



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