



INESEM

BUSINESS SCHOOL

***Máster en Programación Web de Alto Rendimiento
con Drupal + PHP + JavaScript + MySQL +
Titulación Universitaria***

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Programación Web de Alto Rendimiento con Drupal + PHP + JavaScript + MySQL + Titulación Universitaria

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

En un mundo donde la presencia digital es crucial, dominar la programación web se ha convertido en un imperativo. Nuestro Master en Programación Web de Alto Rendimiento es la llave maestra para desarrollar y optimizar sitios web dinámicos y funcionales. Con una sólida base en Drupal, el curso avanza hacia la maestría del diseño web con Dreamweaver CC, y profundiza en el núcleo de la programación web con la sinergia de PHP y JavaScript para ofrecer una experiencia completa desde el lado del cliente y el servidor.

Además, la experticia en MySQL complementa el perfil técnico permitiendo al alumno desenvolverse con soltura en la gestión de bases de datos. El dominio en el diseño adaptativo y responsivo se refuerza con conocimientos avanzados en HTML5 y CSS3, y la competencia en el manejo de Adobe Photoshop CC eleva la destreza en el tratamiento de elementos gráficos.

Completa la formación la indispensable habilidad para la gestión de proyectos, adaptándola al ámbito de la programación web. Esta capacitación, dirigida y desarrollada para ser cursada completamente en línea, enfatiza la yuxtaposición de técnica y creatividad, esencial para quienes buscan destacar en un mercado competitivo. Hacer parte de esta experiencia no solo aumenta la empleabilidad sino que facilita la escalabilidad y versatilidad profesional en el siempre evolutivo sector de la tecnología web.

+ Información Gratis



a quién va dirigido

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

objetivos

- Dominar Drupal como CMS.
- Diseñar con Dreamweaver CC.
- Programar en PHP y JavaScript.
- Gestionar bases de datos MySQL.
- Utilizar HTML5 y CSS3 avanzado.
- Crear con Adobe Photoshop CC.
- Aplicar Project Management.

para qué te prepara

El Master en Programación Web de Alto Rendimiento con Drupal, PHP, JavaScript y MySQL te prepara para convertirte en un desarrollador web versátil y completo. Aprenderás a implementar soluciones efectivas con Drupal y a manejar con soltura Dreamweaver CC para diseños fascinantes. Te entrenarás en la creación dinámica y funcional de sitios web empleando PHP y JavaScript y adquirirás competencia en la gestión de bases de datos con MySQL. Asimismo, dominarás las técnicas avanzadas de HTML5 y CSS3 para interfaces modernas, y perfeccionarás tus habilidades gráficas con Adobe Photoshop CC. Además, el curso te proporciona fundamentos de Project Management para liderar proyectos web con éxito.

salidas laborales

Al completar el Master en Programación Web de Alto Rendimiento, abres un amplio abanico de oportunidades laborales. Puedes convertirte en un desarrollador Drupal especializado, un diseñador web con conocimientos avanzados de Dreamweaver CC, o un programador full-stack gracias a tu dominio de PHP, JavaScript y MySQL. Además, la capacidad de crear interfaces y experiencia de usuario (UX) de alta calidad con HTML5 y CSS3 te hará indispensable. Sumado a ello, habilidades en Photoshop y gestión de proyectos te posicionan como un profesional altamente cualificado en el sector TIC.

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).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



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.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Javascript'
- Manual teórico 'PHP'
- Manual teórico 'Administración de Bases de Datos con MySQL'
- Manual teórico 'Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 1'
- Manual teórico 'Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 2'
- Manual teórico 'Diseño Web Profesional con Dreamweaver CC'
- Manual teórico 'Gestión Integrada Proyectos - Project Management'
- Manual teórico 'Drupal 7'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'



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



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 ineseem 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.

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. DRUPAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A DRUPAL

- 1.¿Qué es Drupal?
- 2.¿Qué es un CMS?
- 3.Características
- 4.Historia del Proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALAR DRUPAL

- 1.Descarga del Pack
- 2.Instalación de WsmServer
- 3.Comprobar la instalación de WampServer
- 4.Instalar Drupal
- 5.Cambiar el idioma

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS BÁSICOS DE DRUPAL

- 1.Front-end y back-end
- 2.Conceptos Básicos
- 3.Estructura de directorios
- 4.Apariencia Drupal
- 5.Ajustes esenciales I
- 6.Ajustes esenciales II

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USUARIOS

- 1.Usuarios, roles y permisos
- 2.Crear un usuario
- 3.Opciones de la cuenta I
- 4.Opciones de la cuenta II

UNIDAD DIDÁCTICA 5. NODOS I

- 1.Los nodos
- 2.Instalar un editor de texto en Drupal
- 3.Editor TinyMCE
- 4.Crear Artículos
- 5.Permisos y editar contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. NODOS II

- 1.ID, Url amigables
- 2.Blogs
- 3.Encuestas
- 4.Foros

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MENÚS Y TAXONOMÍAS

- 1.Los menús predefinidos
- 2.Crear menús personalizados
- 3.Conceptos básicos de taxonomías
- 4.Crear vocabulario y términos
- 5.Asignar categorías a contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PLANTILLAS

- 1.Estructura de una plantilla
- 2.Descargar e instalar plantillas
- 3.Temas por defecto
- 4.Configurar un tema

UNIDAD DIDÁCTICA 9. BLOQUES Y FEEDS

- 1.Introducción bloques

+ Información Gratis

2. Configurar bloques
3. Crear un nuevo bloque
4. Introducción a Feeds RSS
5. Agregar Feeds

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MÓDULOS Y FORMATOS DE TEXTO

1. Introducción Módulos
2. Instalar módulos
3. Módulo de ejemplo
4. Formatos de texto

UNIDAD DIDÁCTICA 11. COMENTARIOS Y LIBROS

1. Comentarios
2. Configurar comentarios
3. Administrar y aprobar comentarios
4. Libros
5. Crear un libro

UNIDAD DIDÁCTICA 12. INSTALAR DRUPAL EN REMOTO

1. Damos de alta en un servidor gratuito
2. Crear un espacio web
3. Subir archivos mediante FTP
4. Dar de alta la base de datos
5. Instalar Drupal en nuestro servidor
6. Migrar Drupal

PARTE 2. DISEÑO WEB PROFESIONAL CON DREAMWEAVER CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

1. Objetivo del curso: Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web.
2. Dirigido a: Diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CC

1. ¿Que es un dominio de un sitio Web?
2. ¿Qué es un servidor Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing colocation
3. Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños: Absoluto y relativo
4. Lenguaje HTML: el lenguaje con el que se escriben las páginas Web
5. Diferentes tipografías y colores en la Web
6. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

1. Sitios en Dreamweaver, Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio Web en el programa Macromedia Dreamweaver. Explica las diferencias entre el sitio local y sitio remoto, cómo organizarlos para albergar el contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local
2. Configurar un sitio Web
3. Administrar y editar sitios Web
4. Crear y abrir documentos: Creación de una página en blanco, Creación de una plantilla en blanco, Creación de una página basada en un archivo de muestra de Dreamweaver CC, Cómo abrir y editar documentos existentes
5. Espacio de trabajo de Dreamweaver CC
6. Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo
7. Propiedades de la página: CSS, HTML
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO

1. Insertar Texto: Se indica cómo introducir texto en las páginas Web a través del programa Macromedia

Dreamweaver CC. Se estudia el formato del texto (fuente, tamaño, color, alineación, sangría,...), los estilos CSS, la posibilidad de crear listas (numeradas, no numeradas o de definición) e incluso la revisión de la ortografía. Finalmente también se describe la utilización de otros objetos en las páginas, como reglas horizontales, comentarios y la fecha de la última modificación de la página

2.Importar documentos de Microsoft Word

3.Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS

4.Creación de listas: Creación de una lista nueva, de una lista usando texto existente, de una lista anidada.

Configuración de las propiedades de toda una lista

5.Caracteres especiales en HTML

6.Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto

7.Crear un estilo CSS y definición

8.Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web

9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENLACES

1.Introducción: Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas Web a través del programa Macromedia

Dreamweaver: vínculos a un lugar determinado de una página (a través de un anclaje con nombre), vínculos a otras páginas (del mismo sitio o a cualquier página de Internet) y vínculos en un menú de salto. Se indican las diferencias entre rutas absolutas y relativas, así como la administración y modificación de hipervínculos en Dreamweaver. Por último, se describe el uso de comportamientos en las páginas, para ejecutar comandos en respuesta a determinados sucesos o eventos

2.Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio

3.Vínculo a un correo: Creación de un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico, creación de un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades.

4.Menú de salto

5.Widget de barra de menús: Adición de un elemento de menú principal, Adición de un elemento de submenú, Eliminación de un elemento de menú principal o submenú

6.Comprobar vínculos: Comprobación de vínculos del documento actual, Comprobación de vínculos en una parte de un sitio local, Comprobación de los vínculos de todo el sitio, Reparación de los vínculos en el panel Verificador de vínculos

7.Estilos en vínculos: Link, Visited, Active

8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES

1.Insertar una imagen: se describe el modo de incorporar imágenes en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver. Se presentan los formatos gráficos que se pueden utilizar en una página Web y sus diferencias, así como la creación de imágenes de sustitución, mapas de imagen y barras de navegación

2.Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades

3.Alinear y redimensionar una imagen

4.Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia

5.Mapas de imagen

6.Marcadores de posición

7.Objetos Inteligentes

8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TABLAS

1.Tablas: Explica la forma de distribuir o colocar los elementos en las páginas Web con el programa Macromedia Dreamweaver: la utilización de capas, tablas y la utilización del modo de diseño, asignación del formato, incluir el contenido, etc

2.Insertar tablas

3.Selección de elementos de la tabla

4.Propiedades de la tabla: inspector de propiedades

5.Propiedades de las celdas

6.Tamaño de tablas: Cambio del tamaño de tablas, columnas y filas

7.Copiar, pegar, combinar y anidar tablas

8.Formato CSS de tablas

9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO

1.Las capas: Explica que las capas por lo general se definen con las etiquetas div y span y pueden contener cualquier objeto, por ejemplo un formulario, un fragmento de texto o un plug-in

2.Posiciones de las cajas: Estática, Relativa, absoluta y fija

3.Insertar capas

4.Propiedades de las capas: inspector de propiedades

5.Panel Diseñador de CSS

6.Capas prediseñadas

7.Comportamientos: código JavaScript

8.Aplicar un comportamiento

9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS CSS I

1.Hojas de estilo: Reglas CSS. Explica que las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de reglas de formato que determinan el aspecto del contenido de una página Web. La utilización de estilos CSS para aplicar forma a una página permite separar el contenido de la presentación

2.Panel estilos: permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan al elemento de página seleccionado

3.Crear y adjuntar hojas de estilo

4.Propiedades de tipo: definición de la configuración básica de la fuente

5.Propiedades de fondo

6.Propiedades de bloque

7.Propiedades del cuadro

8.Propiedades del borde

9.Definir consulta de Medios

10.Definir selectores

11.Definir propiedades

12.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTILOS CSS II

1.Propiedades lista: Aprenderemos más reglas css para una Web atractiva

2.Propiedades de posición

3.Propiedades de extensiones

4.Transiciones

5.Trabajar con Hojas de estilo

6.Aplicar varias clases estilos

7.Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver

8.Diseño de páginas con CSS

9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y JQUERY UI

1.Incluir archivos swf: Presenta elementos multimedia dinámicos que podemos insertar en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver: animaciones de Flash, vídeos de Flash, botones y textos Flash. También se describen varias posibilidades de trabajo conjunto entre Dreamweaver y Fireworks, como la creación de un álbum de fotos Web o la inserción de HTML procedente de Fireworks en una página Web diseñada con Dreamweaver

2.Elementos multimedia y jQuery

3.Insertar archivos FLV

4.Insertar sonido: Formatos de Audio, Incrustación de un archivo de sonido, Incrustación de un archivo de video

5.Inserción de un widget de jQuery UI

6.Widget de acordeón: Personalización del widget de acordeón

7.Widget de Autocompletar

8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

- 1.Plantillas: Tipos de regiones de plantillas. Aprenderemos que una plantilla es un tipo especial de documento que sirve para crear un diseño de página fijo, es muy útil
- 2.Creación de plantillas: Creación de una plantilla a partir de un documento existente, Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva
- 3.Crear regiones editables
- 4.Crear regiones repetidas: Inserción de una tabla repetida
- 5.Regiones opcionales de una plantilla: Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional editable
- 6.Basar páginas en una plantilla
- 7.Edición y actualización de plantillas
- 8.Panel activos: Adición de un activo a un documento
- 9.Biblioteca: Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección, Creación de un elemento de biblioteca vacío, Actualizar documento
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

- 1.Formularios: Describe lo que son, cómo se crean y cómo se configuran los formularios en Macromedia Dreamweaver, para que el visitante del sitio Web envíe información al servidor Web. Se explica el trabajo con los distintos campos que se pueden crear, viendo para qué se usa cada uno y sus propiedades
- 2.Creación de un formulario HTML: Objetos de formulario
- 3.Propiedades de objetos I
- 4.Propiedades de objetos II
- 5.Validar un formulario con JavaScript
- 6.Sitios remotos
- 7.Panel archivos: sitio local y remoto
- 8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO DE CUADRÍCULA Y FTP

- 1.Diseño de cuadrícula fluida: Nos permite crear un diseño que se adaptará la pantalla del dispositivo que se utilice para visualizarlo, sea este un móvil, una tablet o la pantalla de un ordenador
- 2.Sincronizar FTP
- 3.FTP Multicanal

UNIDAD DIDÁCTICA 15. JQUERY MOBILE

- 1.jQuery Mobile
- 2.Temas
- 3.Panel muestras
- 4.Agregar Contenidos
- 5.Prácticas

PARTE 3. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT (CLIENTE + SERVIDOR)

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

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 carrito compra.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 4. MY SQL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MYSQL

- 1.¿Qué es MySQL?
- 2.MySQL Open Source
- 3.¿Por qué usar MySQL?
- 4.Algunos detalles técnicos de MySQL
- 5.Características

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE DATOS

- 1.Introducción
- 2.Resumen de los tipos de datos
- 3.Tipos de datos String y Char
- 4.Tipos de datos numéricos
- 5.Tipos de datos para fecha y hora
- 6.Almacenamiento según el tipo de campo
- 7.La importancia de coger el tipo de columna correcto
- 8.Relación con otros tipos de datos de bases de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OPERADORES ARITMÉTICO-LÓGICOS Y FUNCIONES

- 1.Introducción
- 2.Control de flujo
- 3.Operadores y funciones de comparación
- 4.Operadores lógicos
- 5.Funciones de fecha
- 6.Funciones para tipos String
- 7.Funciones aritméticas
- 8.Funciones matemáticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SINTAXIS SQL

- 1.Introducción a la sintaxis SQL
- 2.Sentencias de definición de la estructura de datos
- 3.Sentencias de datos: Select, Insert, Delete, Update
- 4.Sintaxis de subconsultas
- 5.Sintaxis de JOIN

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROCEDIMIENTOS ALMACENADOS

- 1.Introducción a los Procedimientos almacenados
- 2.Stored procedure (Procedimientos almacenados)
- 3.Introducción a la sintaxis de los procedures (procedimientos)
- 4.CREATE PROCEDURE y CREATE FUNCTION
- 5.Cursores en los procedimientos
- 6.Control de flujo en los procedimientos
- 7.Tratamiento de binario de los procedimientos almacenados y los disparadores

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRIGGERS O DISPARADORES

- 1.Introducción a los trigger
- 2.Para que sirven y cuando utilizarlos.
- 3.Sintaxis de los trigger, Create trigger
- 4.Sintaxis de los trigger, drop trigger

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISTAS

- 1.Introducción a las vistas
- 2.Sintaxis de las views, create view
- 3.Sintaxis de las views, alter view

4.Sintaxis de las view, drop view

PARTE 5. 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. META INFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

- 1.¿Qué es la Metainformación?
- 2.Accesibilidad
- 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 6. ADOBE PHOTOSHOP CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

- 1.Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

- 1.Novedades del programa
- 2.Tipos de imágenes
- 3.Resolución de imagen
- 4.Formato PSD

5.Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

- 1.Abrir y guardar una imagen
- 2.Crear un documento nuevo
- 3.Área de trabajo
- 4.Gestión de ventanas y paneles
- 5.Guardar un espacio de trabajo
- 6.Modos de pantalla
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

- 1.Barra menú
- 2.Barra de herramientas
- 3.Opciones de Herramientas y barra de estado
- 4.Ventanas de Photoshop I
- 5.Ventanas de Photoshop II
- 6.Zoom y mano y ventana navegador
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

- 1.Herramientas de selección
- 2.Herramienta marco
- 3.Opciones de marco
- 4.Herramienta lazo
- 5.Herramienta Varita
- 6.Herramienta de selección rápida
- 7.Herramienta mover
- 8.Sumar restar selecciones
- 9.Modificar selecciones
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

- 1.Herramientas de dibujo y edición
- 2.Herramienta Pincel
- 3.Crear pinceles personalizados
- 4.Herramienta lápiz
- 5.Herramienta sustitución de color
- 6.Herramienta pincel historia
- 7.Herramienta pincel histórico
- 8.Herramienta degradado
- 9.Herramienta bote de pintura
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

- 1.Herramientas de retoque y transformación
- 2.Herramienta recortar
- 3.Herramienta sector
- 4.Cambiar el tamaño del lienzo
- 5.Herramienta pincel corrector puntual
- 6.Herramienta ojos rojos
- 7.Tampón de clonar
- 8.Herramienta borrador
- 9.La Herramienta desenfocar
- 10.Herramienta sobreexponer y subexponer
- 11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor

- 5.Rollover
- 6.Los sectores
- 7.Tipos de sectores
- 8.Propiedades de los sectores
- 9.Modificar sectores
- 10.Optimizar imágenes
- 11.Guardar para web
- 12.Generar recursos de imagen
- 13.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

- 1.Impresión
- 2.Impresión de escritorio
- 3.Pruebas de color en pantalla
- 4.Perfiles de color
- 5.Imprimir una imagen
- 6.Preparación de archivos para imprenta
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

- 1.Fundamentos 3D
- 2.Herramientas de objeto y de cámara 3D
- 3.Creación de formas 3D
- 4.Descripción general del panel 3D
- 5.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

- 1.Capas de vídeo e importar vídeo
- 2.El panel Movimiento
- 3.Animación a partir de una secuencia de imágenes
- 4.Animaciones de línea de tiempo
- 5.Guardar y exportar
- 6.Prácticas

PARTE 7. PROJECT MANAGEMENT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ISO 21500

- 1.Conceptos previos de normalización y estandarización
- 2.Relación de la norma con otros estándares de gestión de proyectos: PMBOK, PRINCE2...
- 3.Introducción a la norma UNE-ISO 21500:2013
- 4.Objeto y campo de aplicación de la norma
- 5.Historia, contexto actual y futuro de la ISO 21500
- 6.Costos de implantación de la norma
- 7.Periodo de vigencia de la norma

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE LA NORMA ISO 21500

- 1.Estructura de la norma ISO 21500
- 2.Definición de conceptos generales de la norma
- 3.Clasificación de los procesos en grupos de proceso y grupos de materia
- 4.Grupo de procesos del inicio del proyecto
- 5.Grupo de procesos de planificación del proyecto
- 6.Grupo de procesos de implementación
- 7.Grupo de procesos de control y seguimiento del proyecto
- 8.Grupo de procesos de cierre del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRUPO DE MATERIA: INTEGRACIÓN

- 1.Introducción a la materia "Integración"

- 2.Desarrollo del acta de constitución del proyecto
- 3.Desarrollar los planes de proyecto
- 4.Dirigir las tareas del proyecto.
- 5.Control de las tareas del proyecto
- 6.Controlar los cambios
- 7.Cierre del proyecto
- 8.Recopilación de las lecciones aprendidas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRUPOS DE MATERIA: PARTES INTERESADAS Y ALCANCE

- 1.Introducción a la materia “Partes Interesadas”
- 2.Identificar las partes interesadas
- 3.Gestionar las partes interesadas
- 4.Introducción a la materia “Alcance”
- 5.Definir el alcance
- 6.Crear la estructura de desglose de trabajo (EDT)
- 7.Definir las actividades
- 8.Controlar el alcance

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GRUPO DE MATERIA: RECURSOS

- 1.Introducción a la materia “Recursos”
- 2.Establecer el equipo de proyecto
- 3.Estimar los recursos
- 4.Definir la organización del proyecto
- 5.Desarrollar el equipo de proyecto
- 6.Controlar los recursos
- 7.Gestionar el equipo de proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRUPOS DE MATERIA: TIEMPO Y COSTE

- 1.Introducción a la materia “Tiempo”
- 2.Establecer la secuencia de actividades
- 3.Estimar la duración de actividades
- 4.Desarrollar el cronograma
- 5.Controlar el cronograma
- 6.Introducción a la materia “Coste”
- 7.Estimar costos
- 8.Desarrollar el presupuesto
- 9.Controlar los costos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRUPOS DE MATERIA: RIESGO Y CALIDAD

- 1.Introducción a la materia “Riesgo”
- 2.Identificar los riesgos
- 3.Evaluar los riesgos
- 4.Tratar los riesgos
- 5.Controlar los riesgos
- 6.Introducción a la materia “Calidad”
- 7.Planificar la calidad
- 8.Realizar el aseguramiento de la calidad
- 9.Realizar el control de la calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GRUPOS DE MATERIA: ADQUISICIONES Y COMUNICACIONES

- 1.Introducción a la materia “Adquisiciones”
- 2.Planificar las adquisiciones
- 3.Seleccionar los proveedores
- 4.Administrar los contratos
- 5.Introducción a la materia “Comunicaciones”
- 6.Planificar las comunicaciones

- 7. Distribuir la información
- 8. Gestionar la comunicación