



## Experto en diseño web para dispositivos móviles con HTML5 + CSS3+ JavaScript (cliente)

Sku: PDG\_FCO\_D12673

Horas: 200

## OBJETIVOS

- Conocer los aspectos generales de la programación en Java, la estructura de sus programas y la sintaxis de programación
- Controlar errores inesperados a la hora de realizar un programa y saber encauzar estos errores para que la aplicación no tenga una finalización inesperada
- Hacer desarrollos utilizando colecciones Java, que facilitan el tratamiento, almacenamiento, recuperación, etc. de los objetos creados y facilitan la programación
- Adquirir una base teórica y práctica en el campo de la informática para poder comprender los conceptos prácticos
- Aprender la forma de optimizar las bases de datos y protegerlas contra posibles agresiones
- Aprender las formas de pago existentes hoy en día
- Conocer el diseño web para teléfonos móviles con HTML5, CSS3 y Javascript

## CONTENIDOS

### MÓDULO 1. JAVASCRIPT

#### TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

Introducción

Programación del lado del cliente

Programación del lado del servidor

¿Qué utilizaremos?

¿Qué necesita saber?

#### TEMA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

La etiqueta SCRIPT

Contenido alternativo

Variables

Tipos de datos

Operadores  
Cuadros de diálogo

### **TEMA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN**

Introducción  
Estructuras de decisión  
Estructuras lógicas  
Estructuras de repetición  
Definir funciones  
Llamadas a funciones  
Ámbito de las variables

### **TEMA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT**

Introducción  
La jerarquía de objetos  
Propiedades y eventos  
Métodos

### **TEMA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY**

¿Qué es una URL?  
El objeto Location  
Redirigir a otra página  
El objeto History

### **TEMA 6. EL OBJETO DOCUMENT**

Introducción  
La propiedad Title  
Los colores de la página  
El método write  
El conjunto images

### **TEMA 7. EL OBJETO FORM**

Formularios HTML  
El conjunto forms  
La propiedad elements  
Validar la información  
¿Cuándo realizar la validación?  
Tipos de validación

### **TEMA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN**

El conjunto frames  
El objeto navigator  
El objeto screen

## **MÓDULO 2. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML5 + CSS3**

### **TEMA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS**

Introducción  
Editor de texto

Navegadores

## **TEMA 2. INTRODUCCIÓN HTML**

Introducción HTML

¿Cómo creamos documento HTML?

Características básicas

## **TEMA 3. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS**

Textos en HTML

Enlaces

Listas en HTML

Imágenes y objetos

## **TEMA 4. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS**

Tablas

Formularios

Estructuras y layout

## **TEMA 5. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES**

Otras etiquetas importantes

## **TEMA 6. META INFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN**

¿Qué es la Meta información?

Accesibilidad

Validación

## **TEMA 7. INTRODUCCIÓN CSS**

Introducción CSS

Soporte de CSS en navegadores

Especificación oficial

Funcionamiento básico de CSS

¿Cómo incluir CSS en la Web?

Estilo básico

Medios CSS

Comentarios

Sintaxis de la definición

## **TEMA 8. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES**

Selectores CSS

Unidades de medida

Colores

## **TEMA 9. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN**

Modelo de cajas

Propiedades de las cajas

Margen, relleno, bordes y modelo de cajas

Posicionamiento y visualización

Posicionamiento

Visualización

## **TEMA 10. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA LAYOUT**

Introducción a layout

¿Cómo centrar una página horizontalmente?

¿Cómo centrar una página verticalmente?

Estructura y layout

Altura/anchuras máximas y mínimas

Estilos avanzados

## **TEMA 11. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS**

Textos en CSS

Enlaces

Imágenes

Listas

## **TEMA 12. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND**

Tablas

Formulario

## **TEMA 13. OTRAS UTILIDADES DE CSS**

Versión para imprimir

Personalizar el cursor

Hacks y filtros

Prioridad en las declaraciones

Validar CSS

Recomendaciones Generales

Recursos útiles

## **TEMA 14. FIREBUG**

¿Qué es Firebug?

¿Como se instala?

¿Como usamos Firebug?

## **TEMA 15. INTRODUCCIÓN HTML5**

¿Qué es HTML5?

¿Cuáles son las mejoras?

Etiquetas Obsoletas

Etiquetas modificadas

Lista de etiquetas HTML5

Atributos eliminados

Otros cambios

Estructura HTML5

Nueva estructuración del body

Otros elementos nuevos de estructuración

## **TEMA 16. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES**

Introducción a atributos globales

Nuevos atributos  
Introducción a los nuevos eventos.

## **TEMA 17. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS**

Elemento bdi  
Elemento command  
Elemento data  
Elementos details  
Elemento mark  
Elemento meter  
Elemento progress  
Elemento ruby  
Elemento time  
Elemento wbr

## **TEMA 18. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS**

Nuevos elementos para los Formularios  
Cambios en el atributo type (input)  
Nuevos atributos para form  
Nuevos atributos para fieldset  
Nuevos atributos para input  
Nuevos atributos para textarea

## **TEMA 19. OTRAS MEJORAS DE HTML5**

Introducción a los elementos multimedia  
Etiqueta source  
Etiqueta track  
Elemento video  
Elemento audio  
Elemento embed  
Elemento canvas  
Introducción a MathML  
Introducción a SVG  
Introducción a Drag and Drop  
Validador HTML5

## **TEMA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3**

Introducción  
Unidades, colores y fuentes  
Nuevos Selectores y pseudo-clases

## **TEMA 21. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES**

Propiedades para la animación  
Nuevas propiedades para los fondos  
Nuevas propiedades para Bordes

## **TEMA 22. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES**

Propiedades de las cajas

Propiedades de las cajas flexibles  
Propiedades del color  
Propiedades para las Fuentes

### **TEMA 23. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS**

Propiedades para los hiperenlaces  
Propiedades de las multi-columnas

### **TEMA 24. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES**

Propiedades para texto  
Propiedad 2D/3D Transform

### **TEMA 25. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO**

Propiedades para las transiciones  
Propiedades para la interfaz de usuario  
Validación CSS3

### **TEMA 26. MÓVILES**

Introducción  
Diseño web para teléfonos móviles con HTML5, CSS3 y JQuery mobile  
Media Queries  
Local Storage  
Frameworks para la programación de aplicaciones móviles basadas en HTML  
Publicar una aplicación en Google Play  
Actividad Práctica