

Máster en Desarrollo Avanzado .NET



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa  
Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y  
acreditaciones

**4** | By EDUCA  
EDTECH  
Group

**5** | Metodología  
LXP

**6** | Razones por las  
que elegir Educa  
Business School

**7** | Programa  
Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

años de  
experiencia

Más de

**300k**

estudiantes  
formados

Hasta un

**98%**

tasa  
empleabilidad

Hasta un

**100%**

de financiación

Hasta un

**50%**

de los estudiantes  
repite

Hasta un

**25%**

de estudiantes  
internacionales

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



### ONLINE EDUCATION

---



# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



## Máster en Desarrollo Avanzado .NET



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Desarrollo Avanzado .NET con 1500 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



### EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Extranjería, Categoría Profesional del Consejo Presidencial de la UNEDCO (Barr. Piedad 1044)

## Descripción

---

El Máster en Desarrollo Avanzado .NET es tu puerta de entrada a un mundo tecnológico en constante evolución, donde las habilidades en programación y diseño web son cada vez más valoradas y necesarias. Actualmente, la industria tecnológica está en pleno auge, con una alta demanda de profesionales capacitados en herramientas como .NET, C#, F#, y VB.NET. Este máster te ofrece un enfoque integral, desde el uso de herramientas DevOps hasta el dominio de Git y el diseño de interfaces con Adobe XD. A través de módulos cuidadosamente diseñados, adquirirás las competencias necesarias para sobresalir en el desarrollo de aplicaciones web modernas con ASP.NET y el manejo eficiente de HTML y CSS. Además, el enfoque en la programación funcional y la programación orientada a objetos te permitirá crear soluciones innovadoras y eficientes. Optar por este máster es invertir en tu futuro, brindándote la flexibilidad del aprendizaje online y la oportunidad de destacarte en un sector con vastas oportunidades laborales.

## Objetivos

---

'- Dominar las herramientas DevOps como Jenkins, Docker y Puppet. - Implementar control de versiones eficiente con Git. - Diseñar interfaces web usables y adaptativas. - Crear prototipos interactivos con Adobe XD. - Aplicar CSS avanzado para estilos responsivos. - Programar aplicaciones robustas en C# y .NET. - Desarrollar aplicaciones web con ASP.NET.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Desarrollo Avanzado .NET está dirigido a profesionales con experiencia en desarrollo de software y titulados en áreas tecnológicas que deseen actualizar sus habilidades en programación avanzada. Ideal para quienes buscan profundizar en DevOps, diseño web, C#, F#, VB.NET y ASP.NET, adquiriendo competencias clave en herramientas como Jenkins, Docker, Git y Adobe XD.

## A quién va dirigido

---

El Máster en Desarrollo Avanzado .NET te capacita para enfrentar desafíos complejos en el ámbito del desarrollo de software. Aprenderás a integrar herramientas DevOps como Jenkins y Docker para optimizar flujos de trabajo. Dominarás Git para manejar repositorios con eficiencia, y adquirirás habilidades en diseño web y usabilidad, utilizando HTML, CSS y Adobe XD. Además, te especializarás en programación con Visual C#, F# y VB.NET, y en el desarrollo de aplicaciones web con ASP.NET. Estas competencias te permitirán liderar proyectos tecnológicos con innovación y eficiencia.

## Salidas laborales

---

'- Desarrollador de software especializado en .NET - Ingeniero DevOps con experiencia en Jenkins y Docker - Diseñador UI/UX utilizando Adobe XD - Programador web con conocimientos en ASP.NET - Especialista en gestión de repositorios con Git - Arquitecto de soluciones en cloud con ElasticBox - Desarrollador de aplicaciones móviles con Visual C# - Analista de seguridad usando Snort

# TEMARIO

---

## MÓDULO 1. HERRAMIENTAS DEVOPS

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS HERRAMIENTAS DEVOPS

1. ¿Para qué sirven las herramientas DevOps?
2. Principales herramientas DevOps

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. JENKINS

1. ¿Qué es Jenkins?
2. Instalación Jenkins
3. Integración Jenkins con GitHub
4. Roles en Jenkins: Crear usuarios y administrar permisos
5. Crear compilaciones con un proyecto de estilo libre
6. Tuberías (Pipelines) en Jenkins

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. DOCKER

1. ¿Qué es Docker?
2. Arquitectura Docker
3. Instalación Docker
4. Uso de Docker

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PUPPET

1. ¿Qué es Puppet?
2. ¿Cómo funciona Puppet?
3. Bloques Puppet
4. Instalar Agente Puppet en Windows
5. Uso de Puppet

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. VAGRANT

1. ¿Qué es Vagrant?
2. Instalación Vagrant
3. Uso de Vagrant

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. SNORT

1. ¿Qué es Snort?
2. Reglas Snort
3. Instalación Snort y configuración de reglas
4. Instalar un servidor Syslog

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELASTICBOX

1. ¿Qué es ElasticBox?
2. Instalar Kubernetes desde Docker
3. Kubectl y comandos útiles
4. Contexto Docker y Kubernetes
5. Dashboard de Kubernetes
6. Despliegue de aplicaciones

## MÓDULO 2. GIT

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GIT

1. ¿Qué es el control de versiones?
2. ¿Qué es GIT?
3. ¿Por qué GIT?
4. Instalación de GIT
5. GitHub y su relación con GIT

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. MANEJO DE REPOSITORIOS EN GIT

1. Flujo de trabajo en GIT (Workflow)
2. Principales comandos Git Bash
3. Crear un repositorio
4. Cambios de archivos
5. Deshacer cambios
6. Sincronizar repositorios
7. Reescribir historial

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. RAMAS EN GIT

1. Usar ramas en GIT
2. Cambiar ramas (Git checkout)
3. Ramas remotas (Remote Branches)
4. Flujo de trabajo (Workflow)
5. Integración de ramas
6. Borrado de ramas
7. Etiquetas (Tags)
8. Solicitudes de extracción (Pull requests)

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMANDOS GIT

1. Comandos GIT en Git Bash
2. Comandos GIT para configurar y crear repositorios
3. Comandos GIT para preparar y confirmar cambios
4. Comandos GIT para trabajar con repositorios remotos (como GitHub)
5. Comandos GIT para deshacer cambios y etiquetas

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. BUENAS PRÁCTICAS EN GIT

1. Trabajar con GIT
2. Confirma con regularidad (commit)

3. Escriba mensajes de confirmación útiles
4. Utilice ramas (Branch)
5. Actualice su repositorio antes de enviar cambios (Pull y Push)
6. Divida el trabajo en repositorios

## MÓDULO 3. DISEÑO WEB Y USABILIDAD

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

1. Breve historia del diseño
2. Comunicación y publicidad
3. Teoría de la percepción
4. Elementos básicos que intervienen en el diseño
5. La composición
6. Fases del diseño
7. Diseño digital

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELEMENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO WEB

1. Tipografía
2. Color
3. Iconos
4. Formas
5. Imágenes
6. Contenido audiovisual
7. Efectos (sombras, D, flat y otros)

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAYOUT

1. ¿Qué es el Layout?
2. Rejilla
3. Composición
4. Elementos
5. Espacios vacíos
6. Coherencia y consistencia

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROCESO

1. Introducción al proceso de diseño web
2. Aproximación e Investigación inicial
3. Idear
4. Bocetos
5. Arquitectura de la información
6. Card Storing
7. User flow o diagrama de flujo de usuario
8. Wireframing
9. Prototipado
10. Planificación

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. DIRECTRICES Y TENDENCIAS DIGITALES

1. Guías de estilo
2. Ventajas y Desventajas
3. Apple IOS Human Interface Guidelines
4. Google Material Design
5. Tendencias digitales
6. Tendencias del diseño UX/UI

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISEÑO EN DISPOSITIVOS

1. Patrones de diseño y navegación
2. Especificaciones para móviles
3. Sitios, sitios par amóviles y apps
4. Diseñar para pantallas pequeñas
5. El tiempo de respuesta y carga
6. Tablets y E-Readers

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. LENGUAJE HTML

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y Objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. WIREFRAMES Y PROTOTIPOS

1. ¿Qué son los wireframes?
2. Objetivos del wireframe
3. Relación con la UI
4. Clasificación de los wireframes
5. Arquitectura de la información
6. Wireframe para una app

#### MÓDULO 4. DISEÑO UI CON ADOBE XD

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN ADOBE XD

1. Introducción a Adobe XD
2. Instalación y configuraciones principales
3. Menú Herramientas
4. Generación de Artboards y guía
5. Ejercicios

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS

1. Formas: creación, modificación, colores, gradientes y paletas

2. Textos: propiedades, línea o área, alineación, color y estilos
3. Imágenes y exportación: importación, modificaciones y exportación de artboards
4. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS I

1. Organización de capas nombres y grupos
2. Bloqueo y fusión
3. Tipos de máscaras y aplicación en proyectos
4. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS II

1. Alineación de elementos, márgenes y distribución de formas
2. Funcionalidad de repetición
3. Aplicación y configuración de componentes
4. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. CUADRÍCULAS

1. Creación y aplicación
2. Diseño de páginas
3. Prototipo
4. Adaptación a mobile
5. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERFACES

1. Constantes y variables de una interfaz
2. Header, footer y menú
3. Botones y galerías
4. Ejercicios

#### MÓDULO 5. HTML Y CSS

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción
2. Entornos de Desarrollo
3. Navegadores

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A HTML

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

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. HTML: ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO

1. Introducción

2. Versión HTML
3. HTML
4. Head
5. Body

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. HTML: ELEMENTOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. HTML: CONTENIDO AUDIOVISUAL

1. Audio
2. Video
3. Animaciones

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. HTML: METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Metainformación?
2. Accesibilidad
3. Validación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN A 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. CSS: SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1. Selectores CSS
2. Unidades de medida
3. Colores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. CSS: PSEUDOCLASES Y PSEUDOELEMENTOS CSS

1. Pseudoclases

2. Pseudo-elementos
3. Otras pseudoclasas y pseudoelementos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. CSS: MODELOS DE CAJA, 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 11. CSS: FLEXBOX

1. En qué consiste
2. Visualización: Display
3. Contenedores flexibles: flex e inline-flex
4. Orientación: flex-box, flex-direction y flex-wrap
5. La propiedad order
6. Alineación de los elementos flexibles
7. Soporte de los navegadores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. CSS: ANIMACIONES CSS

1. Introducción
2. Keyframes
3. Subpropiedades de animación
4. Iteración
5. Curvas de animación
6. Propiedades animables

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. CSS: HOJAS DE ESTILOS

1. Crear y vincular hojas de estilos
2. Estructura
3. Propiedades CSS
4. Selectores
5. Posición y tamaño
6. Texto
7. Imágenes
8. Listas, tablas, formularios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 14. PRE-PROCESADORES CSS: SASS Y LESS

1. Qué es un preprocesador CSS
2. Less
3. Sass

#### UNIDAD DIDÁCTICA 15. RESPONSIVE DESIGN

1. Introducción
2. Definición de Diseño Web Responsive
3. ¿En qué consiste el diseño responsive?
4. Ventajas del diseño responsive
5. SEO y diseño responsive

## MÓDULO 6. PROGRAMACIÓN EN VISUAL C# (C SHARP)

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A .NET FRAMEWORK Y C#

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE VISUAL STUDIO PARA C# Y PRIMER PROGRAMA: HELLO WORLD

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TIPOS DE DATOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. VARIABLES Y OPERADORES

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. BUCLES

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. CLASES Y OBJETOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. COLECCIONES

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. BASES DE DATOS EN C#

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE FICHEROS: STREAM Y MANEJO DE E/S

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. SERIALIZACIÓN Y DESERIALIZACIÓN

### UNIDAD DIDÁCTICA 11. CODED UI TEST (CUIT)

## MÓDULO 7. PROGRAMACIÓN FUNCIONAL CON VISUAL F# (F SHARP)

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONFIGURACIÓN DE ENTORNO Y PRIMER PROGRAMA EN F#

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. SCRIPTING CON F#

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENLACES DE VALOR E INMUTABILIDAD

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. FUNCIONES, PIPELINES Y COMPOSICIÓN

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. AGRUPAR DATOS CON TUPLAS, REGISTROS Y UNIONES DISCRIMINADAS

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS (POO) CON CLASES E INTERFACES

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. COLECCIONES

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. FLUJO DE CONTROL Y PATRONES

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. ORGANIZACIÓN DE CÓDIGO CON MÓDULOS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMACIÓN ASÍNCRONA

MÓDULO 8. PROGRAMACIÓN EN VISUAL BASIC .NET (VB.NET)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ESTRUCTURA, MÓDULOS Y CLASES DE VB.NET

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE DATOS Y VARIABLES

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OPERADORES EN VB.NET

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ARRAYS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BUCLES

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECT CASES

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MANEJO DE EXCEPCIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 8. COMBOBOX

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTBOX

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMACIÓN ASÍNCRONA

MÓDULO 9. PROGRAMACIÓN EN ASP.NET

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DE APLICACIONES WEB Y REQUISITOS DE ASP.NET

1. Introducción
2. ASP.Net 4.5
3. Java (JSP, Servlets)
4. PHP
5. DHTML
6. Requisitos del ASP.NET (.NET Framework)
7. CLS y CTS
8. IL (MSIL)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Objetos
2. Encapsulación y abstracción
3. Mensajes, clases y herencia
4. Métodos
5. Polimorfismo
6. Sobrecarga
7. Modelos de objetos
8. Relaciones entre clases
9. Ventajas e inconvenientes de la POO

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREANDO UNA PÁGINA BÁSICA

1. Comentando el ejemplo
2. Sintaxis de C#
3. Declaración de variables
4. Sentencias condicionales
5. Bucles
6. Operadores
7. Manejadores de eventos
8. Tratamiento de errores
9. Definición e instanciación de clases
10. Modificadores
11. Especial mención al uso de VBScript y JScript

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONCEPTOS DE WEB FORMS

1. La clase page
2. Eventos
3. Propiedades
4. Métodos
5. Web Forms
6. Introducción a los controles de servidor de ASP.NET
7. Introducción a los controles HTML y ejemplos
8. Introducción a los controles Web
9. Los controles datalist y datagrid
10. Directivas de páginas (@page, @import, @implements y @assembly)

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONFIGURACIÓN DE IIS

1. Introducción
2. Herramienta de administración de servicios de Internet
3. Configuración de IIS
4. La aplicación Web
5. Eventos del servidor
6. Gestión del estado de la aplicación ASP.NET
7. Ficheros de configuración
8. Configuración general
9. Configuración de la página
10. Configuración de la sesión
11. Módulos y manejadores httpSeguridad en ASP.NET

