Curso de Programación Web en Entorno Cliente (120 horas)



Categoría: Informática, Programación y Comunicaciones

Página del curso: https://www.ensenanzadual.com/cursos/curso-de-programacion-web-en-entorno-cliente-120-horas/

Objetivo

Con el Curso de **120 horas** de **Curso de Programación Web en Entorno Cliente** adquirirás los conocimientos necesarios para cambiar de carrera o actualizar tus competencias profesionales, no lo dudes más y solicita información sobre este curso..

Descripción

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

Principios de diseño web.

- - Diseño orientado al usuario. - - Diseño orientado a objetivos. - - Diseño orientado a la implementación.

El proceso de diseño web.

- - Estructura de un sitio web y navegabilidad. - - Estructura y composición de páginas. - - Compatibilidad con navegadores. - - Diferencias entre diseño orientado a presentación e impresión. **UNIDAD DIDÁCTICA 2. LENGUAJES DE MARCADO GENERALES.** - Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML. - Características generales de los lenguajes de marcado.

Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.

- - Metadatos e instrucciones de proceso. - - Codificación de caracteres. Caracteres especiales (escape). - - Etiquetas o marcas. - - Elementos. - - Atributos. - - Comentarios. - Documentos válidos y bien formados. Esquemas. **UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO PARA PRESENTACIÓN DE PÁGINAS WEB.** - Historia de HTML y XHTML. Diferencias entre versiones.

Estructura de un documento.

- - Versiones. - - Elementos de la cabecera. - - Elementos del cuerpo del documento.

Color.

- - Codificación de colores. - - Colores tipo. - - Colores seguros.

Texto.

- - Encabezados. Jerarquía y estructura del contenido de un documento. - - Párrafos. - - Alineación, espaciado y sangrado de texto. - - Características de letra: tipos, tamaños y colores. - - Separadores de texto. - - Etiquetas específicas para el marcado de texto. Estilos lógicos.

Enlaces de hipertexto.

- - Estructura de un enlace: la dirección de internet o URL. - - Estilos de enlaces. - - Diferencias entre enlaces absolutos y relativos. - - Enlaces internos. - - Enlaces especiales: correo electrónico. Enlaces de descarga. - - Atributos específicos: título, destino, atajos de teclado, etc.

Imágenes.

- - Formatos de imágenes. - - Características de imágenes: tamaño, título, textos alternativos. - - Enlaces en imágenes. - - Imágenes de fondo.

Listas.

- - Características. - - Ordenación de listas. - - Anidamiento en listas. - - Otros tipos de listas: listas de definición.

Tablas.

- - Estructura básica. - - Formato de tablas: bordes, alineación, tamaño, etc. - - Formato de contenido de celdas. - - Agrupamiento de filas y columnas. - - Tablas anidadas. - - Buenas prácticas en el uso de tablas.

Marcos (frames).

- - Creación de marcos. - - Ventajas e inconvenientes en el uso de marcos. - - Soporte de navegadores. - - Formateado de marcos. - - Enlaces entre contenidos de marcos. - - Marcos anidados. - - Marcos incrustados (iFrames).

Formularios.

- - Descripción general y uso de formularios. - - Elementos de un formulario: texto, botones, etc. - - Procesamiento de formularios. - - Formateado de formularios: atajos de teclado, orden de edición, grupos, etiquetas, etc.

Elementos específicos para tecnologías móviles.

- - Selección del lenguaje de marcas para tecnologías móviles. - - Hojas de estilo en dispositivos móviles.

Elementos en desuso (deprecated).

- - Texto parpadeante. - - Marquesinas. - - Alineaciones. - - Otros elementos en desuso . **UNIDAD DIDÁCTICA 4. HOJAS DE ESTILO WEB.** - Tipos de hojas de estilo: estáticas y dinámicas.

Elementos y estructura de una hoja de estilo.

- - Creación de hojas de estilo. - - Aplicación de estilos. - - Herencia de estilos y aplicación en cascada. - - Formateado de páginas mediante estilos. - - Estructura de páginas mediante estilos. - Diseño de estilos para diferentes dispositivos. - 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.** - Esquema general. - Arquitectura en capas. - Interacción entre las capas cliente y servidor. - Arquitectura de la capa cliente. **UNIDAD DIDÁCTICA 2. NAVEGADORES WEB.**

Arquitectura de un navegador.

- - Interfaz de usuario. - - Motor de exploración. - - Motor de presentación. - - Módulos auxiliares: persistencia, interfaz de red, intérprete de scripts, infraestructura de presentación. - Navegadores de uso común. Comparativa. - Seguridad en navegadores.

Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).

- - Adaptadores comunes en diferentes navegadores. - - Configuración de tipos de ficheros y adaptadores. - Conformidad a estándares. **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE CONTENIDO WEB DINÁMICO.**

Fundamentos de programación.

- - Constantes, variables. Tipos de datos simples y estructurados. - - Expresiones y sentencias. Operadores básicos. - - Control de flujo: secuencial, bucles y condicionales. - - Subprogramas: procedimientos y funciones.

Librerías. - - Tipos de parámetros. - - Llamadas a funciones. Recursividad. - - Nociones de orientación a objetos: clases y objetos. Herencia. - - Principales metodologías de programación.

Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico.

- - Lenguajes de guión. Características generales. - - Comparativa de lenguajes de guión. Criterios para la selección de un lenguaje de guión. - - Máquinas virtuales en navegadores. Miniaplicaciones (applets). - - Otros lenguajes para el desarrollo de aplicaciones web enriquecidas (RIA). **UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE GUIÓN DE USO GENERAL.**

Integración de lenguajes de guión en navegadores web.

- - Comparativa y compatibilidad con navegadores. - - Diferencias entre versiones.

Estructura general de un programa en un lenguaje de guión.

- - Variables y tipos de datos. - - Operadores. - - Objetos. - - Sentencias. Anidamiento. - - Estructuras de control y condicionales. - - Bucles. - - Comentarios.

Funciones.

- - Parámetros. - - Variables locales y globales. - - Bibliotecas de funciones.

Manipulación de texto.

- - Funciones básicas para la manipulación de texto. - - Introducción y validación de texto.

Listas (arrays).

- - Creación de arrays básicos. - - Arrays multidimensionales. - - Tratamiento de arrays mediante bucles.

Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de guión.

- - Comparativa. - - Tratamiento de formatos estándar. - - Diccionarios de datos.

Objetos.

- - Creación de objetos: métodos y estructuras de datos. - - Bibliotecas de objetos.

El modelo de documento web.

- - Estructura de documento. - - Navegación por las propiedades de un documento. - - Cambio de propiedades mediante lenguajes de guión.

Gestión de eventos.

- - Tipos de eventos. - - Técnicas para el manejo de eventos mediante lenguajes de guión. - - Manejadores de eventos. - - Eventos de carga inicial. - - Delegación y propagación de eventos.

Gestión de errores.

- - Manejo de error «No lenguajes de guión habilitados» (no script). - - Chequeo de errores en funciones. - - Captura de errores. - - Uso de puntos de ruptura.

Usos específicos de lenguajes de guión.

- - Integración multimedia mediante lenguajes de guión. - - Animaciones. - - Efectos especiales en elementos gráficos y texto. - - Rejillas de datos. - - Manejo de canales de suscripción (RSS). - - Descripción de las técnicas de acceso asíncrono (AJAX). - - Uso de lenguajes de guión en dispositivos móviles.

Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo con lenguajes de guión.

- - Características de los entornos de uso común. Comparativa. - - Editores avanzados. - - Funcionalidades de validación y depuración de código. - - Técnicas para la documentación del código. - - Utilidades adicionales para la realización de contenidos dinámicos. Extensiones útiles de navegadores. - -

Entornos de desarrollo específicos: desarrollo sobre dispositivos móviles.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTENIDOS MULTIMEDIA. - Definición de multimedia. Tipos de recursos multimedia.

Inclusión de contenido multimedia en páginas web.

- - Adaptadores para recursos multimedia. - - Enlace a diferentes recursos desde páginas web. - - Incrustación de contenido multimedia. - - Formatos de fichero web. El estándar MIME. - - Tipos de reproducción. Streaming y carga progresiva. - - Comparativa del tratamiento de contenido multimedia en diferentes versiones de lenguajes de marcado de páginas.

Gráficos multimedia.

- - Formatos gráficos. Comparativa. - - Repositorios de imágenes. - - Tipos de gráficos: fotografías, imágenes vectorizadas e iconos. - - Herramientas para el tratamiento gráfico. Filtros y tratamiento de imágenes - - Conversión de formatos gráficos.

Audio.

- - Formatos de audio. Comparativa. - - Reproductores de audio. Inserción en navegadores web. - - Enlace o inserción de canales de audio. - - Conversión de formatos de audio. - - Herramientas para el tratamiento de sonido. Edición de fragmentos de audio.

Vídeo.

- - Formatos de vídeo. Calidad de vídeo y comparativa. - - Repositorios de vídeo. - - Reproductores de vídeo. Inserción en navegadores web. - - Enlace o inserción de canales de vídeo. - - Conversión de formatos de vídeo. Optimización. - - Herramientas de edición de vídeo. Creación de efectos y composición.

Animaciones multimedia.

- - Principios de la animación. - - Herramientas para la creación de

animaciones. - - Formatos de animaciones. - - Inclusión en páginas web. - - Buenas prácticas en el uso de animaciones.

Elementos interactivos.

- - Creación de elementos interactivos. - - Mapas Interactivos. - - Ámbitos de uso.

Información adicional

- Online: Si
- Tipo: Profesiones
- Horas: 120
- Unidades: 9