



Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguaj



Área: Desarrollo de aplicaciones con tecnologías web

Modalidad: Teleformación

Duración: 85 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Adquirir los conocimientos adecuados sobre el Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de gui3n en lo referente a la Programaci3n web en el entorno cliente.

CONTENIDOS

1 arquitecturas de aplicaciones web - 1.1 esquema general - 1.2 arquitectura en capas - 1.3 interacci3n 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 com3n - 2.3 seguridad en navegadores - 2.4 integraci3n de aplicaciones en navegadores - 2.5 conformidad a est3ndares - 2.6 actividades: navegadores web - 3 creaci3n de contenido web dinámico - 3.1 fundamentos de programaci3n - 3.2 lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico - 3.3 actividades: creaci3n de contenido web dinámico - 4 lenguajes de gui3n de uso general - 4.1 integraci3n de lenguajes de gui3n en navegadores web - 4.2 estructura general de un programa en un lenguaje de gui3n - 4.3 funciones - 4.4 manipulaci3n de texto - 4.5 listas - arrays - 4.6 formatos est3ndar de almacenamiento de datos - 4.7 objetos - 4.8 el modelo de documento web - 4.9 gesti3n de eventos - 4.10 gesti3n de errores - 4.11 usos espec3ficos de lenguajes de gui3n - 4.12 entornos integrados - 4.13 actividades: lenguajes de gui3n de uso general - 5 contenidos multimedia - 5.1 definici3n de multimedia. tipos de recursos multimedia - 5.2 inclusi3n de contenido multimedia en p3ginas web - 5.3 gr3ficos multimedia - 5.4 audio - 5.5 v3deo - 5.6 animaciones multimedia - 5.7 elementos interactivos - 5.8 actividades: contenidos multimedia - 5.9 cuestionario: cuestionario m3dulo 1 unidad 2 -

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexi3n a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesi3n en el momento del d3a que le sea m3s conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime m3s oportuno.
- En todo momento contar3 con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiar3 en su proceso de aprendizaje, ayud3ndole 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 res3menes te3ricos de los contenidos y, va controlando su progreso a trav3s de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluaci3n, casos pr3cticos, b3squeda de informaci3n en Internet o participaci3n 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.