



Máster en Diseño de Interface y Front-End con HTML, CSS3 y JQuery + Titulación Universitaria

+ Información Gratis

Máster en Diseño de Interface y Front-End con HTML, CSS3 y JQuery + Titulación Universitaria

duración total: 1.500 horas horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

descripción

En la era digital actual, un dominio profundo del diseño web y las interfaces es fundamental. Nuestro Master en Diseño de Interface y Front-End con HTML, CSS3 y JQuery surge como una respuesta a la demanda creciente de profesionales especializados capaces de construir experiencias de usuario atractivas y funcionales. Este programa abarca desde la programación con JavaScript y PHP, hasta el uso de JQuery, proporcionando una base sólida en las prácticas contemporáneas del desarrollo web.

Nos adentramos también en UML y Patrones de Diseño de Software, elementos cruciales para la planificación y ejecución eficaz de proyectos. El curso se sumerge en las más avanzadas técnicas de HTML5 y CSS3, permitiendo la creación de sitios web innovadores y adaptativos.

El énfasis en fundamentos de diseño Front-End y aplicaciones prácticas a través de Photoshop e Illustrator fortalece la comprensión del estudiantado en la estética web. Adicionalmente, la gestión de plataformas educativas como Moodle se incluye para ampliar las habilidades en la administración de contenidos online.

Elegir nuestro Master significa acceder a una formación integral que aporta conocimientos actualizados, indispensables para ejercer un rol protagónico en la industria del desarrollo web. Un curso diseñado para marcar la diferencia en tu carrera profesional, desde la comodidad de tu entorno y con flexibilidad horaria. Prepárate para ser líder en la creación de interfaces y experiencias digitales memorables.

fax: 958 050 245

^{*} hasta 100 % bonificable para trabajadores.



a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Dominar JSX y PHP para web dinámica.
- Aplicar UML y patrones en diseño.
- Crear interfaces con JQuery.
- Diseño web con HTML5/CSS3.
- Entender diseño front-end básico.
- Realizar proyectos de interfaz.
- Usar Photoshop/Illustrator web.
- Gestionar cursos en Moodle.

para qué te prepara

Este Master en Diseño de Interface y Front-End abarca desde la programación con PHP y JavaScript, y el uso de UML para el diseño de software, hasta la gestión de plataformas educativas como Moodle. Te prepara para crear interfaces web estéticas y funcionales, aplicando los últimos estándares en HTML5 y CSS3. Además, profundizarás en herramientas como jQuery para enriquecer la interactividad en la web y usarás Photoshop e Illustrator para dar vida a tus diseños. Al concluir, tendrás la capacidad de implementar soluciones prácticas y efectivas en proyectos de diseño web front-end.

salidas laborales

Tras completar el Máster en Diseño de Interface y Front-End, te abre las puertas a roles como desarrollador web, especialista en JavaScript y PHP, diseñador de UX/UI con habilidades en HTML5, CSS3 y jQuery. Domina patrones de diseño UML y gestiona plataformas educativas con Moodle. Aprovecha tu profundo conocimiento práctico de Photoshop e Illustrator para destacar en diseño gráfico y digital. Prepárate para liderar proyectos web y crear interfaces atractivas y funcionales que mejoren la experiencia del usuario.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

información y matrículas: 958 050 240

fax: 958 050 245

materiales didácticos

- Manual teórico 'Javascript'
- Manual teórico 'PHP'
- Manual teórico 'Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 1'
- Manual teórico 'Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 2'
- Manual teórico 'Programación en jQuery'
- Manual teórico 'UML'
- Manual teórico 'Introducción a Moodle e Instalación'
- Manual teórico 'Recursos en Moodle'
- Manual teórico 'Administración de Moodle'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado "Guía del Alumno" entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail**: El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono**: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.
- A través del Campus Virtual: El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación









fax: 958 050 245

plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

información y matrículas: 958 050 240

fax: 958 050 245

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT

MÓDULO 1. JAVASCRIPT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

- 1.Introducción
- 2. Programación del lado del cliente
- 3. Programación del lado del Servidor
- 4.¿Qué utilizaremos?
- 5.¿Qué necesita saber?
- 6. Nuestro primer ejemplo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

- 1.La etiqueta SCRIPT
- 2. Contenido Alternativo
- 3. Variables
- 4. Tipos de Datos
- 5. Operadores
- 6. Cuadros de diálogo
- 7.Práctica 2

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

- 1.Introducción
- 2. Estructuras de decisión
- 3. Estructuras lógicas
- 4. Estructuras de repetición
- 5. Definir funciones
- 6.Llamadas a funciones
- 7. Ámbito de las variables
- 8. Práctica 3

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

- 1.Introducción
- 2.La jerarquía de objetos
- 3. Propiedades y Eventos
- 4.Métodos 79
- 5.Práctica 4

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

- 1.¿Qué es un URL?
- 2.El Objeto Location
- 3. Redirigir a otra página
- 4.El Objeto History
- 5.Práctica 5

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

- 1.Introducción
- 2.La propiedad Title
- 3.Los colores de la página
- 4.El método write
- 5.El conjunto images
- 6.Práctica 6

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM

- 1.Formularios HTML
- 2.El conjunto forms
- 3.La propiedad elements
- 4. Validar la información
- 5.¿Cuándo realizar la validación?
- 6. Tipos de Validación
- 7.Práctica 7

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

- 1.El conjunto frames
- 2.El objeto navigator
- 3.El objeto screen
- 4.Práctica 8

MÓDULO 2. PHP

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN

- 1.Introducción
- 2. Obtener el paquete XAMPP
- 3.Instalar el paquete XAMPP
- 4. Apache y MySQL como servicios
- 5.La directiva register globals
- 6.Práctica 9

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB

- 1.¿Cómo funcionan las páginas PHP?
- 2.Crear un alias en apache
- 3.La página principal
- 4.Práctica 10

UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

- 1.Las etiquetas PHP
- 2. Variables
- 3. Tipos de datos
- 4.Constantes
- 5.Práctica 11

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

- 1.Arrays
- 2. Estructuras de repetición
- 3. Estructuras de decisión
- 4. Combinar estructuras
- 5. Arrays Asociativos
- 6.El bucle foreach
- 7. Arrays Multidimensionales
- 8.Práctica 12a
- 9.Práctica 12b

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES

- 1.Introducción
- 2.Crear Funciones
- 3.Llamar a una función
- 4. Paso de parámetros
- 5. Parámetros por defecto
- 6.Práctica 13

UNIDAD DIDÁCTICA 14. INCLUIR ARCHIVOS

1.Ámbito de las variables

+ Información Gratis

- 2. Variables estáticas
- 3.Uso de include y require
- 4. Incluir solo una vez
- 5. Seguridad de los archivos incluidos
- 6.Práctica 14

UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- 1.Introducción
- 2.Clases
- 3. Propiedades
- 4.Métodos
- 5. Visibilidad
- 6.Crear Objetos
- 7.Destructores
- 8. Práctica 15a
- 9.Práctica 15b

UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA

- 1.Presentación
- 2.Crear subclases
- 3.Crear objetos de las subclases
- 4. Sobrescribir métodos
- 5.El acceso protected
- 6.Práctica 16

UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

- 1.Introducción
- 2.El array \$_GET
- 3.El array \$ POST
- 4. Recogerlos en una página distinta
- 5.Recogerlos en la misma página
- 6.Entradas requeridas
- 7.Práctica 17a
- 8. Práctica 17b

UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

- 1.Expresiones regulares
- 2.Limpiando la información
- 3. Comprobando el formulario de origen
- 4.Práctica 18

UNIDAD DIDÁCTICA 19. COOKIES Y SESIONES

- 1.Introducción
- 2.Crear cookies
- 3. Caducidad de la cookies
- 4. Dependencia del navegador
- 5. Características de los cookies
- 6.¿Qué es una sesión?
- 7.El array \$_SESSION
- 8.La función od start() y od_clean()
- 9. Finalizar la sesión
- 10.El identificador de la sesiones
- 11.¿Dónde se almacena la información?
- 12.Práctica 19a
- 13.Práctica 19b

UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

- 1.Introducción
- 2.Crear el archivo
- 3. Escribir en el archivo
- 4.Leer de un archivo
- 5.Práctica 20

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

- 1.Errores
- 2.Excepciones
- 3.Práctica 21a
- 4.Práctica 21b

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

- 1.MySql
- 2.Contraseña para el root
- 3. Extensión mysqli
- 4.PHPMyAdmin
- 5. Administración de usuarios
- 6 Práctica 22

UNIDAD DIDÁCTICA 23. BASE DE DATOS Y SQL

- 1. Tipos de tablas en MySQL
- 2.Crear tablas
- 3. Relaciones uno a muchos
- 4. Relaciones muchos a muchos
- 5.SQL
- 6.Acceder a la base de datos
- 7. Establecer la conexión
- 8. Mostrar los datos en una tabla
- 9. Cerrar la conexión
- 10.Práctica 23a
- 11.Práctica 23b
- 12.Práctica 23c

UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

- 1.Ordenar el resultado
- 2. Dividir el resultado en páginas
- 3. Consultas preparadas
- 4.Práctica 24

UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

- 1.La página de login
- 2.La página de registro
- 3. Asegurar la confidencialidad
- 4. Práctica 25

UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

- 1.Introducción
- 2. Modificar listaproductos.php
- 3.La página comprar.php
- 4. Identificar al cliente
- 5.La página carritocompra.php
- 6.Confirmar el pedido
- 7.La página de desconexión
- 8. Migrar el carrito de la compra
- 9. Práctica 26a
- 10.Práctica 26b

UNIDAD DIDÁCTICA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

- 1.Introducción
- 2.¿Qué vamos a hacer?
- 3. Construir la estructura HTML

UNIDAD DIDÁCTICA 28. FORMAS DE PAGO

- 1.Introducción
- 2. Tipos de Formas de Pago
- 3.Contrareembolso
- 4. Transferencia Bancaria
- 5. Domiciliación Bancaria
- 6. Tarjetas Bancarias
- 7. Tarjetas de Comercio
- 8.Paypal
- 9.¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
- 10. Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
- 11. Modificando nuestra base de datos
- 12. Modificando el Código Anterior
- 13.Implementando el Contrareembolso
- 14.Implementando la transferencia
- 15.Implementando el Paypal

PARTE 2. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

- 1.Introducción
- 2.El origen del UML: Unified Modeling Language
- 3.El Proceso Unificado
- 4.MDA: Model Driven Architecture

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

- 1.Introducción
- 2.El objeto
- 3.La abstracción
- 4. Clases de objetos
- 5. Encapsulación
- 6.Herencia
- 7. Especialización y generalización
- 8. Clases abstractas y concretas
- 9.Polimorfismo
- 10.Composición
- 11.La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

- 1. Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso
 - 1.- Casos de uso
 - 2.- Actor
 - 3.- Escenario
 - 4.- Representación textual de los casos de uso
- 2. Modelado de la dinámica
 - 1.- Diagrama de secuencia
 - 2.- Diagrama de comunicación
 - 3.- Marcos de interacción

- 3. Modelado de objetos
 - 1.- Conocer los objetos del sistema por descomposición
 - 2.- Representación de clases
 - 3.- Las asociaciones entre objetos
 - 4.- Relación de generalización/especialización entre clases
 - 5.- Diagrama de objetos o instancias
 - 6.- Diagrama de estructura compuesta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

- 1.Introducción
- 2. Empaquetado y diagrama de empaquetado
- 3. Asociaciones entre empaquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

- 1.Modelado de objetos
 - 1.- La noción de estado
 - 2.- El cambio de estado
 - 3.- Elaboración del diagrama de estados-transiciones
 - 4.- El diagrama de timing
- 2. Modelado de las actividades
 - 1.- Las actividades y los encadenamientos de actividades
 - 2.- Las particiones o calles
 - 3.- Las actividades compuestas
 - 4.- El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
- 3. Modelado de la arquitectura del sistema
 - 1.- El diagrama de componentes
 - 2.- El diagrama de despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

- 1.Introducción
- 2.Los perfiles
- 3.Estereotipos
- 4. Tagged values

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

- 1.Introducción
- 2.Instalación
- 3.Interface
- 4.Crear un Proyecto
- 5. Guardar un proyecto
- 6.Diagrama de clases
 - 1.- Crear Y editar un diagrama de clases
 - 2.- Crear y editar elementos
 - 3.- Agregar atributos y operaciones
 - 4.- Crear generalización
 - 5.- Crear asociación
- 7. Análisis textual
 - 1.- Crear diagrama de análisis textual
 - 2.- Determinar clases y elementos
 - 3.- Crear clases candidatas
- 8. Diagrama de componentes
 - 1.- Crear un componente
 - 2.- Crear una interface

PARTE 3. PROGRAMACIÓN EN JQUERRY

MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN CON JQUERY

UNIDAD DIDÁCTICA 1.INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY

- 1.Introducción
- 2. Presentación
- 3.¿Cómo iniciar Jquery?
- 4.¿Dónde podemos documentarnos?
- 5. Herramientas necesarias

UNIDAD DIDÁCTICA 2.CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT

- 1.Introducción
- 2. Sintaxis Básica
- 3. Operadores
- 4. Control de flujo
- 5.Arrays y Objetos
- 6.Funciones

UNIDAD DIDÁCTICA 3.CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY

- 1.Introducción
- 2. Obteniendo JQuery 1.9.1
- 3.El nucleo de jQuery
- 4. Cargar Jquery desde Google
- 5. Novedades de Jquery 1.9

UNIDAD DIDÁCTICA 4.SELECTORES

- 1.Introducción
- 2. Selectores básicos en jQuery
- 3. Selectores de jerarquía
- 4. Filtros en Jquery

UNIDAD DIDÁCTICA 5.EVENTOS

- 1.Introducción
- 2. Evento de carga de Página
- 3. Eventos en Jquery
- 4.El objeto Event
- 5. Todavía más Eventos de Jquery

UNIDAD DIDÁCTICA 6.ATRIBUTOS EN JQUERY

- 1.Introducción
- 2. Operaciones sobre clases
- 3.Leer Atributos
- 4. Modificar Atributos
- 5. Modificar varios valores de atributos a la vez
- 6.Añadir atributos con Attr
- 7. Eliminar un atributos con removeAttr()

UNIDAD DIDÁCTICA 7.CSS EN JQUERY

- 1.Introducción
- 2.Acceso a propiedades con .css()
- 3. Modificar propiedades css con .css(nombre propiedad css, valor)

UNIDAD DIDÁCTICA 8.AJAX EN JQUERY

- 1.Introducción
- 2.Conceptos Claves
- 3. Cargar un Archivo
- 4.El método GET o POST
- 5. Cargar un Script
- 6.El método AJAX de ¡Query

UNIDAD DIDÁCTICA 9.FORMULARIOS

- 1.Introducción
- 2.Formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 10.EFECTOS EN JQUERY

- 1.Introducción
- 2.Los efectos show() y hide()
- 3. Efectos de fundido
- 4. Creación de una animación
- 5. Envío de funciones callback
- 6.Cola de efectos
- 7. Efectos con desplazamientos

UNIDAD DIDÁCTICA 11.JQUERY UI

- 1.Introducción
- 2.Instalación
- 3. Usando jQuery UI en nuestra página web
- 4. Plugin draggable
- 5. Componente Dialog
- 6.Componente Button

UNIDAD DIDÁCTICA 12.PLUG-IN EN JQUERY

- 1.Plugins
- 2.Desarrollar Plug-ins
- 3. Añadir nuevos métodos abreviados
- 4. Parámetros del método
- 5.Otras funciones para plug-ins
- 6.Compartir un Plug-in

MÓDULO 2. CURSO PRÁCTICO JQUERY PARTE 4. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML5 Y

CSS3

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

- 1.Introducción
- 2.Editor de texto
- 3. Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN HTML

- 1.Introducción HTML
- 2.¿Cómo creamos documento HTML?
- 3. Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS

- 1.Textos en HTML
- 2.Enlaces
- 3.Listas en HTML
- 4. Imágenes y objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS

- 1.Tablas
- 2.Formularios
- 3.Estructuras y layout

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES

1.Otras etiquetas importantes

UNIDAD DIDÁCTICA 6. METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

- 1.¿Qué es la Metainformación?
- 2.Accesibilidad

+ Información Gratis

3. Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN CSS

- 1.Introducción CSS
- 2. Soporte de CSS en navegadores
- 3. Especificación oficial
- 4. Funcionamiento básico de CSS
- 5.¿Cómo incluir CSS en la Web?
- 6.Estilo básico
- 7.Medios CSS
- 8. Comentarios
- 9. Sintaxis de la definición

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

- 1.Selectores CSS
- 2. Unidades de medida
- 3.Colores

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

- 1. Modelo de cajas
- 2. Propiedades de las cajas
- 3. Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
- 4. Posicionamiento y visualización
- 5.Posicionamiento
- 6. Visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA "LAYOUT"

- 1.Introducción a layout
- 2.¿Cómo centrar una página horizontalmente?
- 3.¿Cómo centrar una página verticalmente?
- 4. Estructura y layout
- 5. Altura/anchuras máximas y mínimas
- 6.Estilos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS

- 1.Textos en CSS
- 2.Enlaces
- 3.Imágenes
- 4.Listas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND

- 1.Tablas
- 2.Formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OTRAS UTILIDADES DE CSS

- 1. Versión para imprimir
- 2.Personalizar el cursor
- 3. Hacks y filtros
- 4. Prioridad en las declaraciones
- 5. Validar CSS
- 6.Recomendaciones Generales
- 7. Recursos útiles

UNIDAD DIDÁCTICA 14. FIREBUG

- 1.¿Qué es Firebug?
- 2.¿Como se instala?
- 3.¿Como usamos Firebug?

UNIDAD DIDÁCTICA 15. INTRODUCCIÓN HTML5

1.¿Qué es HTML5?

- 2.¿Cuáles son las mejoras?
- 3. Etiquetas Obsoletas
- 4. Etiquetas modificadas
- 5.Lista de etiquetas HTML5
- 6.Atributos eliminados
- 7.Otros cambios
- 8.Estructura HTML5
- 9. Nueva estructuración del body
- 10. Otros elementos nuevos de estructuración

UNIDAD DIDÁCTICA 16. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES

- 1.Introducción a atributos globales
- 2. Nuevos atributos
- 3.Introducción a los nuevos eventos.

UNIDAD DIDÁCTICA 17. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS

- 1.Elemento bdi
- 2.Elemento command
- 3. Elemento data
- 4. Elementos details
- 5.Elemento mark
- 6.Elemento meter
- 7. Elemento progress
- 8. Elemento ruby
- 9. Elemento time
- 10.Elemento wbr

UNIDAD DIDÁCTICA 18. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS

- 1. Nuevos elementos para los Formularios
- 2. Cambios en el atributo type (input)
- 3. Nuevos atributos para form
- 4. Nuevos atributos para fieldset
- 5. Nuevos atributos para input
- 6. Nuevos atributos para textarea

UNIDAD DIDÁCTICA 19. OTRAS MEJORAS DE HTML5

- 1.Introducción a los elementos multimedia
- 2. Etiqueta source
- 3. Etiqueta track
- 4. Elemento video
- 5. Elemento audio
- 6.Elemento embed
- 7. Elemento canvas
- 8.Introducción a MathML
- 9.Introducción a SVG
- 10.Introducción a Drag and Drop
- 11.Validador HTML5

UNIDAD DIDÁCTICA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3

- 1.Introducción
- 2. Unidades, colores y fuentes
- 3. Nuevos Selectores y pseudo-clases

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES

- 1. Propiedades para la animación
- 2. Nuevas propiedades para los fondos
- 3. Nuevas propiedades para Bordes

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES

- 1. Propiedades de las cajas
- 2. Propiedades de las cajas flexibles
- 3. Propiedades del color
- 4. Propiedades para las Fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 23. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS

- 1. Propiedades para los hiperenlaces
- 2. Propiedades de las multi-columnas

UNIDAD DIDÁCTICA 24. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES

- 1. Propiedades para texto
- 2.Propiedad 2D/3D Transform

UNIDAD DIDÁCTICA 25. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO

- 1. Propiedades para las transiciones
- 2. Propiedades para la interfaz de usuario
- 3. Validación CSS3

PARTE 5. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO WEB FRONT-END

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN A FUNDAMENTOS DEL FRONT-END

- 1. Definición para front-end
- 2. Que son Frameworks, librerías, plugins, widgets
- 3.Uso de herramientas de creación de código
- 4. Instalar el servidor Apache WAMP
- 5. Qué es responsive
- 6.Fundamentos del front-end

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLO FRONT-END

- 1.Estructura de HTML
- 2. Diferencia de HTML y HTML5
- 3.Estructura del HTML
- 4.CSS y CSS3
- 5. Que son Wireframes, mockups y prototipos
- 6.Diseño fluido

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CSS

- 1.En que se diferencia CSS y CSS3
- 2. Que son Wireframes, mockups y prototipos
- 3.Diseño fluido

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FRAMEWORKS: FACILITANDO LA PROGRAMACIÓN FRONT-END

- 1.Frameworks CSS
- 2.Frameworks JavaScript
- 3.Desarrollo a Bootstrap
- 4. Diseñando para Bootstrap
- 5. Personalizando el diseño con ¡QueryMobile

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOOTSTRAP

- 1. Presentación a Bootstrap
- 2. Diseñar para Bootstrap
- 3. Personalizando el HTML y el CSS
- 4. Usar la rejilla de Bootstrap
- 5. Formularios con Bootstrap

PARTE 6. EJEMPLO PRÁCTICO DE DISEÑO DE

INTERFAZ

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN AL CURSO DE DISEÑO DE INTERFAZ CON SKETCH

- 1.Funcionalidad de curso de diseño de interfaz
- 2. Archivos base de Ejemplo práctico de diseño de interfaz
- 3.Interfaz y novedades de Sketch 2 y Sketch 3
- 4. Trabajar con Sketch
- 5. Colores y tipografía en Sketch
- 6.Añadir imágenes
- 7.Qué es un UI Kit

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNCIONALIDADES BÁSICAS DE UI KIT

- 1.Crear un menú web
- 2. Completamos para menú web
- 3. Sistemas de paginación en Sketch (Ejemplos)
- 4. Formulario en nuestra interfaz
- 5. Botones sociales en nuestro para interfaces
- 6. Notificaciones para nuestro kit de interfaz
- 7. Botones básicos con Sketch y bloques de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPONENTES DE NUESTRO UI KIT

- 1.Simulando un FAQ con Sketch
- 2. Presentación de perfil en nuestro kit de interfaz
- 3. Tag cloud o nube de etiquetas
- 4.Cita de autor en nuestro kit
- 5. Mini player musical: fondo, barra y botones
- 6.Finalización

PARTE 7. DISEÑO DE INTERFAZ CON PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1. Soluciones previas
- 2.Contenidos
- 3. Distribuir espacios y definir comportamiento
- 4.Partes de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO Y MAQUETACIÓN

- 1.Creación de menú
- 2.Zona de proyectos
- 3.Zona de trabajos que utiliza
- 4.Zona y parte de cliente
- 5. Visualización y presentación del trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PROGRAMACIÓN DE PROYECTO

- 1.Recapitular para continuar
- 2.Máscaras Flex
- 3. Contenidos para Flex y posibles posibilidades
- 4.Resumiendo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOS CONTENIDOS DE PROYECTO

- 1.Textos y imágenes
- 2. Cambiar tamaños y zonas restringidas
- 3. Reconstrucción
- 4. Terminación y finalización del proyecto

PARTE 8. GESTIÓN DE PLATAFORMAS MOODLE MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN A MOODLE E INSTALACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MOODLE

- 1. Historia de Moodle
- 2. Definición y características de la plataforma de Elearning Moodle
- 3. Teoría del constructivismo social aplicada a Moodle
- 4. Módulos principales en Moodle

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN DE MOODLE

- 1.Instalación en local
- 2.Instalación en servidor
- 3.Registro en MoodleCloud
- 4. Ajustes de la página principal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENTORNO DE MOODLE

- 1.Interfaz de la plataforma
- 2. Menú de administración
- 3. Repositorios y gestión de ficheros
- 4. Gestión de bloques y filtros
- 5. Configuración de la contraseña
- 6.Cambio de idioma

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PERSONALIZACIÓN DE MOODLE

- 1. Modo edición
- 2.Temas
- 3.Iconos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN DE UN CURSO EN MOODLE

- 1.Formatos de curso
- 2. Partes de la homepage
- 3. Categorías y subcategorías
- 4. Matriculación de usuarios
- 5. Gestión de grupos
- 6. Gestión de roles y permisos
- 7.Uso de tags
- 8. Subida, eliminación y reinicio de un curso

MÓDULO 2. RECURSOS EN MOODLE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSOS DE COMUNICACIÓN EN MOODLE

- 1.Foro
- 2.Chat
- 3.Consulta
- 4.Retroalimentación
- 5.Encuesta
- 6.Correo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECURSOS INTERACTIVOS EN MOODLE

- 1.Archivos multimedia
- 2.Libros
- 3.Enlaces
- 4.Portafolios
- 5.Contenido IMS
- 6.SCORM
- 7.Cómo se crea un contenido SCORM
- 8. Cómo se prueba un contenido SCORM

- 9. Datos SCORM de seguimiento
- 10. Creación de contenido con eXelearning y su integración en Moodle
- 11. Creación de ejercicios de autoevaluación con HotPotatoes, herramientas e-learning y su integración en Moodle

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTIVIDADES EN MOODLE

- 1.Tarea
- 2.Taller
- 3.Base de datos
- 4. Glosario
- 5.Lección
- 6.Cuestionario
- 7.Wiki

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PREGUNTAS EN MOODLE

- 1.Banco de preguntas
- 2. Categorías de preguntas
- 3. Exportación e importación de preguntas
- 4. Tipos de preguntas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. RECURSOS DEL PROFESOR

- 1.Bitácora
- 2.Informes
- 3.Estadísticas
- 4. Calendario
- 5.Insignias

MÓDULO 3. ADMINISTRACIÓN DE MOODLE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PANEL DE ADMINISTRACIÓN

- 1.Gestión de usuarios
- 2.Libro de calificaciones
- 3. Copias de seguridad
- 4. Finalización de actividad y de curso

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MOODLE EN SERVIDOR REMOTO

- 1.Darse de alta en un servidor
- 2.Importar la base de datos a un servidor remoto
- 3. Conexión de la web con la base de datos
- 4. Subir archivos web mediante FTP
- 5. Mobile app

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NOVEDADES DE LA ÚLTIMA VERSIÓN DE MOODLE

- 1.Para todos los usuarios
- 2.Para profesores
- 3.Para administradores

fax: 958 050 245