

## Programación web en el entorno cliente



**Área:** Desarrollo de aplicaciones con tecnologías web

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 165 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Desarrollar elementos de software en el entorno cliente.

### CONTENIDOS

ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS WEB MEDIANTE LENGUAJES DE MARCAS - 1 diseño web - 1.1 principios de diseño web - 1.2 el proceso de diseño web - 1.3 actividades: diseño web - 2 lenguajes de marcado generales - 2.1 origen de los lenguajes de marcado generales - sgml y xml - 2.2 características generales de los lenguajes de marcado - 2.3 estructura general de un documento con lenguaje de marcado - 2.4 documentos válidos y bien formados - 2.5 actividades: lenguajes de marcado generales - 3 lenguajes de marcado para presentación de páginas web - 3.1 historia de html y xhtml - 3.2 estructura de un documento - 3.3 color - 3.4 texto - 3.5 enlaces de hipertexto - 3.6 imágenes - 3.7 listas - 3.8 tablas - 3.9 marcos - 3.10 formularios - 3.11 elementos específicos para tecnologías móviles - 3.12 elementos en desuso - 3.13 actividades: lenguajes de marcado para presentación de páginas web - 4 hojas de estilo web - 4.1 tipos de hojas de estilo - estáticas y dinámicas - 4.2 elementos y estructura de una hoja de estilo - 4.3 diseño de estilos para diferentes dispositivos - 4.4 buenas prácticas en el uso de hojas de estilo - 4.5 actividades: hojas de estilo web - 4.6 cuestionario: cuestionario módulo 1 unidad 1 - DESARROLLO Y REUTILIZACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE Y MULTIMEDIA MEDIANTE LENGUAJES DE GUIÓN - 1 arquitecturas de aplicaciones web - 1.1 esquema general - 1.2 arquitectura en capas - 1.3 interacción entre las capas cliente y servidor - 1.4 arquitectura de la capa cliente - 1.5 actividades: arquitecturas de aplicaciones web - 2 navegadores web - 2.1 arquitectura de un navegador - 2.2 navegadores de uso común - 2.3 seguridad en navegadores - 2.4 integración de aplicaciones en navegadores - 2.5 conformidad a estándares - 2.6 actividades: navegadores web - 3 creación de contenido web dinámico - 3.1 fundamentos de programación - 3.2 lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico - 3.3 actividades: creación de contenido web dinámico - 4 lenguajes de guión de uso general - 4.1 integración de lenguajes de guión en navegadores web - 4.2 estructura general de un programa en un lenguaje de guión - 4.3 funciones - 4.4 manipulación de texto - 4.5 listas - arrays - 4.6 formatos estándar de almacenamiento de datos - 4.7 objetos - 4.8 el modelo de documento web - 4.9 gestión de eventos - 4.10 gestión de errores - 4.11 usos específicos de lenguajes de guión - 4.12 entornos integrados - 4.13 actividades: lenguajes de guión de uso general - 5 contenidos multimedia - 5.1 definición de multimedia. tipos de recursos multimedia - 5.2 inclusión de contenido multimedia en páginas web - 5.3 gráficos multimedia - 5.4 audio - 5.5 vídeo - 5.6 animaciones multimedia - 5.7 elementos interactivos - 5.8 actividades: contenidos multimedia - 5.9 cuestionario: cuestionario módulo 1 unidad 2 - APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD EN EL ENTORNO CLIENTE - 1 accesibilidad web - 1.1 definición de accesibilidad web - 1.2 ventajas y dificultades en la implantación de la accesibilidad web - 1.3 normativa y estándares sobre accesibilidad web - 1.4 guías para el cumplimiento de normativas y estándares - 1.5 descripción del proceso de la conformidad - 1.6 tecnologías donde la accesibilidad es aplicable - 1.7 herramientas para la validación de la accesibilidad - 1.8 evolución de la accesibilidad - 1.9 actividades: accesibilidad web - 2 usabilidad web - 2.1 definición de usabilidad - 2.2 importancia del diseño web centrado en el usuario - 2.3 diferencias entre accesibilidad y usabilidad - 2.4 ventajas en la combinación de accesibilidad y usabilidad - 2.5 ventajas en la implantación de sitios web usables - 2.6 métodos de usabilidad - 2.7 análisis de requerimientos de usuario - 2.8 principios del diseño conceptual - 2.9 pautas para la creación de sitios web usables - 2.10 evaluación de la usabilidad - 2.11 actividades: usabilidad web - 2.12 cuestionario: cuestionario módulo 1 unidad 3 - 2.13 cuestionario: cuestionario módulo 1 -

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.