

## **Curso: EXPERTO EN DESARROLLO WEB**

**Código: 1606**

**Familia Profesional: Informática y comunicaciones**

**Acreditación: Formación reconocida a través de vías no formales**

**Modalidad: Distancia**

**Duración: 330 horas**

### **Objetivos:**

MODULO 1: El término HTML hace referencia al lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas

web que se utiliza para describir y traducir la estructura y la información en forma de texto, así como para

complementar el texto con objetos tales como imágenes. Así este conjunto de materiales didácticos dotará al

alumnado para adquirir las habilidades necesarias que le permitan aplicar el lenguaje JavaScript en el diseño web, así

como su estructura y funciones, así como conocer las novedades que aparecen con la versión Nivel 3 de las Hojas de

estilo en cascada (CSS3).

MODULO 2: JavaScript es un lenguaje de programación que se utiliza para realizar acciones dentro del ámbito de

una página Web. Se trata de una programación del lado cliente, ya que su carga de procesamiento es soportada por

el navegador, y puesto que es compatible con la mayoría de ellos, se ha convertido en el lenguaje de programación

del lado del cliente más utilizado. A través de este conjunto de materiales didácticos el alumnado podrá desarrollar

programas manejando la potencia de la programación orientada a objetos, trabajando con la estructura de una

clase, sus métodos y atributos, control de accesos, paquetes, etc., para poder dar sentido a la programación

orientada a objetos, así como conocer las características especiales que presentan las aplicaciones en PHP, su nuevo

enfoque orientado a objetos, la seguridad en la aplicación y el acceso a bases de datos.

MODULO 3: En la actualidad Dreamweaver es uno de los principales programas utilizados por los profesionales para el diseño y maquetación de páginas web. Estos materiales didácticos ofrecen, paso a paso, una completa guía de todo lo necesario para la composición de nuestra creación web, proporcionando los conocimientos necesarios para insertar sonidos, videos o links.

## **Contenidos:**

### **MÓDULO 1: Diseño web avanzado con HTML5 y 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. METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

¿Qué es la Metainformación?

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-classes  
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

## **MÓDULO 2: Programación de páginas web con PHP y Javascript**

### **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?  
Nuestro primer ejemplo  
TEMA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT  
La etiqueta SCRIPT  
Contenido Alternativo  
Variables  
Tipos de Datos

Operadores

Cuadros de diálogo

Práctica 2

TEMA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

Introducción

Estructuras de decisión

Estructuras lógicas

Estructuras de repetición

Definir funciones

Llamadas a funciones

Ámbito de las variables

Práctica 3

TEMA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

Introducción

La jerarquía de objetos

Propiedades y Eventos

Métodos 79

Práctica 4

TEMA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

¿Qué es un URL?

El Objeto Location

Redirigir a otra página

El Objeto History

Práctica 5

TEMA 6. EL OBJETO DOCUMENT

Introducción

La propiedad Title

Los colores de la página

El método write

El conjunto images

Práctica 6

TEMA 7. EL OBJETO FORM

Formularios HTML

El conjunto forms

La propiedad elements

Validar la información

¿Cuándo realizar la validación?

Tipos de Validación

Práctica 7

TEMA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

El conjunto frames

El objeto navigator

El objeto screen

Práctica 8

## MÓDULO 2. PHP

### TEMA 9. INSTALACIÓN

Introducción

Obtener el paquete XAMPP

Instalar el paquete XAMPP

Apache y MySQL como servicios

La directiva register\_globals

Práctica 9

### TEMA 10. CREAR UN SITIO WEB

¿Cómo funcionan las páginas PHP?

Crear un alias en apache

La página principal

Práctica 10

### TEMA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

Las etiquetas PHP

Variables

Tipos de datos

Constantes

Práctica 11

### TEMA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

Arrays

Estructuras de repetición

Estructuras de decisión

Combinar estructuras

Arrays Asociativos

El bucle foreach

Arrays Multidimensionales

Práctica 12a

Práctica 12b

### TEMA 13. FUNCIONES

Introducción

Crear Funciones

Llamar a una función

Paso de parámetros

Parámetros por defecto

Práctica 13

### TEMA 14. INCLUIR ARCHIVOS

Ámbito de las variables

Variables estáticas

Uso de include y require

Incluir solo una vez

Seguridad de los archivos incluidos

Práctica 14

## TEMA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Introducción

Clases

Propiedades

Métodos

Visibilidad

Crear Objetos

Destrucción

Práctica 15a

Práctica 15b

## TEMA 16. HERENCIA

Presentación

Crear subclases

Crear objetos de las subclases

Sobrescribir métodos

El acceso protected

Práctica 16

## TEMA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

Introducción

El array \$\_GET

El array \$\_POST

Recogerlos en una página distinta

Recogerlos en la misma página

Entradas requeridas

Práctica 17a

Práctica 17b

## TEMA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

Expresiones regulares

Limpiando la información

Comprobando el formulario de origen

Práctica 18

## TEMA 19. COOKIES Y SESIONES

Introducción

Crear cookies

Caducidad de la cookies

Dependencia del navegador

Características de los cookies

¿Qué es una sesión?

El array \$\_SESSION

La función od\_start() y od\_clean()

Finalizar la sesión

El identificador de la sesiones

¿Dónde se almacena la información?

Práctica 19a

Práctica 19b



## TEMA 20. ACCESO A ARCHIVOS

Introducción  
Crear el archivo  
Escribir en el archivo  
Leer de un archivo  
Práctica 20

## TEMA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

Errores  
Excepciones  
Práctica 21a  
Práctica 21b

## TEMA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

MySQL  
Contraseña para el root  
Extensión mysqli  
PHPMyAdmin  
Administración de usuarios  
Práctica 22

## TEMA 23. BASE DE DATOS Y SQL

Tipos de tablas en MySQL  
Crear tablas  
Relaciones uno a muchos  
Relaciones muchos a muchos  
SQL  
Acceder a la base de datos  
Establecer la conexión  
Mostrar los datos en una tabla  
Cerrar la conexión  
Práctica 23a  
Práctica 23b  
Práctica 23c

## TEMA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

Ordenar el resultado  
Dividir el resultado en páginas  
Consultas preparadas  
Práctica 24

## TEMA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

La página de login  
La página de registro  
Asegurar la confidencialidad  
Práctica 25

## TEMA 26. EL PROCESO DE COMPRA

Introducción  
Modificar listaproductos.php

La página comprar.php  
Identificar al cliente  
La página carritocompra.php  
Confirmar el pedido  
La página de desconexión  
Migrar el carrito de la compra  
Práctica 26a  
Práctica 26b  
TEMA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL  
Introducción  
¿Qué vamos a hacer?  
Construir la estructura HTML  
TEMA 28. FORMAS DE PAGO  
Introducción  
Tipos de Formas de Pago  
Contrareembolso  
Transferencia Bancaria  
Domiciliación Bancaria  
Tarjetas Bancarias  
Tarjetas de Comercio  
Paypal  
¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?  
Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda  
Modificando nuestra base de datos  
Modificando el Código Anterior  
Implementando el Contrareembolso  
Implementando la transferencia  
Implementando el Paypal

### **MÓDULO 3: Diseño de páginas web con Adobe Dreamweaver CS6**

TEMA 1. PRESENTACIÓN  
Objetivo del curso  
Dirigido a  
TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES  
¿Que es un dominio?  
¿Qué es un servidor?  
¿Qué es un alojamiento Web?  
Resolución de pantalla  
Lenguaje HTML  
Tipografía y color en la Web  
Novedades  
TEMA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS  
Sitios en Dreamweaver  
Configurar un sitio

Administrar y editar sitios

Crear y abrir documentos

Espacio de trabajo

Vistas del documento

Propiedades de la página

TEMA 4. TEXTO

Insertar diseño

Importar documentos

Propiedades del texto

Creación de listas

Caracteres especiales

Corregir y sustituir texto

Crear un estilo CSS

TEMA 5. ENLACES

Introducción

Crear un enlace

Vínculo a un correo

Puntos de ancla

Menú de salto

Widget de barra de menú

Comprobar vínculos

Estilos en vínculos

TEMA 6. IMÁGENES

Insertar una imagen

Propiedades de la imagen

Alinear y redimensionar una imagen

Rollover

Mapas de imagen

Marcadores de posición

Objetos Inteligentes

TEMA 7. TABLAS

Tablas

Insertar tablas

Selección de elementos de la tabla

Propiedades de la tabla

Propiedades de las celdas

Tamaño de tablas

Copiar, pegar, combinar y anidar tablas

Formato CSS

TEMA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTOS

Las capas

Insertar capas

Propiedades de las capas

Panel de elementos PA

Capas prediseñadas  
Conversión entre elementos PA y tablas  
Comportamientos  
Aplicar un comportamiento  
TEMA 9. ESTILOS CSS I  
Hojas de estilo  
Panel estilos  
Crear una nueva regla  
Propiedades de tipo  
Propiedades de fondo  
Propiedades de bloque  
Propiedades del cuadro  
Propiedades del borde  
TEMA 10. ESTILOS CSS II  
Propiedades lista  
Propiedades de posición  
Propiedades de extensiones  
Desplazamiento/exportación de reglas CSS  
Vinculación a una hoja de estilos CSS externa  
CSS con distintos navegadores  
Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver  
Diseño de páginas con CSS  
TEMA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y SPRY  
Incluir archivos SWF  
Insertar archivos FLV  
Insertar sonido  
Framework de Spry  
Widget de acordeón  
Widget que puede contraerse  
Widget de paneles en fichas  
TEMA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA  
Plantillas  
Creación de plantillas  
Crear regiones editables  
Crear regiones repetidas  
Regiones opcionales de una plantilla  
Basar páginas en una plantilla  
Edición y actualización de plantillas  
Panel Activos  
Biblioteca

## TEMA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

Formularios

Creación de un formulario HTML

Propiedades de objetos I

Propiedades de objetos II

Validar un formulario

Sitios remotos

Panel archivos