elementos del cuerpo del documento
6. Color
7. - Codificación de colores
8. - Colores tipo
9. - Colores seguros
10. Texto
11. - Encabezados. Jerarquía y estructura del contenido de un documento
12. - Párrafos
13. - Alineación, espaciado y sangrado de texto

14. - Características de letra: tipos, tamaños y colores
15. - Separadores de texto
16. - Etiquetas específicas para el marcado de texto. Estilos lógicos
17. Enlaces de hipertexto
18. - Estructura de un enlace: la dirección de internet o URL
19. - Estilos de enlaces
20. - Diferencias entre enlaces absolutos y relativos
21. - Enlaces internos
22. - Enlaces especiales: correo electrónico. Enlaces de descarga
23. - Atributos específicos: título, destino, atajos de teclado, etc...
24. Imágenes
25. - Formatos de imágenes
26. - Características de imágenes: tamaño, título, textos alternativos
27. - Enlaces en imágenes
28. - Imágenes de fondo
29. Listas
30. - Características
31. - Ordenación de listas
32. - Anidamiento en listas
33. - Otros tipos de listas: listas de definición
34. Tablas
35. - Estructura básica
36. - Formato de tablas: bordes, alineación, tamaño, etc...
37. - Formato de contenido de celdas
38. - Agrupamiento de filas y columnas
39. - Tablas anidadas
40. - Buenas prácticas en el uso de tablas
41. Marcos (frames)
42. - Creación de marcos
43. - Ventajas e inconvenientes en el uso de marcos
44. - Soporte de navegadores
45. - Formateado de marcos
46. - Enlaces entre contenidos de marcos
47. - Marcos anidados

- 48. - Marcos incrustados (iFrames)
- 49. Formularios
- 50. - Descripción general y uso de formularios
- 51. - Elementos de un formulario: texto, botones, etc...
- 52. - Procesamiento de formularios
- 53. - Formateado de formularios: atajos de teclado, orden de edición, grupos, etiquetas, etc...
- 54. Elementos específicos para tecnologías móviles
- 55. - Selección del lenguaje de marcas para tecnologías móviles
- 56. - Hojas de estilo en dispositivos móviles
- 57. Elementos en desuso (deprecated)
- 58. - Texto parpadeante
- 59. - Marquesinas
- 60. - Alineaciones
- 61. - Otros elementos en desuso

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HOJAS DE ESTILO WEB

- 1. Tipos de hojas de estilo: estáticas y dinámicas
- 2. Elementos y estructura de una hoja de estilo
- 3. - Creación de hojas de estilo
- 4. - Aplicación de estilos
- 5. - Herencia de estilos y aplicación en cascada
- 6. - Formateado de páginas mediante estilos
- 7. - Estructura de páginas mediante estilos
- 8. Diseño de estilos para diferentes dispositivos
- 9. Buenas prácticas en el uso de hojas de estilo

UNIDAD FORMATIVA 2. DESARROLLO Y REUTILIZACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE Y MULTIMEDIA MEDIANTE LENGUAJES DE GUIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURAS DE APLICACIONES WEB

1. Esquema general
2. Arquitectura en capas
3. Interacción entre las capas cliente y servidor
4. Arquitectura de la capa cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NAVEGADORES WEB

1. Arquitectura de un navegador
2. - Interfaz de usuario
3. - Motor de exploración
4. - Motor de presentación
5. - Módulos auxiliares: persistencia, interfaz de red, intérprete de scripts, infraestructura de presentación
6. Navegadores de uso común. Comparativa
7. Seguridad en navegadores
8. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins)
9. - Adaptadores comunes en diferentes navegadores
10. - Configuración de tipos de ficheros y adaptadores
11. Conformidad a estándares

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE CONTENIDO WEB DINÁMICO

1. Fundamentos de programación
2. - Constantes, variables. Tipos de datos simples y estructurados
3. - Expresiones y sentencias. Operadores básicos
4. - Control de flujo: secuencial, bucles y condicionales
5. - Subprogramas: procedimientos y funciones. Librerías
6. - Tipos de parámetros
7. - Llamadas a funciones. Recursividad
8. - Nociones de orientación a objetos: clases y objetos. Herencia
9. - Principales metodologías de programación

10. Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico
11. - Lenguajes de gui3n. Características generales
12. - Comparativa de lenguajes de gui3n. Criterios para la selecci3n de un lenguaje de gui3n
13. - Máquinas virtuales en navegadores. Miniaplicaciones (applets)
14. - Otros lenguajes para el desarrollo de aplicaciones web enriquecidas (RIA)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE GUI3N DE USO GENERAL

1. Integraci3n de lenguajes de gui3n en navegadores web
2. - Comparativa y compatibilidad con navegadores
3. - Diferencias entre versiones
4. Estructura general de un programa en un lenguaje de gui3n
5. - Variables y tipos de datos
6. - Operadores
7. - Objetos
8. - Sentencias. Anidamiento
9. - Estructuras de control y condicionales
10. - Bucles
11. - Comentarios
12. Funciones
13. - Parámetros
14. - Variables locales y globales
15. - Bibliotecas de funciones
16. Manipulaci3n de texto
17. - Funciones básicas para la manipulaci3n de texto
18. - Introducci3n y validaci3n de texto
19. Listas (arrays)
20. - Creaci3n de arrays básicos
21. - Arrays multidimensionales
22. - Tratamiento de arrays mediante bucles
23. Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de gui3n
24. - Comparativa
25. - Tratamiento de formatos estándar
26. - Diccionarios de datos

27. Objetos
28. - Creación de objetos: métodos y estructuras de datos
29. - Bibliotecas de objetos
30. El modelo de documento web
31. - Estructura de documento
32. - Navegación por las propiedades de un documento
33. - Cambio de propiedades mediante lenguajes de guión
34. Gestión de eventos
35. - Tipos de eventos
36. - Técnicas para el manejo de eventos mediante lenguajes de guión
37. - Manejadores de eventos
38. - Eventos de carga inicial
39. - Delegación y propagación de eventos
40. Gestión de errores
41. - Manejo de error «No lenguajes de guión habilitados» (no script)
42. - Chequeo de errores en funciones
43. - Captura de errores
44. - Uso de puntos de ruptura
45. Usos específicos de lenguajes de guión
46. - Integración multimedia mediante lenguajes de guión
47. - Animaciones
48. - Efectos especiales en elementos gráficos y texto
49. - Rejillas de datos
50. - Manejo de canales de suscripción (RSS)
51. - Descripción de las técnicas de acceso asíncrono (AJAX)
52. - Uso de lenguajes de guión en dispositivos móviles
53. Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo con lenguajes de guión
54. - Características de los entornos de uso común. Comparativa
55. - Editores avanzados
56. - Funcionalidades de validación y depuración de código
57. - Técnicas para la documentación del código
58. - Utilidades adicionales para la realización de contenidos dinámicos. Extensiones útiles de navegadores

59. - Entornos de desarrollo específicos: desarrollo sobre dispositivos móviles

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTENIDOS MULTIMEDIA

1. Definición de multimedia. Tipos de recursos multimedia
2. Inclusión de contenido multimedia en páginas web
3. - Adaptadores para recursos multimedia
4. - Enlace a diferentes recursos desde páginas web
5. - Incrustación de contenido multimedia
6. - Formatos de fichero web. El estándar MIME
7. - Tipos de reproducción. Streaming y carga progresiva
8. - Comparativa del tratamiento de contenido multimedia en diferentes versiones de lenguajes de marcado de páginas
9. Gráficos multimedia
10. - Formatos gráficos. Comparativa
11. - Repositorios de imágenes
12. - Tipos de gráficos: fotografías, imágenes vectorizadas e iconos
13. - Herramientas para el tratamiento gráfico. Filtros y tratamiento de imágenes
14. - Conversión de formatos gráficos
15. Audio
16. - Formatos de audio. Comparativa
17. - Reproductores de audio. Inserción en navegadores web
18. - Enlace o inserción de canales de audio
19. - Conversión de formatos de audio
20. - Herramientas para el tratamiento de sonido. Edición de fragmentos de audio
21. Vídeo
22. - Formatos de vídeo. Calidad de vídeo y comparativa
23. - Repositorios de vídeo
24. - Reproductores de vídeo. Inserción en navegadores web
25. - Enlace o inserción de canales de vídeo
26. - Conversión de formatos de vídeo. Optimización
27. - Herramientas de edición de vídeo. Creación de efectos y composición
28. Animaciones multimedia
29. - Principios de la animación

- 30. - Herramientas para la creación de animaciones
- 31. - Formatos de animaciones
- 32. - Inclusión en páginas web
- 33. - Buenas prácticas en el uso de animaciones
- 34. Elementos interactivos
- 35. - Creación de elementos interactivos
- 36. - Mapas Interactivos
- 37. - Ámbitos de uso



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es