

Master en Desarrollo Web



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.



Master en Desarrollo Web



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

Titulación 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 XXXXXXXX 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 ÁREA MANAGER



Con el aval del Consejo Español del Comercio Electrónico y Social de la UNED (CECCES) (Plan. Producción 0045)



Descripción

Con el presente Máster en Desarrollo Web recibirá una formación especializada en la materia. Hoy día el desarrollo web es algo prácticamente indispensable para cualquier aplicación, ya sea para lanzar una web a nivel público, o para trabajar a nivel interno en una organización. Una web nos da disponibilidad y accesibilidad en cualquier momento y desde cualquier lugar, con el presente master aprenderá a afrontar el desarrollo de una aplicación web. Para poder realizar una página web es necesario conocer diversas tecnologías. 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 este Máster en Desarrollo Web, aprenderás a mejorar las páginas Web de modo sencillo, sin ser necesaria una experiencia previa en programación. PHP es un lenguaje de programación del lado de servidor independiente de la plataforma, que permite realizar accesos a bases de datos, conexiones en red y otras tareas para crear la página que finalmente verá el usuario. Es un lenguaje rápido y fácil de usar, con una gran librería de funciones y mucha documentación, que se escribe dentro del código HTML. Además, cuando hay que manejar bases de datos de gran tamaño y a las que deben acceder muchos usuarios, las bases de datos distribuidas son la solución. Por ello, durante el master se estudia la programación de la parte servidor con la tecnología PHP y el servidor de bases de datos MySQL, para al finalizar el master, poder desarrollar completas aplicaciones de comercio electrónico respaldadas por bases de datos. Con SQL. Gestor de Bases de Datos Relacionales ofrece una formación especializada en la materia. Debemos saber que la sigla que se conoce como SQL corresponde a la expresión inglesa Structured Query Language (entendida en español como Lenguaje de Consulta Estructurado), la cual identifica a un tipo de lenguaje vinculado con la gestión de bases de datos de carácter relacional que permite la especificación de distintas clases de operaciones. Además conocerás jQuery, 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.

Objetivos

- Conocer los principios del desarrollo web.
- Conocer la estructura de un sitio web.
- Conocer los entornos desarrollo.
- conocer los gestores de dependencias.
- 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
- 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
- Aprender las formas de pago existentes hoy en día
- Conocer el diseño web para teléfonos móviles con HTML5, CSS3 y Javascript
- Conocer los aspectos generales de la programación en Java, la estructura de sus programas y la sintaxis de programación.
- 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.
- 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 nos facilitan el tratamiento, almacenamiento, recuperación, etc., de los objetos creados, y nos 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.
- 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.
- Conocer un Sistema Gestor de Bases de Datos Relacionales (SGBDR) para almacenar y manipular datos.
- Describir los principales comandos más utilizados del lenguaje SQL (independientemente de las variaciones realizadas por los editores de los diferentes SGBDR) para permitir al alumno hacerse cargo rápidamente de una base de datos relacional y ser capaz de crear tablas, de consultarlas, de modificarlas, de insertar y suprimir registros.
- 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 qué te prepara

El presente Máster en Desarrollo Web está dirigido a todas aquellas personas que quieran conocer todo lo relacionado con el desarrollo web y ampliar sus conocimientos. Además el presente Máster en Desarrollo Web es el complemento perfecto para aquellas personas recién tituladas en Desarrollo Web y quieran recibir una titulación extra para su curriculum.

A quién va dirigido

El presente curso de Desarrollo Web le preparará para conocer el control de versiones, el uso de APIs, a optimizar la carga de una web, a mejorar la accesibilidad, los sistemas gestores de contenido y pautas de seguridad. Aprenderá a desarrollar web no nativas para dispositivos móviles con HTML5 + CSS3 + JavaScript. Además este Máster en Desarrollo Web le prepara para tener una visión amplia y precisa de la programación de páginas web gracias al conocimiento de las características esenciales de

PHP y Javascript, adquiriendo las técnicas oportunas para desenvolverse de manera experta en este entorno. Y con el Gestor de Bases de Datos Relacionales estará preparado para hacerse cargo rápidamente de una base de datos relacional y ser capaz de crear tablas, de consultarlas, de modificarlas, de insertar y suprimir registros.

Salidas laborales

Desarrollador Web / Jefe de Proyecto / Diseñador / Desarrollador / Informática, Programación, Internet y Diseño Web/ Internet / Diseño Web / Diseño de páginas web / Administración

TEMARIO

PARTE 1. DESARROLLO WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS DEL DESARROLLO WEB

1. ¿Qué es el desarrollo web?
2. World Wide Web
3. Arquitectura cliente/servidor
4. Protocolos de internet

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE UN SITIO WEB

1. ¿Qué es un sitio web?
2. Contenido de un sitio web
3. Tipos de estructura
4. Frontend vs Backend

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENTORNOS DE DESARROLLO WEB: IDES

1. Introducción
2. Tipos de entornos
3. Estructura
4. Herramientas complementarias

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTORES DE DEPENDENCIAS

1. Introducción
2. Principales componentes
3. PLM vs PDM

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTROL DE VERSIONES GITHUB

1. Instalación de GIT
2. Configuración
3. Adaptación y uso en plataforma GITHUB

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APIS

1. Introducción
2. Funcionalidad
3. Tipos de APIS
4. API REST
5. Javascript en el lado cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 7. OPTIMIZACIÓN DE CARGA

1. Hosting y DNS

2. Formato de imágenes
3. Uso de cookies
4. Adaptación en diferentes dispositivos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ACCESIBILIDAD WEB

1. Introducción
2. ¿Por qué es importante?
3. Accesibilidad web en personas discapacitadas
4. Accesibilidad web a nivel SEO
5. Recursos
6. Beneficios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS GESTORES DE CONTENIDOS(CMS)

1. Introducción concepto CMS
2. Tipos de gestores de contenido
3. Funcionamiento
4. Diferencias respecto a un ERP

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SEGURIDAD

1. Introducción a la seguridad Web
2. Errores comunes en web
3. Técnicas a utilizar
4. COOKIES

PARTE 2. DISEÑO WEB PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

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?

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

1. Introducción
2. La jerarquía de objetos
3. Propiedades y eventos
4. Métodos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

1. ¿Qué es una URL?
2. El objeto Location
3. Redirigir a otra página
4. El objeto History

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

1. El conjunto frames
2. El objeto navigator
3. El objeto screen

MÓDULO 2. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML5 + 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. META INFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Meta información?
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. ¿Como se instala?
3. ¿Como 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-classes

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

UNIDAD DIDÁCTICA 26. MÓVILES

1. Introducción
2. Diseño web para teléfonos móviles con HTML5, CSS3 y JQuery mobile
3. Media Queries
4. Local Storage
5. Frameworks para la programación de aplicaciones móviles basadas en HTML
6. Publicar una aplicación en Google Play
7. Actividad Práctica

PARTE 3. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. 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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREAR UN SITIO WEB

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTRODUCCIÓN A PHP

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. 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 a
9. Práctica b

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNCIONES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. 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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Introducción
2. Clases
3. Propiedades
4. Métodos
5. Visibilidad
6. Crear Objetos
7. Destrucción
8. Práctica a
9. Práctica b

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERENCIA

1. Presentación
2. Crear subclases
3. Crear objetos de las subclases
4. Sobrescribir métodos
5. El acceso protected
6. Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 9. 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 a
8. Práctica b

UNIDAD DIDÁCTICA 10. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

1. Expresiones regulares
2. Limpiando la información
3. Comprobando el formulario de origen
4. Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 11. 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 a
13. Práctica b

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ACCESO A ARCHIVOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ERRORES Y EXCEPCIONES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 14. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 15. 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 a
11. Práctica b
12. Práctica c

UNIDAD DIDÁCTICA 16. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

1. Ordenar el resultado
2. Dividir el resultado en páginas

3. Consultas preparadas
4. Práctica

UNIDAD DIDÁCTICA 17. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 18. 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 a
10. Práctica b

UNIDAD DIDÁCTICA 19. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA 20. 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 4. BASE DE DATOS SQL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS

1. Ventajas e inconvenientes de las bases de datos
2. Conceptos generales
3. El modelo entidad-relación
4. El modelo entidad-relación extendido
5. Restricciones de integridad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL MODELO DE BASES DE DATOS RELACIONAL

1. Estructura del modelo relacional
2. Claves en el modelo relacional
3. Restricciones de integridad
4. Teoría de la normalización
5. Diseño de una base de datos relacional
6. Tipos de lenguajes relacionales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJE DE CONSULTA SQL

1. Características de SQL
2. Sistemas de Gestión de Bases de Datos con soporte SQL
3. Sintaxis en SQL
4. Especificación de restricciones de integridad

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MYSQL COMO SISTEMA GESTOR DE BASES DE DATOS RELACIONALES

1. Características de MySQL
2. Tipos de datos
3. Sintaxis SQL para MySQL

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SALVAGUARDA Y RECUPERACIÓN DE DATOS

1. Posibles fallos en una base de datos
2. Elementos de recuperación
3. Tipos de soporte
4. RAID
5. Servidores remotos de salvaguarda de datos
6. Diseño de un plan de salvaguarda y protocolo de recuperación de datos
7. Tipos de salvaguardas de datos
8. RTO (Recovery Time Objective) y RPO (Recovery Point Objective)
9. Mecanismos de verificación de la integridad de las copias de seguridad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BASES DE DATOS DISTRIBUIDAS

1. Definición de SGBD distribuido. Principales ventajas y desventajas
2. Características esperadas en un SGBD distribuido
3. Clasificación de los SGBD distribuidos
4. Enumeración y explicación de las reglas de DATE para SGBD distribuidos
5. Replicación de la información en bases de datos distribuidas
6. Procesamiento de consultas
7. Descomposición de consultas y localización de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SEGURIDAD DE LOS DATOS

1. Conceptos de seguridad de los datos: confidencialidad, integridad y disponibilidad
2. Normativa legal vigente sobre datos
3. Supuestos prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TRANSFERENCIA DE DATOS

1. Herramientas para importar y exportar datos
2. Clasificación de las herramientas
3. Ejemplo de ejecución de una exportación e importación de datos
4. Migración de datos entre diferentes SGBD
5. Inconvenientes al traspasar datos entre distintos SGBD

PARTE 5. JQUERY

MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN CON JQUERY

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY

1. Introducción
2. Presentación
3. ¿Cómo iniciar JQuery?
4. ¿Dónde podemos documentarnos?
5. Herramientas necesarias

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT

1. Introducción
2. Sintaxis Básica
3. Operadores
4. Control de flujo
5. Arrays y Objetos
6. Funciones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY

1. Introducción
2. Obteniendo JQuery 1.9.1
3. El núcleo de jQuery
4. Cargar JQuery desde Google
5. Novedades de JQuery 1.9

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECTORES

1. Introducción
2. Selectores básicos en jQuery
3. Selectores de jerarquía
4. Filtros en JQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVENTOS

1. Introducción
2. Evento de carga de Página
3. Eventos en JQuery
4. El objeto Event
5. Todavía más Eventos de JQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ATRIBUTOS EN JQUERY

1. Introducción
2. Operaciones sobre clases
3. Leer Atributos
4. Modificar Atributos
5. Modificar varios valores de atributos a la vez
6. Añadir atributos con Attr
7. Eliminar un atributos con removeAttr()

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CSS EN JQUERY

1. Introducción
2. Acceso a propiedades con .css()
3. Modificar propiedades css con .css(nombre_propiedad_css, valor)

UNIDAD DIDÁCTICA 8. AJAX EN JQUERY

1. Introducción
2. Conceptos Claves
3. Cargar un Archivo
4. El método GET o POST
5. Cargar un Script
6. El método AJAX de jQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 9. FORMULARIOS

1. Introducción
2. Formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EFECTOS EN JQUERY

1. Introducción
2. Los efectos show() y hide()
3. Efectos de fundido
4. Creación de una animación
5. Envío de funciones callback
6. Cola de efectos
7. Efectos con desplazamientos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. JQUERY UI

1. Introducción
2. Instalación
3. Usando jQuery UI en nuestra página web
4. Plugin draggable
5. Componente Dialog
6. Componente Button

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLUG-IN EN JQUERY

1. Plugins
2. Desarrollar Plug-ins
3. Añadir nuevos métodos abreviados
4. Parámetros del método
5. Otras funciones para plug-ins
6. Compartir un Plug-in

MÓDULO 2. CURSO PRÁCTICO JQUERY

