



**EUROINNOVA FORMACION**  
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

## ***Backbone.js: Experto Desarrollo Web + Titulación Universitaria***

+ Información Gratis

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

Backbone.js: Experto Desarrollo Web + Titulación Universitaria

# *Backbone.js: Experto Desarrollo Web + Titulación Universitaria*

**Duración:** 610 horas

**Precio:** 360 € \*

**Modalidad:** Online

\* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



+ Información Gratis

[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## Descripción

Si trabaja en el sector de programación y desarrollo y quiere conocer los aspectos oportunos para desarrollar aplicaciones JavaScript de forma rápida este es su momento, con el Curso de Backbone.js: Experto Desarrollo Web podrá adquirir los conocimientos oportunos para realizar proyectos de programación de páginas web con PHP y Javascript. Con este Curso profundizaremos en JQuery que es un framework de javascript que simplifica el trabajo de los programadores web, permitiendo interactuar con los documentos html, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la tecnología AJAX a las paginas web.

## Euroinnova Business School

Euroinnova Business School, es una escuela de negocios avalada por 5 universidades y múltiples instituciones a nivel internacional. En el siguiente enlace puede ver los

Además Euroinnova cuenta con más de 10.000

**cursos online**

**cursos Homologados**

Puede matricularse hoy con un 10% de descuento, si se matricula online en el siguiente enlace:



Al formar parte de Euroinnova podrás disponer de los siguientes servicios totalmente gratis, además de pasar a formar parte de una escuela de negocios con un porcentaje de satisfacción de más del 95%, auditada por agencias externas, además de contar con el apoyo de las principales entidades formativas



**+ Información Gratis**

[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## A quién va dirigido

Este Curso de Backbone.js: Experto Desarrollo Web está dirigido a estudiantes como a desarrolladores que se ocupan del modelado de sistemas, de programas y de procesos o cualquier estudiante y profesional de los sectores relacionados con el Mundo de la Informática, Internet y Programación orientada a la web que desee especializarse en Backbone.js.

## Objetivos

- Conocer los aspectos fundamentales de Backbone.js.
- Crear colecciones con Backbone.
- Crear de rutas y recuperr de parámetros.
- Aprender sobre UML 2.0 para la iniciación al mundo de los patrones de diseño de software.
- Conocer los elementos de modelado a partir de ejemplos pedagógicos extraídos del mundo de los caballos.
- Conocer los diferentes diagramas de UML 2, desde la descripción de los requisitos a partir de casos de uso, hasta el diagrama de componentes pasando por los diagramas de interacción, de clases, de estructura compuesta, de estados transiciones y de actividades.
- Aprender de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema.
- Conocer los conceptos básicos de JavaScript y jQuery
- Diferenciar los selectores básicos y de jerarquía de jQuery
- Aprender los métodos de atributo y css de jQuery
- Aprender a acceder directamente a un script desde jQuery
- Conocer los efectos en jQuery

## Para que te prepara

Al finalizar el Curso de Backbone.js: Experto Desarrollo Web, el alumno será capaz de programar sus propias aplicaciones en JavaScript (siendo capaz de entender otros códigos JavaScript de otras aplicaciones para dotar a sus páginas web de mayor funcionalidad). Así mismo el alumno podrá desarrollar complejas aplicaciones PHP de comercio electrónico (basadas en bases de datos, mediante autenticación, guardando los datos en ficheros y siendo capaz de integrarla en una página web actual).

## Salidas laborales

Informática. Programación. Internet. Diseño Web

+ Información Gratis

[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Backbone.js: Experto Desarrollo Web con 410 horas expedida por Euroinnova Business School y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales  
- Titulación Universitaria de Técnico de Programación de Páginas Web con PHP y Javascript Expedida por la Universidad Camilo José Cela como Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.



**EUROINNOVA**  
BUSINESS  
SCHOOL

TITULACIÓN EXPEDIDA POR  
EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL  
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).

## Forma de financiación

+ Información Gratis

[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244





- Contrarrebolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

### Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

### Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
- Manual teórico 'Programación de Páginas Web con PHP y Javascript (Cliente y Servidor). Vol 2'
- Manual teórico 'Programación de Páginas Web con PHP y JavaScript (Cliente y Servidor). Vol 1'
- Manual teórico 'Programación en jQuery'
- Manual teórico 'UML'
- CDROM 'Programación de Páginas Web con PHP y JavaScript (Cliente + Servidor)'
- CDROM 'Curso Práctico jQuery'

- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Sobre a franquear en destino
- Bolígrafos

**+ Información Gratis**

[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244





## Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental . Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



## **Plazo de finalización**

El alumno cuenta con un período máximo de 6 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las materiales del mismo.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

## **Bolsa de empleo**

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

## **Club de alumnos**

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

## **Revista digital**

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

+ Información Gratis

[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## Programa formativo

### PARTE 1. BACKBONE.JS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN A BACKBONE.JS

framework para hacer aplicaciones

Patrón MVC

Librería Underscore.js

¿Que son jQuery y Backbone?

Qué es REST

Herramientas para Backbone

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS DE BACKBONE.JS

Crear modelos de datos

Propiedades en modelos

Que uso tiene JSON

Funciones de Get y Set

Eventos aplicados a instancias

Herencia de modelos

Identificar en Backbone

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ROUTER CON BACKBONE

Enrutamiento y navegación en Backbone

Creación de rutas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. SINCRONIZACIÓN Y ELAVORAR DATOS EN BACKBONE

Instalar Xamp

Configuración de la base de datos y instalación de Slim

Conectamos Backbone y creamos, modificamos nuevos registros

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. RESUMEN Y Termina DE BACKBONE.JS

Terminamos de Backbone.js

### PARTE 2. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

Introducción

El origen del UML: Unified Modeling Language

El Proceso Unificado

MDA: Model Driven Architecture

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

Introducción

El objeto

La abstracción

Clases de objetos

Encapsulación

Herencia

Especialización y generalización

Clases abstractas y concretas

Polimorfismo

Composición

La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I**

Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso

- Casos de uso

- Actor

- Escenario

- Representación textual de los casos de uso

Modelado de la dinámica

- Diagrama de secuencia

- Diagrama de comunicación

- Marcos de interacción

Modelado de objetos

- Conocer los objetos del sistema por descomposición

- Representación de clases

- Las asociaciones entre objetos

- Relación de generalización/especialización entre clases

- Diagrama de objetos o instancias

- Diagrama de estructura compuesta

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO**

Introducción

Empaquetado y diagrama de empaquetado

Asociaciones entre empaquetados

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:**

Modelado de objetos

- La noción de estado

- El cambio de estado

- Elaboración del diagrama de estados-transiciones

- El diagrama de timing

Modelado de las actividades

- Las actividades y los encadenamientos de actividades

- Las particiones o calles

- Las actividades compuestas

- El diagrama de vista de conjunto de las interacciones

Modelado de la arquitectura del sistema

- El diagrama de componentes

- El diagrama de despliegue

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES**

Introducción

Los perfiles

Estereotipos

Tagged values

## **UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM**

Introducción

Instalación

Interface

Crear un Proyecto

Guardar un proyecto

Diagrama de clases

- Crear Y editar un diagrama de clases

- Crear y editar elementos

- Agregar atributos y operaciones

- Crear generalización

- Crear asociación

Análisis textual

- Crear diagrama de análisis textual

- Determinar clases y elementos

- Crear clases candidatas

Diagrama de componentes

- Crear un componente

- Crear una interface

## **PARTE 3. PROGRAMACIÓN EN JQUERY**

### **MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN CON JQUERY**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1.INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY**

Introducción

Presentación

¿Cómo iniciar JQuery?

¿Dónde podemos documentarnos?

Herramientas necesarias

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2.CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT**

Introducción

Sintaxis Básica

Operadores

Control de flujo

Arrays y Objetos

Funciones

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3.CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY**

Introducción

Obteniendo JQuery 1.9.1

El nucleo de jQuery

Cargar JQuery desde Google

Novedades de JQuery 1.9

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4.SELECTORES**

Introducción

+ Información Gratis



Selectores básicos en jQuery

Selectores de jerarquía

Filtros en Jquery

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5.EVENTOS**

Introducción

Evento de carga de Página

Eventos en Jquery

El objeto Event

Todavía más Eventos de Jquery

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6.ATRIBUTOS EN JQUERY**

Introducción

Operaciones sobre clases

Leer Atributos

Modificar Atributos

Modificar varios valores de atributos a la vez

Añadir atributos con Attr

Eliminar un atributos con removeAttr()

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7.CSS EN JQUERY**

Introducción

Acceso a propiedades con .css()

Modificar propiedades css con .css(nombre\_propiedad\_css, valor)

### **UNIDAD DIDÁCTICA 8.AJAX EN JQUERY**

Introducción

Conceptos Claves

Cargar un Archivo

El método GET o POST

Cargar un Script

El método AJAX de jQuery

### **UNIDAD DIDÁCTICA 9.FORMULARIOS**

Introducción

Formularios

### **UNIDAD DIDÁCTICA 10.EFECTOS EN JQUERY**

Introducción

Los efectos show() y hide()

Efectos de fundido

Creación de una animación

Envío de funciones callback

Cola de efectos

Efectos con desplazamientos

### **UNIDAD DIDÁCTICA 11.JQUERY UI**

Introducción

Instalación

Usando jQuery UI en nuestra página web

Plugin draggable

+ Información Gratis

Componente Dialog

Componente Button

## **UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLUG-IN EN JQUERY**

Plugins

Desarrollar Plug-ins

Añadir nuevos métodos abreviados

Parámetros del método

Otras funciones para plug-ins

Compartir un Plug-in

## **MÓDULO 2. CURSO PRÁCTICO JQUERY**

### **PARTE 4. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT**

## **MÓDULO 1. JAVASCRIPT**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 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

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT**

La etiqueta SCRIPT

Contenido Alternativo

Variables

Tipos de Datos

Operadores

Cuadros de diálogo

Práctica 2

### **UNIDAD DIDÁCTICA 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

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT**

Introducción

La jerarquía de objetos

Propiedades y Eventos

Métodos 79

Práctica 4

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY**

+ Información Gratis



¿Qué es un URL?  
El Objeto Location  
Redirigir a otra página  
El Objeto History  
Práctica 5

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT**

Introducción  
La propiedad Title  
Los colores de la página  
El método write  
El conjunto images  
Práctica 6

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM**

Formularios HTML  
El conjunto forms  
La propiedad elements  
Validar la información  
¿Cuándo realizar la validación?  
Tipos de Validación  
Práctica 7

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN**

El conjunto frames  
El objeto navigator  
El objeto screen  
Práctica 8

### **MÓDULO 2. PHP**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN**

Introducción  
Obtener el paquete XAMPP  
Instalar el paquete XAMPP  
Apache y MySQL como servicios  
La directiva register\_globals  
Práctica 9

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB**

¿Cómo funcionan las páginas PHP?  
Crear un alias en apache  
La página principal  
Práctica 10

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP**

Las etiquetas PHP  
Variables  
Tipos de datos  
Constantes

Práctica 11

## **UNIDAD DIDÁCTICA 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

## **UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES**

Introducción

Crear Funciones

Llamar a una función

Paso de parámetros

Parámetros por defecto

Práctica 13

## **UNIDAD DIDÁCTICA 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

## **UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Introducción

Clases

Propiedades

Métodos

Visibilidad

Crear Objetos

Destrucción

Práctica 15a

Práctica 15b

## **UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA**

Presentación

Crear subclases

Crear objetos de las subclases

Sobrescribir métodos

El acceso protected

Práctica 16

## **UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO**

Introducción

+ Información Gratis

El array \$\_GET

El array \$\_POST

Recogerlos en una página distinta

Recogerlos en la misma página

Entradas requeridas

Práctica 17a

Práctica 17b

### **UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS**

Expresiones regulares

Limpiando la información

Comprobando el formulario de origen

Práctica 18

### **UNIDAD DIDÁCTICA 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

### **UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS**

Introducción

Crear el archivo

Escribir en el archivo

Leer de un archivo

Práctica 20

### **UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES**

Errores

Excepciones

Práctica 21a

Práctica 21b

### **UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS**

MySQL

Contraseña para el root

Extensión mysqli

PHPMyAdmin

Administración de usuarios

Práctica 22

### **UNIDAD DIDÁCTICA 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

### **UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD**

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

### **UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS**

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

### **UNIDAD DIDÁCTICA 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

### **UNIDAD DIDÁCTICA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL**

Introducción  
¿Qué vamos a hacer?  
Construir la estructura HTML

### **UNIDAD DIDÁCTICA 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

## PROGRAMA DE BECAS PARA MASTER

Euroinnova cuenta con un programa de **becas de master** para ayudarte a decidir tu futuro, puedes entrar y solicitarla, Euroinnova cuenta con más de 2000 **master online** que puedes consultar y solicitar tu beca.

Haz clic para conocer nuestro catálogo de **cursos online**

Terminos relacionados:

Apache, Aplicaciones, Archivos, Arrays, Autenticación, Base de Datos, Bases de Datos, Carrito, Clases, Cliente, Comercio Electrónico, Comprar Web, Cookies, diseño, document, Elements, Errores, Estructuras, Excepciones, Forms, Frames, Funciones, Herencia, Images, Informatica, Internet, JavaScript, lenguaje, Location, navigator, Objetos, programacion, Programación PHP, screen, Script, Servidor, Sesion, Software, SQL Server, Tecnología PHP, Title, validación, Variables, Web, Web Actual, write, XAMPP