



**EDUCA
BUSINESS
SCHOOL**



Titulación certificada por
EDUCA BUSINESS SCHOOL



Maestría Internacional en Programación Web para Móviles



LLAMA GRATIS: (+34) 958 050 217



Educa Business Formación Online



Años de experiencia avalan el trabajo docente desarrollado en Educa, basándose en una metodología completamente a la vanguardia educativa

SOBRE **EDUCA**

Educa Business School es una Escuela de Negocios Virtual, con reconocimiento oficial, acreditada para impartir formación superior de postgrado, (como formación complementaria y formación para el empleo), a través de cursos universitarios online y cursos / másteres online con título propio.

NOS COMPROMETEMOS CON LA **CALIDAD**

Educa Business School es miembro de pleno derecho en la Comisión Internacional de Educación a Distancia, (con estatuto consultivo de categoría especial del Consejo Económico y Social de NACIONES UNIDAS), y cuenta con el **Certificado de Calidad de la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR)** de acuerdo a la normativa ISO 9001, mediante la cual se Certifican en Calidad todas las acciones formativas. Los contenidos didácticos de Educa están elaborados, por tanto, bajo los parámetros de formación actual, teniendo en cuenta un sistema innovador con tutoría personalizada.

Como centro autorizado para la impartición de formación continua para personal trabajador, **los cursos de Educa pueden bonificarse, además de ofrecer un amplio catálogo de cursos homologados y baremables en Oposiciones**, dentro de la Administración Pública. Educa dirige parte de sus ingresos a la sostenibilidad ambiental y ciudadana, lo que la consolida

Las Titulaciones acreditadas por Educa Business School pueden **certificarse con la Apostilla de La Haya** (CERTIFICACIÓN OFICIAL DE CARÁCTER INTERNACIONAL que le da validez a las Titulaciones Oficiales en más de 160 países de todo el mundo).

Desde Educa, hemos reinventado la formación online, de manera que nuestro alumnado pueda ir superando de forma flexible cada una de las acciones formativas con las que contamos, en todas las áreas del saber, mediante el apoyo incondicional de tutores/as con experiencia en cada materia, y la garantía de aprender los conceptos realmente demandados en el mercado laboral.

Maestría Internacional en Programación Web para Móviles



DURACIÓN:
600 horas



MODALIDAD:
Online



PRECIO:
744 \$

Incluye materiales didácticos, titulación
y gastos de envío.

CENTRO DE FORMACIÓN:
Educa Business School



Titulación

Titulación de Maestría Internacional en Programación Web para Móviles con 600 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Educa Business School vía correo postal, la titulación 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).



Educa Business School

como Escuela de Negocios de Formación de Postgrado
EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de 425 horas, perteneciente al Plan de formación de EDUCA BUSINESS SCHOOL en la convocatoria de 2019
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXXXXXXXX

Con una calificación de **NOTABLE**

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 11 de Noviembre de 2019

La Dirección General
JESÚS MORENO HIDALGO

Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO

RESPONSABILIDAD
SOCIAL
CORPORATIVA



El presente Título es parte de la Acción Formativa de la Maestría Internacional en Programación Web para Móviles, perteneciente al Plan de formación de EDUCA BUSINESS SCHOOL en la convocatoria de 2019. Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXXXXXXXX. Este Título es expedido por la Dirección General de Negocios de Formación de Postgrado de EDUCA BUSINESS SCHOOL en Granada, a 11 de Noviembre de 2019. El presente Título es expedido por la Dirección General de Negocios de Formación de Postgrado de EDUCA BUSINESS SCHOOL en Granada, a 11 de Noviembre de 2019. El presente Título es expedido por la Dirección General de Negocios de Formación de Postgrado de EDUCA BUSINESS SCHOOL en Granada, a 11 de Noviembre de 2019.

Descripción

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 del cliente. Con Javascript se pueden realizar tareas como la validación de los datos enviados por el usuario en un formulario, crear páginas Web dinámicas, en las que el usuario acceda a información personalizada, convirtiéndolas en páginas interactivas. Con esta maestría, aprenderás a mejorar las páginas Web de modo sencillo, sin ser necesaria una experiencia previa en programación, además de aprender el diseño web para teléfonos móviles con HTML5, CSS3 y JavaScript.

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

A quién va dirigido

Estudiantes y profesionales de los sectores relacionados con el mundo de la informática, Internet y programación orientada a la web.

Para qué te prepara

El Experto en Diseño Web para Dispositivos Móviles con HTML5 + CSS3 + JavaScript, te permitirá aprender a desarrollar web no nativas para dispositivos móviles con HTML5 + CSS3 + JavaScript. Podemos utilizar reglas de CSS3 y aprovechar características HTML5 + JavaScript para controlar el comportamiento de nuestro sitio o aplicación de teléfono móvil y ofrecer una grata experiencia al usuario sin preocuparnos por tantas variables. La web para dispositivos móviles crece, y rápido, se espera que para el año 2015 haya más conexiones móviles a Internet que cableadas, de aquí la importancia del diseño para dispositivos móviles.

Salidas Laborales

Informática, Programación, Internet y Diseño Web

Formas de Pago

- Tarjeta

- Transferencia
- Paypal

Otros: PayU, Sofort, Western Union, SafetyPay

Fracciona tu pago en cómodos plazos sin intereses

+ Envío Gratis.

Llama gratis al teléfono
(+34) 958 050 217 e
infórmate de los pagos a
plazos sin intereses que hay
disponibles



Financiación

Facilidades económicas y financiación 100% sin intereses.

En Educa Business ofrecemos a nuestro alumnado facilidades económicas y financieras para la realización de pago de matrículas, todo ello 100% sin intereses.

10% Beca Alumnos: Como premio a la fidelidad y confianza ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.



Metodología y Tutorización

El modelo educativo por el que apuesta Euroinnova es el **aprendizaje colaborativo** con un método de enseñanza totalmente interactivo, lo que facilita el estudio y una mejor asimilación conceptual, sumando esfuerzos, talentos y competencias.

El alumnado cuenta con un **equipo docente** especializado en todas las áreas.

Proporcionamos varios medios que acercan la comunicación alumno tutor, adaptándonos a las circunstancias de cada usuario.

Ponemos a disposición una **plataforma web** en la que se encuentra todo el contenido de la acción formativa. A través de ella, podrá estudiar y comprender el temario mediante actividades prácticas, autoevaluaciones y una evaluación final, teniendo acceso al contenido las 24 horas del día.

Nuestro nivel de exigencia lo respalda un **acompañamiento**



Redes Sociales

Síguenos en nuestras redes sociales y pasa a formar parte de nuestra gran **comunidad educativa**, donde podrás participar en foros de opinión, acceder a contenido de interés, compartir material didáctico e interactuar con otros/as alumnos/as, ex alumnos/as y profesores/as. Además, te enterarás antes que nadie de todas las promociones y becas mediante nuestras publicaciones, así como también podrás contactar directamente para obtener información o resolver tus dudas.



Reinventamos la Formación Online



Más de 150 cursos Universitarios

Contamos con más de 150 cursos avalados por distintas Universidades de reconocido prestigio.



Campus 100% Online

Impartimos nuestros programas formativos mediante un campus online adaptado a cualquier tipo de dispositivo.



Amplio Catálogo

Nuestro alumnado tiene a su disposición un amplio catálogo formativo de diversas áreas de conocimiento.



Claustro Docente

Contamos con un equipo de docentes especializados/as que realizan un seguimiento personalizado durante el itinerario formativo del alumno/a.



Nuestro Aval AEC y AECA

Nos avala la Asociación Española de Calidad (AEC) estableciendo los máximos criterios de calidad en la formación y formamos parte de la Asociación Española de Contabilidad y Administración de Empresas (AECA), dedicada a la investigación de vanguardia en gestión empresarial.



Club de Alumnos/as

Servicio Gratuito que permite a nuestro alumnado formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: beca, descuentos y promociones en formación. En este, se puede establecer relación con alumnos/as que cursen la misma área de conocimiento, compartir opiniones, documentos, prácticas y un sinfín de intereses comunitarios.



Bolsa de Prácticas

Facilitamos la realización de prácticas de empresa, gestionando las ofertas profesionales dirigidas a nuestro alumnado. Ofrecemos la posibilidad de practicar en entidades relacionadas con la formación que se ha estado recibiendo en nuestra escuela.



Revista Digital

El alumnado puede 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, y otros recursos actualizados de interés.



Innovación y Calidad

Ofrecemos el contenido más actual y novedoso, respondiendo a la realidad empresarial y al entorno cambiante, con una alta rigurosidad académica combinada con formación práctica.

Acreditaciones y Reconocimientos



Temario

PARTE 1. DISEÑO AVANZADO CON HTML5 Y CSS3

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

- 1.Introducción
- 2.Editor de texto
- 3.Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN HTML

- 1.Introducción HTML
- 2.¿Cómo creamos documento HTML?
- 3.Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS

- 1.Textos en HTML
- 2.Enlaces
- 3.Listas en HTML
- 4.Imágenes y objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS

- 1.Tablas
- 2.Formularios
- 3.Estructuras y layout

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES

- 1.Otras etiquetas importantes

UNIDAD DIDÁCTICA 6. METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

- 1.¿Qué es la Metainformación?

2.Accesibilidad

3.Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN CSS

1.Introducción CSS

2.Soporte de CSS en navegadores

3.Especificación oficial

4.Funcionamiento básico de CSS

5.¿Cómo incluir CSS en la Web?

6.Estilo básico

7.Medios CSS

8.Comentarios

9.Sintaxis de la definición

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1.Selectores CSS

2.Unidades de medida

3.Colores

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

1.Modelo de cajas

2.Propiedades de las cajas

3.Margen, relleno, bordes y modelo de cajas

4.Posicionamiento y visualización

5.Posicionamiento

6.Visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA “LAYOUT”

1.Introducción a layout

2.¿Cómo centrar una página horizontalmente?

3.¿Cómo centrar una página verticalmente?

4.Estructura y layout

5.Altura/anchuras máximas y mínimas

6.Estilos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS

1.Textos en CSS

2.Enlaces

3.Imágenes

4.Listas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND

1.Tablas

2. Formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OTRAS UTILIDADES DE CSS

1. Versión para imprimir
2. Personalizar el cursor
3. Hacks y filtros
4. Prioridad en las declaraciones
5. Validar CSS
6. Recomendaciones Generales
7. Recursos útiles

UNIDAD DIDÁCTICA 14. FIREBUG

1. ¿Qué es Firebug?
2. ¿Cómo se instala?
3. ¿Cómo usamos Firebug?

UNIDAD DIDÁCTICA 15. INTRODUCCIÓN HTML5

1. ¿Qué es HTML5?
2. ¿Cuáles son las mejoras?
3. Etiquetas Obsoletas
4. Etiquetas modificadas
5. Lista de etiquetas HTML5
6. Atributos eliminados
7. Otros cambios
8. Estructura HTML5
9. Nueva estructuración del body
10. Otros elementos nuevos de estructuración

UNIDAD DIDÁCTICA 16. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES

1. Introducción a atributos globales
2. Nuevos atributos
3. Introducción a los nuevos eventos.

UNIDAD DIDÁCTICA 17. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS

1. Elemento bdi
2. Elemento command
3. Elemento data
4. Elementos details
5. Elemento mark
6. Elemento meter
7. Elemento progress
8. Elemento ruby

9.Elemento time

10.Elemento wbr

UNIDAD DIDÁCTICA 18. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS

1.Nuevos elementos para los Formularios

2.Cambios en el atributo type (input)

3.Nuevos atributos para form

4.Nuevos atributos para fieldset

5.Nuevos atributos para input

6.Nuevos atributos para textarea

UNIDAD DIDÁCTICA 19. OTRAS MEJORAS DE HTML5

1.Introducción a los elementos multimedia

2.Etiqueta source

3.Etiqueta track

4.Elemento video

5.Elemento audio

6.Elemento embed

7.Elemento canvas

8.Introducción a MathML

9.Introducción a SVG

10.Introducción a Drag and Drop

11.Validador HTML5

UNIDAD DIDÁCTICA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3

1.Introducción

2.Unidades, colores y fuentes

3.Nuevos Selectores y pseudo-clases

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES

1.Propiedades para la animación

2.Nuevas propiedades para los fondos

3.Nuevas propiedades para Bordes

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES

1.Propiedades de las cajas

2.Propiedades de las cajas flexibles

3.Propiedades del color

4.Propiedades para las Fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 23. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS

1.Propiedades para los hiperenlaces

2.Propiedades de las multi-columnas

UNIDAD DIDÁCTICA 24. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES

1. Propiedades para texto
2. Propiedad 2D/3D Transform

UNIDAD DIDÁCTICA 25. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO

1. Propiedades para las transiciones
2. Propiedades para la interfaz de usuario
3. Validación CSS3

PARTE 2. PROGRAMACIÓN WEB CON PHP Y JAVASCRIPTS

MÓDULO 1. JAVASCRIPT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

1. Introducción
2. Programación del lado del cliente
3. Programación del lado del Servidor
4. ¿Qué utilizaremos?
5. ¿Qué necesita saber?
6. Nuestro primer ejemplo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

1. La etiqueta SCRIPT
2. Contenido Alternativo
3. Variables
4. Tipos de Datos
5. Operadores
6. Cuadros de diálogo
7. Práctica 2

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

1. Introducción
2. Estructuras de decisión
3. Estructuras lógicas
4. Estructuras de repetición
5. Definir funciones
6. Llamadas a funciones
7. Ámbito de las variables
8. Práctica 3

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

- 1.Introducción
- 2.La jerarquía de objetos
- 3.Propiedades y Eventos
- 4.Métodos 79
- 5.Práctica 4

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

- 1.¿Qué es un URL?
- 2.El Objeto Location
- 3.Redirigir a otra página
- 4.El Objeto History
- 5.Práctica 5

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

- 1.Introducción
- 2.La propiedad Title
- 3.Los colores de la página
- 4.El método write
- 5.El conjunto images
- 6.Práctica 6

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM

- 1.Formularios HTML
- 2.El conjunto forms
- 3.La propiedad elements
- 4.Validar la información
- 5.¿Cuándo realizar la validación?
- 6.Tipos de Validación
- 7.Práctica 7

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

- 1.El conjunto frames
- 2.El objeto navigator
- 3.El objeto screen
- 4.Práctica 8

MÓDULO 2. PHP

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN

- 1.Introducción
- 2.Obtener el paquete XAMPP

- 3.Instalar el paquete XAMPP
- 4.Apache y MySQL como servicios
- 5.La directiva register_globals
- 6.Práctica 9

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB

- 1.¿Cómo funcionan las páginas PHP?
- 2.Crear un alias en apache
- 3.La página principal
- 4.Práctica 10

UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

- 1.Las etiquetas PHP
- 2.Variables
- 3.Tipos de datos
- 4.Constantes
- 5.Práctica 11

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

- 1.Arrays
- 2.Estructuras de repetición
- 3.Estructuras de decisión
- 4.Combinar estructuras
- 5.Arrays Asociativos
- 6.El bucle foreach
- 7.Arrays Multidimensionales
- 8.Práctica 12a
- 9.Práctica 12b

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES

- 1.Introducción
- 2.Crear Funciones
- 3.Llamar a una función
- 4.Paso de parámetros
- 5.Parámetros por defecto
- 6.Práctica 13

UNIDAD DIDÁCTICA 14. INCLUIR ARCHIVOS

- 1.Ámbito de las variables
- 2.Variables estáticas
- 3.Uso de include y require
- 4.Incluir solo una vez

5.Seguridad de los archivos incluidos

6.Práctica 14

UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1.Introducción

2.Clases

3.Propiedades

4.Métodos

5.Visibilidad

6.Crear Objetos

7.Destructores

8.Práctica 15a

9.Práctica 15b

UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA

1.Presentación

2.Crear subclases

3.Crear objetos de las subclases

4.Sobrescribir métodos

5.El acceso protected

6.Práctica 16

UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

1.Introducción

2.El array \$_GET

3.El array \$_POST

4.Recogerlos en una página distinta

5.Recogerlos en la misma página

6.Entradas requeridas

7.Práctica 17a

8.Práctica 17b

UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

1.Expresiones regulares

2.Limpiando la información

3.Comprobando el formulario de origen

4.Práctica 18

UNIDAD DIDÁCTICA 19. COOKIES Y SESIONES

1.Introducción

2.Crear cookies

3.Caducidad de la cookies

4. Dependencia del navegador
5. Características de los cookies
6. ¿Qué es una sesión?
7. El array \$_SESSION
8. La función od_start() y od_clean()
9. Finalizar la sesión
10. El identificador de las sesiones
11. ¿Dónde se almacena la información?
12. Práctica 19a
13. Práctica 19b

UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

1. Introducción
2. Crear el archivo
3. Escribir en el archivo
4. Leer de un archivo
5. Práctica 20

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

1. Errores
2. Excepciones
3. Práctica 21a
4. Práctica 21b

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

1. MySQL
2. Contraseña para el root
3. Extensión mysqli
4. PHPMyAdmin
5. Administración de usuarios
6. Práctica 22

UNIDAD DIDÁCTICA 23. BASE DE DATOS Y SQL

1. Tipos de tablas en MySQL
2. Crear tablas
3. Relaciones uno a muchos
4. Relaciones muchos a muchos
5. SQL
6. Acceder a la base de datos
7. Establecer la conexión
8. Mostrar los datos en una tabla

- 9.Cerrar la conexión
- 10.Práctica 23a
- 11.Práctica 23b
- 12.Práctica 23c

UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

- 1.Ordenar el resultado
- 2.Dividir el resultado en páginas
- 3.Consultas preparadas
- 4.Práctica 24

UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

- 1.La página de login
- 2.La página de registro
- 3.Asegurar la confidencialidad
- 4.Práctica 25

UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

- 1.Introducción
- 2.Modificar listaproductos.php
- 3.La página comprar.php
- 4.Identificar al cliente
- 5.La página carritocompra.php
- 6.Confirmar el pedido
- 7.La página de desconexión
- 8.Migrar el carrito de la compra
- 9.Práctica 26a
- 10.Práctica 26b

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

- 1.Introducción
- 2.¿Qué vamos a hacer?
- 3.Construir la estructura HTML

UNIDAD DIDÁCTICA 28. FORMAS DE PAGO

- 1.Introducción
- 2.Tipos de Formas de Pago
- 3.Contrareembolso
- 4.Transferencia Bancaria
- 5.Domiciliación Bancaria
- 6.Tarjetas Bancarias
- 7.Tarjetas de Comercio

8. Paypal
9. ¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
10. Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
11. Modificando nuestra base de datos
12. Modificando el Código Anterior
13. Implementando el Contrareembolso
14. Implementando la transferencia
15. Implementando el Paypal

PARTE 3. DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES JAVA JEE

MÓDULO 1. DESARROLLO DE APLICACIONES WEB CON JEE 6

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE JEE

1. Introducción
2. Servidores Web y servidores de aplicaciones
3. Clientes ligeros y clientes pesados
4. Estructura de una aplicación JEE
5. Empaquetado de una aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL PROTOCOLO HTTP

1. Presentación
2. Las peticiones HTTP
3. Las respuestas HTTP
4. Gestión del almacenamiento en caché

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SERVLETS

1. Presentación
2. Ciclo de vida de un servlet
3. Utilizar la petición HTTP
4. Construir la respuesta HTTP
5. Elementos accesibles desde un servlet
6. Utilización de otros recursos
7. Filtros
8. Eventos
9. Sincronización de servlets

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO DE SESIONES

1. Obtener el seguimiento de la sesión

2.Utilización de la sesión

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS PÁGINAS JSP

- 1.Presentación
- 2.Directivas JSP
- 3.La librería XML
- 4.La librería de internacionalización y de formato
- 5.Librería de acceso a bases de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ETIQUETAS JSP PERSONALIZADAS

- 1.Presentación
- 2.Los archivos de etiquetas
- 3.Las etiquetas diseñadas en Java

UNIDAD DIDÁCTICA 7. JDBC

- 1.Principio de funcionamiento de una base de datos
- 2.Acceso a una base de datos desde Java
- 3.Pool de conexiones y Datasource

MÓDULO 2. JAVA EE STRUT 2

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

- 1.¿Qué es un framework?
- 2.¿Por qué utilizar un framework?
- 3.Los distintos tipos de framework
- 4.¿Qué framework elegimos?
- 5.Introducción a la programación en Java Enterprise Edition
- 6.Struts 1
- 7.Struts 2
- 8.Instalación del framework Struts 2
- 9.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELO DE DISEÑO MVC Y JAVA EE

- 1.Presentación
- 2.Primer proyecto MVC
- 3.Proyecto MVC con filtro
- 4.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EMPEZAR A USAR STRUTS 2

- 1.Presentación
- 2.Funcionamiento general de Struts 2
- 3.Los interceptores de Struts 2
- 4.El archivo de configuración struts.xml

- 5.Arquitectura de Struts 2
- 6.Los archivos de propiedades struts.properties y default.properties
- 7.El archivo de propiedades de la aplicación web.xml
- 8.El archivo de configuración struts-default.xml
- 9.Nuestra primera aplicación con Struts
- 10.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTIÓN DE LOS REGISTROS Y DE LA DEPURACIÓN

- 1.Presentación
- 2.Administración de la depuración
- 3.Administración de la creación de perfiles (Profiling)
- 4.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE LAS ACCIONES

- 1.Presentación
- 2.Clases de acción
- 3.Administración de los recursos
- 4.Administración dinámica del mapping
- 5.Invocación dinámica de métodos
- 6.Administración de los resultados
- 7.Administración de las excepciones
- 8.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BIBLIOTECA DE ETIQUETAS DE STRUTS

- 1.Presentación
- 2.Las etiquetas de formulario
- 3.Las etiquetas de control
- 4.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MENSAJES E INTERNACIONALIZACIÓN

- 1.Presentación
- 2.Aplicación
- 3.Acceso a las propiedades
- 4.Datos multilingües
- 5.Selección dinámica de archivos
- 6.Acceso a los recursos de las clases
- 7.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 8. VALIDACIÓN DE ENTRADAS

- 1.Presentación
- 2.Aplicación
- 3.Validaciones

- 4.Aplicación de un ejemplo completo
- 5.Gestión de mensajes de error y SUCCESS
- 6.Escribir un validador
- 7.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE LOS TIPOS Y DE LAS CONVERSIONES

- 1.Presentación
- 2.Administración de las conversiones
- 3.Administración de los tipos
- 4.Aplicación
- 5.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CAPA MODELO Y ACCESO A LOS DATOS

- 1.Presentación
- 2.Aplicación
- 3.El interceptor Preparable
- 4.Acceso y manipulación de datos
- 5.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 11. GESTIÓN DE LA CARGA O UPLOAD DE DATOS

- 1.Presentación
- 2.La etiqueta s:file/
- 3.El interceptor fileUpload
- 4.Carga única
- 5.Carga múltiple
- 6.Carga en Ajax
- 7.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 12. GESTIÓN DE LA DESCARGA DE DATOS

- 1.Presentación
- 2.Resultado stream
- 3.Descarga dinámica de archivos
- 4.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 13. GESTIÓN DE LA CARGA DE PÁGINAS

- 1.Presentación
- 2.Aplicación
- 3.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DESARROLLAR INTERCEPTORES

- 1.Presentación
- 2.Escribir un interceptor
- 3.En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 15. DESARROLLAR RESULTADOS

1. Presentación
2. Escribir un resultado
3. En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 16. GESTIÓN DEL DOBLE CLIC O DOBLE ENVÍO

1. Presentación
2. Aplicación del testigo
3. En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 17. STRUTS Y AJAX JQUERY

1. Presentación
2. Instalación del framework JavaScript
3. Tecnología Ajax
4. Optimizaciones
5. En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 18. LOS MOTORES DE PLANTILLAS

1. Velocity
2. Cómo usar Velocity
3. FreeMarker
4. En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 19. XSLT

1. Presentación
2. Utilización
3. En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 20. COMPLEMENTOS DE STRUTS

1. Presentación
2. El complemento JFreeChart
3. El complemento Tiles
4. Escribir un complemento
5. Utilizar el complemento
6. Otros complementos
7. En resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 21. STRUTS SIN CONFIGURACIÓN

1. Presentación
2. Configuración
3. Utilización
4. En resumen

ANEXOS 1.

1. Presentación
2. Interceptores de Struts
3. Object-Graph Navigation Language OGNL
4. En resumen

PARTE 4. DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES KOTLIN?

1. Introducción a Kotlin
2. Historia de Kotlin Android
3. Kotlin vs java

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISTRIBUCIÓN DEL CÓDIGO FUENTE EN KOTLIN

1. Instalación de IntelliJ IDEA.
2. Kotlin main

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES KOTLIN

1. Variables en Kotlin
2. Estructuras de control Kotlin
3. Secuencias de repetición
4. Creación de funciones en Kotlin

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS KOTLIN

1. Conceptos y creación de clases Kotlin
2. Acceso a funciones en Kotlin
3. Data y enum class
4. Objetos en Kotlin
5. Herencias entre Clases en Kotlin

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN E HISTORIA DE ANDROID

1. ¿Qué es Android? Nota histórica
2. Histórico de Versiones por API

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN DE ANDROID STUDIO 3.0 DESARROLLO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA ANDROID

1. Primer contacto con el entorno de desarrollo Android y primeros pasos
2. Android Studio: Descarga y configuración del entorno de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRUCTURA BÁSICA DE UN PROYECTO EN ANDROID

1. Creación de nuestra primera aplicación: Hola Kotlin
2. Añadiendo SDK en Android Studio 3.0
3. Instalar nuestra Aplicación Kotlin

4. Estructura de carpetas de un proyecto Android Studio

- 1.- Carpeta /app/
- 2.- Carpeta /gen/
- 3.- Carpeta /assets/
- 4.- Fichero

5. Elementos que componen una aplicación Android

6. Ejemplo de una pequeña aplicación Android

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ENTORNO DE TRABAJO ANDROID STUDIO

1. Android Studio
2. Otras herramientas integradas en el SDK
3. Editores de código en Android

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTERFAZ DE USUARIO EN ANDROID

1. Creación de una interfaz gráfica
2. Layout
3. Los botones
 - 1.- Button
 - 2.- El Toggle Button
 - 3.- El ImageButton
 - 4.- Eventos del Botón
4. Imágenes y texto
 - 1.- Las Imágenes, el ImageView
 - 2.- Texto: TextView y EditText
5. Selectores
 - 1.- Selectores simples: checkbox y radiobutton
 - 2.- Listas de Selectores el Spinner y el ListView
 - 3.- Selectores metriciales: GridView
6. Ejercicio: creando una calculadora

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MENÚS

1. Introducción
2. Creación de un Menú
3. Submenús
4. Menús Contextuales
 - 1.- Creación de Menús Contextuales
 - 2.- Particularidades de los Menús Contextuales
5. Opciones avanzadas de los Menús
 - 1.- Grupos de opciones
 - 2.- Actualización dinámica de Menús

UNIDAD DIDÁCTICA 11. BASES DE DATOS

- 1.Introducción
- 2.SQLite
 - 1.- Descripción de SQLite
 - 2.- SQLite en Android
- 3.Content Providers
 - 1.- Descripción de los Content Providers
 - 2.- Introducción y uso de Content Provider
 - 3.- Modificando y eliminando datos de un Content Provider

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MAPAS EN ANDROID

- 1.Mapas en Android
 - 1.- Configuración del entorno
 - 2.- Aplicación Mapas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FIRMA DE APLICACIONES Y PUBLICACIÓN EN MARKET

- 1.Firmar nuestra aplicación
- 2.Publicar una aplicación en Market

PARTE 5. PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES PARA IPHONE, IPAD Y MAC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL ENTORNO DE DESARROLLO

- 1.Conociendo el entorno
- 2.Compilando con LLVM
 - 1.- Xcode
 - 2.- Errores en LLVM: Fix-it
- 3.Compilación y ejecución de programas
 - 1.- Creando un nuevo proyecto
 - 2.- Explorando Xcode
 - 3.- Compilando y ejecutando
 - 4.- Control de errores
 - 5.- Nuestra primera aplicación
 - 6.- Depurando

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE SWIFT

- 1.Introducción a Swift
- 2.Aprendiendo con la práctica
- 3.Variables
 - 1.- El punto y coma

- 2.- Nomenclatura de las variables
 - 3.- Declarando variables en Swift
 - 4. Tipos de datos
 - 1.- Variables numéricas
 - 2.- Cadenas de caracteres
 - 3.- Tipos de datos en Swift
 - 4.- Valores opcionales
 - 5.- Valores obligatorios
 - 5. Operadores
 - 1.- El operador de incremento/decremento unitario
 - 2.- Los paréntesis
 - 3.- División
 - 4.- División entera: módulo
 - 6. Comentarios
 - 1.- Hacer un comentario en Swift
 - 2.- ¿Por qué un comentario?
 - 7. Funciones
 - 1.- La función main()
 - 2.- Nuestra primera función en Swift
 - 3.- Pasando argumentos a las funciones
 - 4.- Devolviendo valores
 - 5.- Variables protegidas
 - 6.- Cambiando el valor de un argumento
 - 7.- Mostrando en pantalla con Swift
 - 8. Sentencias condicionales
 - 1.- La sentencia if/else
 - 2.- Operadores de comparación
 - 3.- Concatenando sentencias condicionales
 - 9. Estructuras de repetición
 - 1.- Introducción a las estructuras de repetición en Swift
 - 2.- Estructuras for
 - 3.- Estructuras while
 - 10. Ejercicios prácticos de programación con Swift
- UNIDAD DIDÁCTICA 3. CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DEL LENGUAJE SWIFT**
- 1. Tipos para colecciones de datos
 - 1.- Arrays en Swift
 - 2.- Diccionarios en Swift

2. Introducción a la PDOO
 - 1.- Clases y objetos
 - 2.- Creando nuestra primera clase en Swift
3. Búsqueda de clases y métodos en Swift
 - 1.- Buscando métodos
 - 2.- Clases y objetos en Interface Builder
 - 3.- Interoperabilidad
 - 4.- Kits
4. Gestión de Memoria
 - 1.- Automatic Referente Counting en Swift
5. Ejercicios de programación avanzada

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS GRÁFICOS BÁSICOS

1. Recordando el entorno
2. UILabel
3. UIButton
4. UITextField
5. Uniéndolo todo
6. Etiquetas personalizables con UIFont
7. Ejercicios sobre componentes gráficos básicos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ELEMENTOS GRÁFICOS AVANZADOS

1. UITableView
2. Otros elementos
 - 1.- UISwitch
 - 2.- UISlider
 - 3.- UISegmentedControl
3. Uniéndolo todo
4. Ejercicios sobre componentes gráficos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMPONENTES Y TAREAS AVANZADAS

1. Conociendo UIWebView
2. Mandando Emails con MFMailComposeViewController
3. Capturando imágenes desde la galería
4. Manejando varias pantallas o vistas con el storyboard
5. Ejercicios de componentes y tareas avanzadas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA BASE DE DATOS SQLITE

1. SQLite
2. Creando una base de datos SQLite para nuestra aplicación
3. Configurando el entorno

4. Añadiendo datos a nuestra aplicación
5. Listando los datos de nuestra aplicación
6. Añadiendo una vista de detalles
7. Eliminando datos de nuestra aplicación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTEGRACIÓN CON REDES SOCIALES

1. Trabajando con Facebook desde Swift
 - 1.- Características de Facebook Connect
 - 2.- Implementando Facebook Connect en una aplicación
2. Trabajando con Twitter desde Swift
 - 1.- Características de la API de Twitter
 - 2.- Enviando un tweet desde Swift

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTRODUCCIÓN A LA CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON SWIFT

1. Cocos2D
 - 1.- Estructura de una aplicación con Cocos2D
 - 2.- Configurando el entorno para Cocos2D
 - 3.- Nuestra primera aplicación con Cocos2D
2. El motor de física Chipmunk2D
 - 1.- Estructura de una aplicación con Chipmunk2D
3. Recursos de interés para el desarrollo de videojuegos