

**Máster en Front-End Web Development y Diseño de Interfaz + Titulación
universitaria**



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 Front-End Web Development y Diseño de Interfaz + Titulación universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Front-End Web Development y Diseño de Interfaz 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 - Titulación Universitaria en Gestión de Plataformas Elearning con Moodle con 5 Créditos Universitarios ECTS



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 el aval de la Comisión, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNED (Plan Propio de Grado)



Descripción

En la era digital actual, un dominio profundo del diseño web y las interfaces es fundamental. Nuestro Master en Diseño de Interface y Front-End con HTML, CSS3 y JQuery surge como una respuesta a la demanda creciente de profesionales especializados capaces de construir experiencias de usuario atractivas y funcionales. Este programa abarca desde la programación con JavaScript y PHP, hasta el uso de JQuery, proporcionando una base sólida en las prácticas contemporáneas del desarrollo web. Nos adentramos también en UML y Patrones de Diseño de Software, elementos cruciales para la planificación y ejecución eficaz de proyectos. El curso se sumerge en las más avanzadas técnicas de HTML5 y CSS3, permitiendo la creación de sitios web innovadores y adaptativos. El énfasis en fundamentos de diseño Front-End y aplicaciones prácticas a través de Photoshop e Illustrator fortalece la comprensión del estudiantado en la estética web. Adicionalmente, la gestión de plataformas educativas como Moodle se incluye para ampliar las habilidades en la administración de contenidos online. Elegir nuestro Master significa acceder a una formación integral que aporta conocimientos actualizados, indispensables para ejercer un rol protagónico en la industria del desarrollo web. Un curso diseñado para marcar la diferencia en tu carrera profesional, desde la comodidad de tu entorno y con flexibilidad horaria. Prepárate para ser líder en la creación de interfaces y experiencias digitales memorables.

Objetivos

- Dominar JSX y PHP para web dinámica.
- Aplicar UML y patrones en diseño.
- Crear interfaces con JQuery.
- Diseño web con HTML5/CSS3.
- Entender diseño front

- end básico.
- Realizar proyectos de interfaz.
- Usar Photoshop/Illustrator web.
- Gestionar cursos en Moodle.

Para qué te prepara

Este Master está dirigido a desarrolladores, diseñadores web y profesionales IT que busquen profundizar en HTML5, CSS3 y JQuery. Ideal para quienes deseen dominar la creación de interfaces y Front-End, manejar PHP y JavaScript, adentrarse en UML y patrones de diseño y optimizar plataformas con Moodle. Imprescindible para perfeccionar habilidades en diseño web avanzado y herramientas como Photoshop e Illustrator. Transforma tu carrera con un enfoque práctico y actual.

A quién va dirigido

Este Master en Diseño de Interface y Front-End abarca desde la programación con PHP y JavaScript, y el uso de UML para el diseño de software, hasta la gestión de plataformas educativas como Moodle. Te prepara para crear interfaces web estéticas y funcionales, aplicando los últimos estándares en HTML5 y CSS3. Además, profundizarás en herramientas como jQuery para enriquecer la interactividad en la web y usarás Photoshop e Illustrator para dar vida a tus diseños. Al concluir, tendrás la capacidad de implementar soluciones prácticas y efectivas en proyectos de diseño web front-end.

Salidas laborales

Tras completar el Máster en Diseño de Interface y Front-End, te abre las puertas a roles como desarrollador web, especialista en JavaScript y PHP, diseñador de UX/UI con habilidades en HTML5, CSS3 y jQuery. Domina patrones de diseño UML y gestiona plataformas educativas con Moodle. Aprovecha tu profundo conocimiento práctico de Photoshop e Illustrator para destacar en diseño gráfico y digital. Prepárate para liderar proyectos web y crear interfaces atractivas y funcionales que mejoren la experiencia del usuario.

TEMARIO

PARTE 1. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT

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. Destruidores
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 la 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. PHPMysqlAdmin
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 2. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

1. Introducción
2. El origen del UML: Unified Modeling Language
3. El Proceso Unificado
4. MDA: Model Driven Architecture

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

1. Introducción
2. El objeto
3. La abstracción
4. Clases de objetos
5. Encapsulación
6. Herencia

7. Especialización y generalización
8. Clases abstractas y concretas
9. Polimorfismo
10. Composición
11. La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

1. Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso
 1. - Casos de uso
 2. - Actor
 3. - Escenario
 4. - Representación textual de los casos de uso
2. Modelado de la dinámica
 1. - Diagrama de secuencia
 2. - Diagrama de comunicación
 3. - Marcos de interacción
3. Modelado de objetos
 1. - Conocer los objetos del sistema por descomposición
 2. - Representación de clases
 3. - Las asociaciones entre objetos
 4. - Relación de generalización/especialización entre clases
 5. - Diagrama de objetos o instancias
 6. - Diagrama de estructura compuesta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

1. Introducción
2. Empaquetado y diagrama de empaquetado
3. Asociaciones entre empaquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

1. Modelado de objetos
 1. - La noción de estado
 2. - El cambio de estado
 3. - Elaboración del diagrama de estados-transiciones
 4. - El diagrama de timing
2. Modelado de las actividades
 1. - Las actividades y los encadenamientos de actividades
 2. - Las particiones o calles
 3. - Las actividades compuestas
 4. - El diagrama de vista de conjunto de las interacciones
3. Modelado de la arquitectura del sistema
 1. - El diagrama de componentes
 2. - El diagrama de despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

1. Introducción
2. Los perfiles
3. Estereotipos
4. Tagged values

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

1. Introducción
2. Instalación
3. Interface
4. Crear un Proyecto
5. Guardar un proyecto
6. Diagrama de clases
 1. - Crear Y editar un diagrama de clases
 2. - Crear y editar elementos
 3. - Agregar atributos y operaciones
 4. - Crear generalización
 5. - Crear asociación
7. Análisis textual
 1. - Crear diagrama de análisis textual
 2. - Determinar clases y elementos
 3. - Crear clases candidatas
8. Diagrama de componentes
 1. - Crear un componente
 2. - Crear una interface

PARTE 3. PROGRAMACIÓN EN 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 nucleo 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

PARTE 4. DISEÑO WEB 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. 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-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 5. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO WEB FRONT-END

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN A FUNDAMENTOS DEL FRONT-END

1. Definición para front-end
2. Que son Frameworks, librerías, plugins, widgets
3. Uso de herramientas de creación de código
4. Instalar el servidor Apache WAMP
5. Qué es responsive
6. Fundamentos del front-end

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLO FRONT-END

1. Estructura de HTML
2. Diferencia de HTML y HTML5
3. Estructura del HTML
4. CSS y CSS3
5. Que son Wireframes, mockups y prototipos
6. Diseño fluido

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CSS

1. En que se diferencia CSS y CSS3
2. Que son Wireframes, mockups y prototipos
3. Diseño fluido

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FRAMEWORKS: FACILITANDO LA PROGRAMACIÓN FRONT-END

1. Frameworks CSS
2. Frameworks JavaScript
3. Desarrollo a Bootstrap

4. Diseñando para Bootstrap
5. Personalizando el diseño con jQueryMobile

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOOTSTRAP

1. Presentación a Bootstrap
2. Diseñar para Bootstrap
3. Personalizando el HTML y el CSS
4. Usar la rejilla de Bootstrap
5. Formularios con Bootstrap

PARTE 6. EJEMPLO PRÁCTICO DE DISEÑO DE INTERFAZ

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN AL CURSO DE DISEÑO DE INTERFAZ CON SKETCH

1. Funcionalidad de curso de diseño de interfaz
2. Archivos base de Ejemplo práctico de diseño de interfaz
3. Interfaz y novedades de Sketch 2 y Sketch 3
4. Trabajar con Sketch
5. Colores y tipografía en Sketch
6. Añadir imágenes
7. Qué es un UI Kit

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNCIONALIDADES BÁSICAS DE UI KIT

1. Crear un menú web
2. Completamos para menú web
3. Sistemas de paginación en Sketch (Ejemplos)
4. Formulario en nuestra interfaz
5. Botones sociales en nuestro para interfaces
6. Notificaciones para nuestro kit de interfaz
7. Botones básicos con Sketch y bloques de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPONENTES DE NUESTRO UI KIT

1. Simulando un FAQ con Sketch
2. Presentación de perfil en nuestro kit de interfaz
3. Tag cloud o nube de etiquetas
4. Cita de autor en nuestro kit
5. Mini player musical: fondo, barra y botones
6. Finalización

PARTE 7. DISEÑO DE INTERFAZ CON PHOTOSHOP E ILLUSTRATOR

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Soluciones previas
2. Contenidos
3. Distribuir espacios y definir comportamiento
4. Partes de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO Y MAQUETACIÓN

1. Creación de menú
2. Zona de proyectos
3. Zona de trabajos que utiliza
4. Zona y parte de cliente
5. Visualización y presentación del trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PROGRAMACIÓN DE PROYECTO

1. Recapitular para continuar
2. Máscaras Flex
3. Contenidos para Flex y posibles posibilidades
4. Resumiendo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOS CONTENIDOS DE PROYECTO

1. Textos y imágenes
2. Cambiar tamaños y zonas restringidas
3. Reconstrucción
4. Terminación y finalización del proyecto

PARTE 8. GESTIÓN DE PLATAFORMAS MOODLE

MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN A MOODLE E INSTALACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MOODLE

1. Historia de Moodle
2. Definición y características de la plataforma de Elearning Moodle
3. Teoría del constructivismo social aplicada a Moodle
4. Módulos principales en Moodle

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALACIÓN DE MOODLE

1. Instalación en local
2. Instalación en servidor
3. Registro en MoodleCloud
4. Ajustes de la página principal

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENTORNO DE MOODLE

1. Interfaz de la plataforma
2. Menú de administración
3. Repositorios y gestión de ficheros
4. Gestión de bloques y filtros
5. Configuración de la contraseña
6. Cambio de idioma

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PERSONALIZACIÓN DE MOODLE

1. Modo edición
2. Temas
3. Iconos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREACIÓN DE UN CURSO EN MOODLE

1. Formatos de curso
2. Partes de la homepage
3. Categorías y subcategorías
4. Matriculación de usuarios
5. Gestión de grupos
6. Gestión de roles y permisos
7. Uso de tags
8. Subida, eliminación y reinicio de un curso

MÓDULO 2. RECURSOS EN MOODLE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSOS DE COMUNICACIÓN EN MOODLE

1. Foro
2. Chat
3. Consulta
4. Retroalimentación
5. Encuesta
6. Correo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECURSOS INTERACTIVOS EN MOODLE

1. Archivos multimedia
2. Libros
3. Enlaces
4. Portafolios
5. Contenido IMS
6. SCORM
7. Cómo se crea un contenido SCORM
8. Cómo se prueba un contenido SCORM
9. Datos SCORM de seguimiento
10. Creación de contenido con eXelearning y su integración en Moodle
11. Creación de ejercicios de autoevaluación con HotPotatoes, herramientas e-learning y su integración en Moodle

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTIVIDADES EN MOODLE

1. Tarea
2. Taller
3. Base de datos
4. Glosario
5. Lección
6. Cuestionario

7. Wiki

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PREGUNTAS EN MOODLE

1. Banco de preguntas
2. Categorías de preguntas
3. Exportación e importación de preguntas
4. Tipos de preguntas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. RECURSOS DEL PROFESOR

1. Bitácora
2. Informes
3. Estadísticas
4. Calendario
5. Insignias

MÓDULO 3. ADMINISTRACIÓN DE MOODLE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PANEL DE ADMINISTRACIÓN

1. Gestión de usuarios
2. Libro de calificaciones
3. Copias de seguridad
4. Finalización de actividad y de curso

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MOODLE EN SERVIDOR REMOTO

1. Darse de alta en un servidor
2. Importar la base de datos a un servidor remoto
3. Conexión de la web con la base de datos
4. Subir archivos web mediante FTP
5. Mobile app

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NOVEDADES DE LA ÚLTIMA VERSIÓN DE MOODLE

1. Para todos los usuarios
2. Para profesores
3. Para administradores

