

[INICIO](#)[CARACTERÍSTICAS](#)[EL PROYECTO](#)[PLANES](#)[DESCARGAR](#)

IFC154_3 DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB

GRUPO MAINJOBS

26/06/2024



- Presentación -

Noemí Cabello Recio



- Málaga



- Grado de informática

- Máster en Administración y Dirección de Empresas (MBA)

- Máster de profesorado

- > 6 años en diversos centros impartiendo cursos en empresas privadas

- Imparto docencia en ESO, Bachillerato, FP, universitarios entre otros, en centros concertados y privados tanto a nivel regional como local



- Contacto -

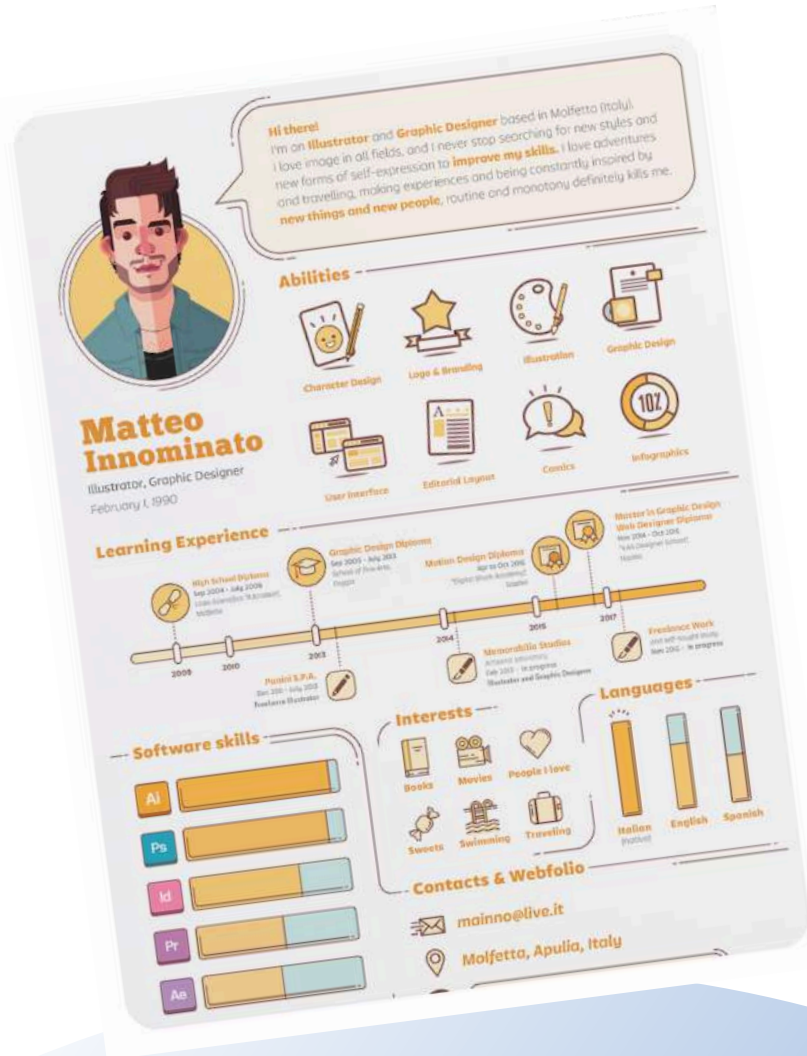


Email: noecare@protonmail.com

¿Nos presentamos?



¿Para que puede servir este curso?



- Programadores de aplicaciones informáticas
- Técnicos de la web
- Programador web
- Programador multimedia

Metodología



¿Qué esperáis aprender en estas sesiones?



Documento inicial

CUESTIONARIO INICIAL

Nombre y apellidos:

Fecha: 26/06/2024

1.- En general, ¿qué nivel de conocimientos consideras que tienes sobre desarrollo de con tecnologías web? (Ninguna, medio u avanzado).

2.- ¿Qué nivel de estudios tienes finalizado y en qué institución privada o pública?, y ¿tienes experiencia profesional en el ámbito tecnológico? En caso afirmativo, indique meses o años de experiencia y el rol desempeñado en aquel periodo de tiempo.

3. ¿Qué lenguajes de programación has podido poner en práctica a nivel profesional?

4. En el caso de que hayas podido poner en práctica diferentes tipos de lenguaje de programación, ¿en qué tipo de proyectos (freelance) o con empresas ajenas o de forma colaborativa? Señale ejemplos específicos, por ejemplo; desarrollo de una app etc...

5. ¿En que área necesitarías más formación? (Programación señale en que lenguaje, o a nivel de conceptos relacionado con la rama de informática entre otros).

6. Si tuvieses que elegir entre trabajar en equipo o individual, ¿cuál elegirías?

7. Indique empresas de tecnología en la que le encantaría trabajar en un futuro a corto plazo (señale como máximo tres empresas).

8. En el caso, de que hayas trabajado con anterioridad en alguna empresa ya sea de la rama de tecnología o no, ¿en qué aspecto le gustaría mejorar?

9. ¿Qué esperas aprender en este curso?

Asistencia



¿Por qué?

- *Ministerio de Educación.*
- *Empresa mainjobs.*

YO



Dinámica grupal

¿NOS CONOCEMOS!



¿NOS CONOCEMOS!



Dinámica grupal

estricto
alegre
modesto
perezoso
pesado
cobarde
tranquilo
comprensivo
soso
orgullosa
presumido
trabajadora
egoísta
loco
malo
simpatía
fiel
conservador
descuidado
raro
ingenuo
generoso
sensible
cruel
valiente
tímido

Temario

| (IFCD0210) DESARROLLO DE APLICACIONES CON TECNOLOGÍAS WEB (RD 1531/2011, de 31 de octubre modificado por el RD 628/2013, de 2 de agosto) | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MF0491_3: Programación web en el entorno cliente | UF1841: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca |
| | UF1842: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión |
| | UF1843: Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente |
| MF0492_3: Programación web en el entorno servidor | UF1844: Desarrollo de aplicaciones web en el entorno servidor. |
| | UF1845: Acceso a datos en aplicaciones web del entorno servidor. |
| | UF1846: Desarrollo de aplicaciones web distribuidas. |
| MF0493_3: Implantación de aplicaciones web en entorno internet, intranet y extranet | |
| MP0391: Módulo de prácticas profesionales no laborales | |

Objetivos

Duración de la formación asociada: 590 horas

Relación de módulos formativos y de unidades formativas:

MF0491_3: Programación web en el entorno cliente.(180 horas)

- UF1841: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas. (60 horas)
- UF1842: Desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión. (90 horas)
- UF1843: Aplicación de técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno cliente (30 horas)

MF0492_3: Programación web en el entorno servidor. (240 horas)

- UF1844: Desarrollo de aplicaciones web en el entorno servidor. (90 horas)
- UF1845: Acceso a datos en aplicaciones web del entorno servidor. (90 horas)
- UF1846: Desarrollo de aplicaciones web distribuidas. (60 horas)

MF0493_3: Implantación de aplicaciones web en entornos internet, intranet y extranet. (90 horas)

MP0391: Módulo de prácticas profesionales no laborales de desarrollo de aplicaciones con tecnología web. (80 horas)

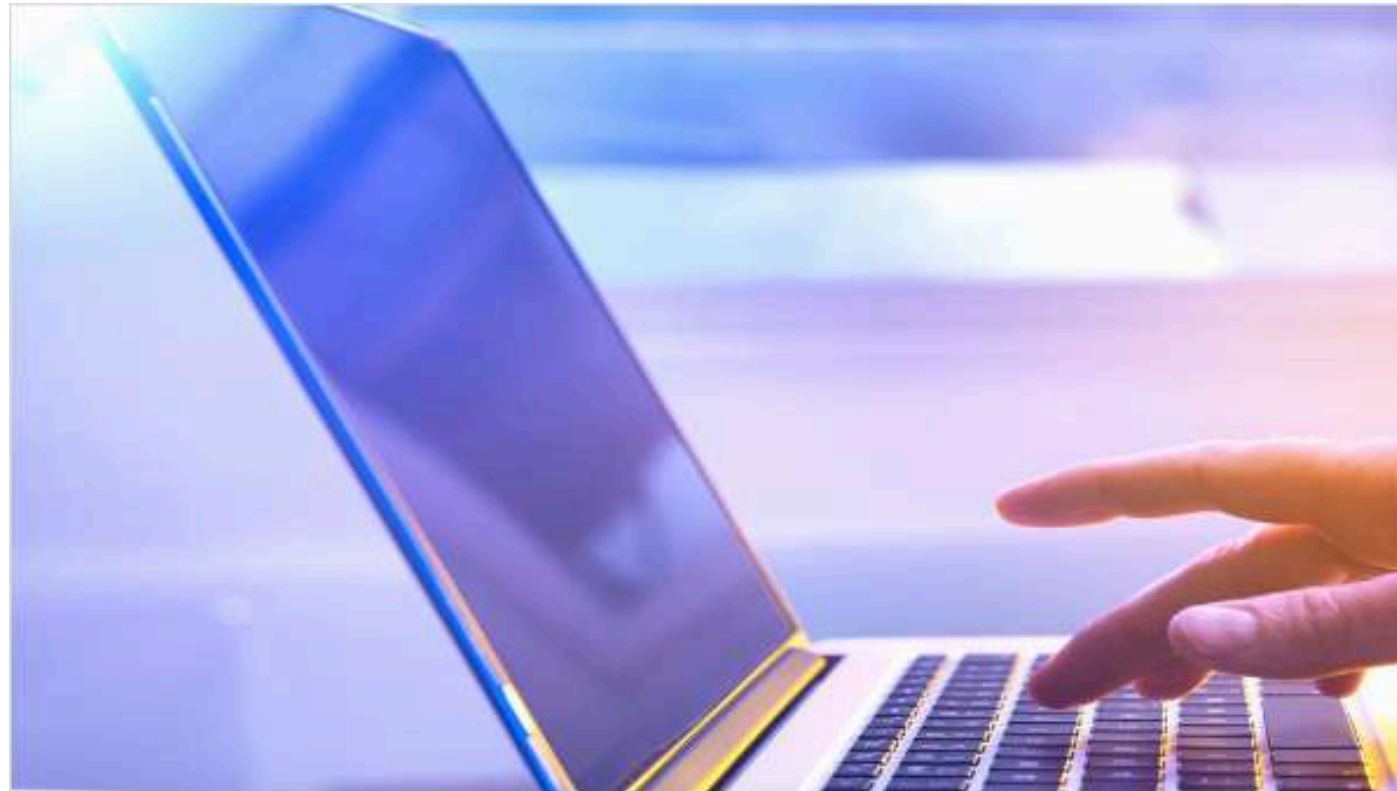
Objetivos

- Desarrollo de aplicaciones web
- Ámbito profesional:
 1. Desarrolla su actividad profesional en *empresas o entidades públicas o privadas*
 2. Poder trabajar en el área de desarrollo del *departamento de informática* desempeñando su trabajo tanto por *cuenta propia* como por *cuenta ajena*.
- Prácticas en empresas

Descansos


- *2 descansos por horario acorde con el alumnado*

Perfiles demandados



Desarrollador de Software, Digital Project Manager y Técnico TIC: los perfiles digitales más demandados en...

Mediante Big Data e inteligencia artificial, el Mapa de Empleo analiza las ofertas de trabajo en profesiones digitales

 Fundación Telefónica España / Dec 20, 2023

Programa: Junction



PUBLICIDAD

Junction, el hackaton tech más grande de Europa llega a Málaga

El 20, 21 y 22 de octubre, cien programadores se enfrentarán a retos tecnológicos para ganar su pase de oro al mundial de Junction en Finlandia.

19/10/2023 REDACCIÓN EMPRENDEDORES | CONVOCATORIAS





Junction 2016



Share



Watch on  YouTube

Videojuego



PhoenixJourney

A simple endless runner representing a big metaphor and wrapped up in a beautiful environment.

 Devpost

Plataforma para publicar proyectos de desarrollador web

- GITHUB , GITLAB Y BITBUCKET.

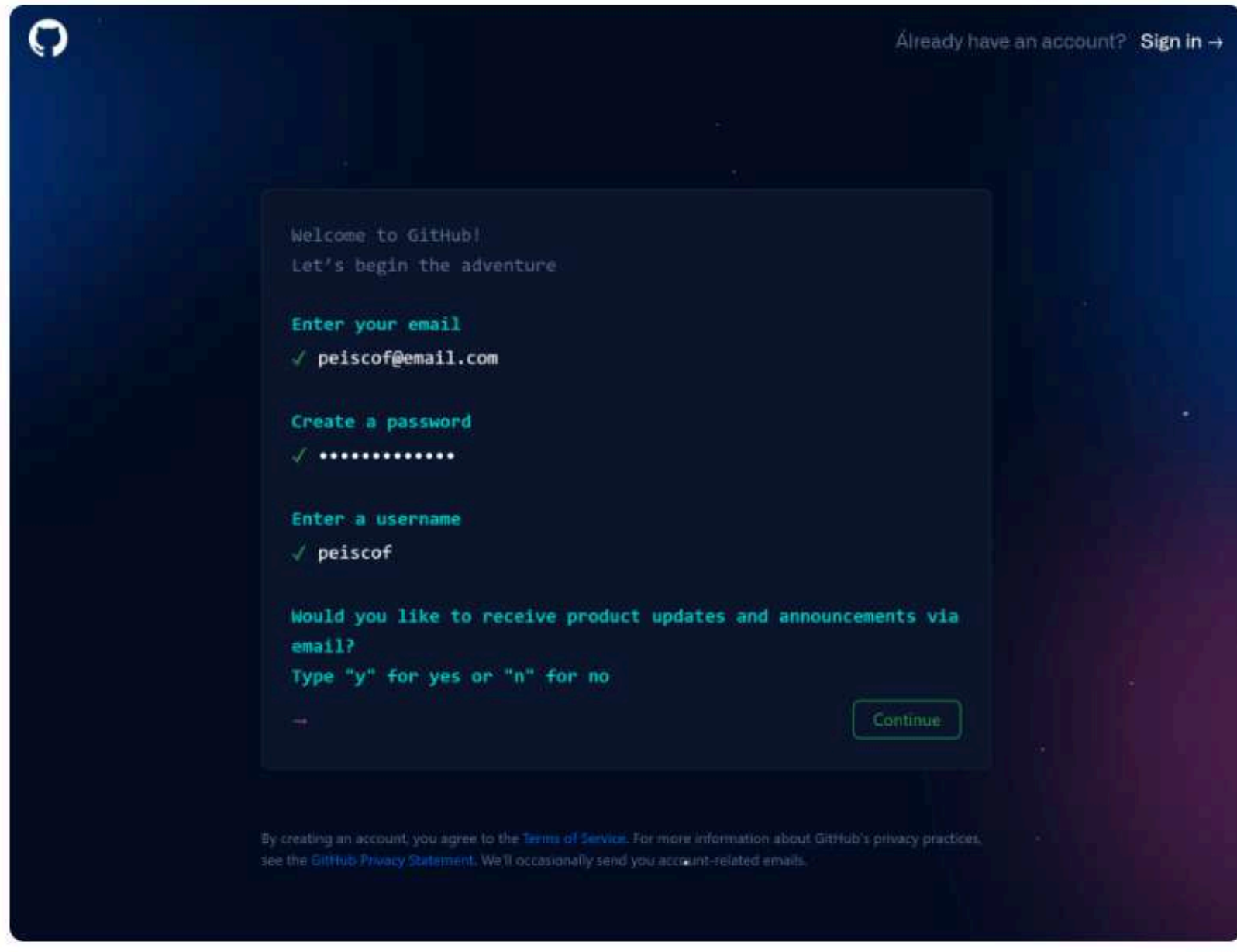
Si deseas **agregar un nuevo sitio** que ya tienes almacenado en uno de estos **servicios**. Debes seleccionar agregarlo desde el botón de nuevo sitio desde **Git** y vincular ambas cuentas. Nos pedirá elegir que proyecto queremos desplegar y luego seleccionar sobre que **rama** se encuentra el repositorio

Plataforma para publicar proyectos de desarrollador web

- GITHUB , GITLAB Y BITBUCKET.

Si tu proyecto es estático (HTML - CSS - JavaScript) deja todas las opciones por defecto.

Plataforma para publicar proyectos de desarrollador web



The image shows the GitHub account creation interface. At the top left is the GitHub logo, and at the top right is a link for users who already have an account. The main content area is a dark box with a light background, containing a welcome message and a series of input fields. The first field is for email, with the example 'peiscof@email.com' shown. The second field is for a password, represented by dots. The third field is for a username, with the example 'peiscof' shown. Below these fields is a question about receiving product updates via email, with instructions to type 'y' for yes or 'n' for no. A 'Continue' button is located at the bottom right of the form. At the very bottom of the screen, there is a small disclaimer about agreeing to the Terms of Service and Privacy Statement.

GitHub

Already have an account? [Sign in](#) →

Welcome to GitHub!
Let's begin the adventure

Enter your email
✓ peiscof@email.com

Create a password
✓

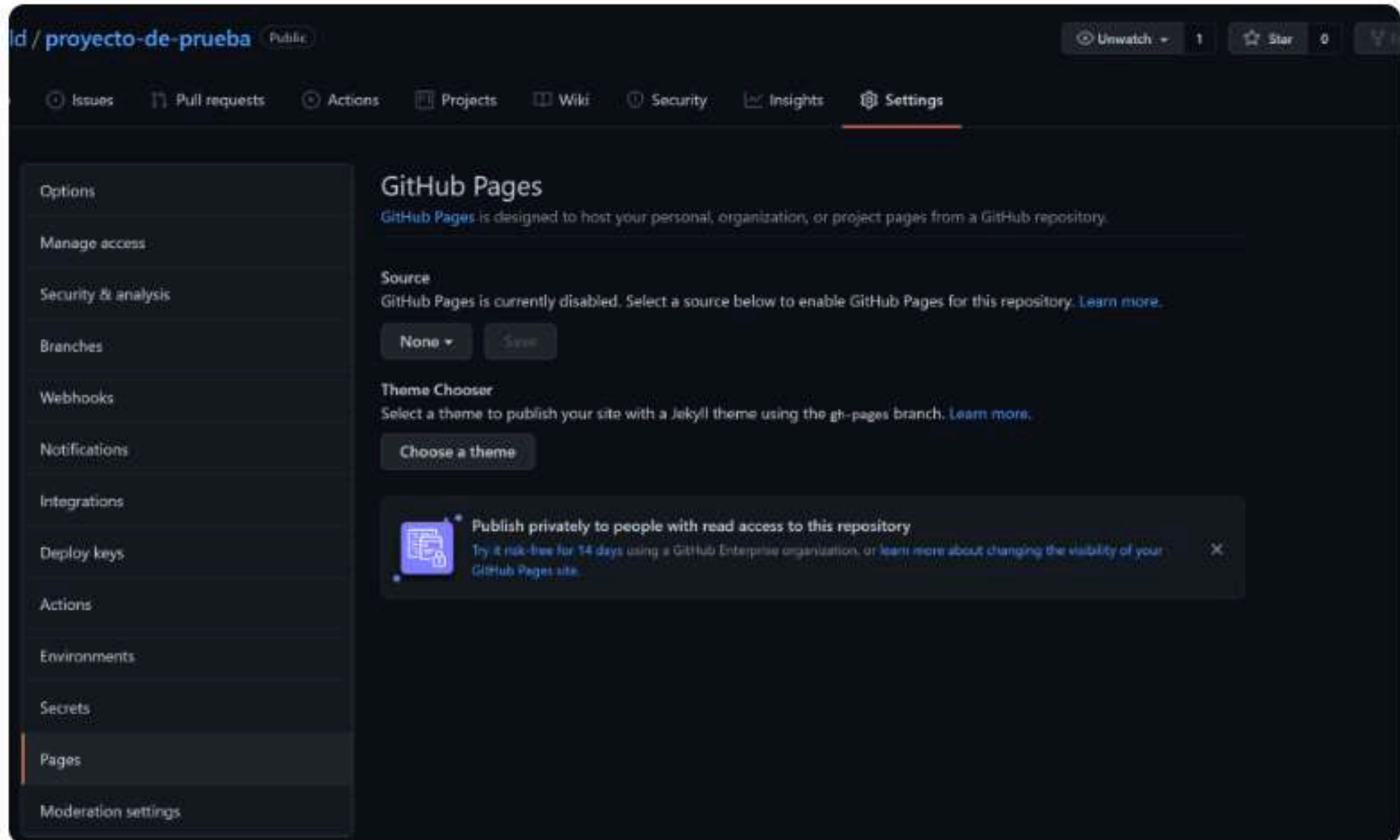
Enter a username
✓ peiscof

Would you like to receive product updates and announcements via email?
Type "y" for yes or "n" for no

Continue

By creating an account, you agree to the [Terms of Service](#). For more information about GitHub's privacy practices, see the [GitHub Privacy Statement](#). We'll occasionally send you account-related emails.

Plataforma para publicar proyectos de desarrollador web



Módulo formativo 1

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

- *Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas (60 horas)*

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1. Diseño web

- 1.1 Principios de diseño web.
- 1.2 Diseño orientado al usuario.
- 1.3 Diseño orientado a objetivos.
- 1.4 Diseño orientado a la implementación



2. El proceso de diseño web.

- 2.1 Estructura de un sitio web y navegabilidad.
- 2.2 Estructura y composición de páginas.
- 2.3 Compatibilidad con navegadores.
- 2.4 Diferencias entre diseño orientado a presentación e impresión.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1. Diseño web

1.1 Principios de diseño web.

1.2 Diseño orientado al usuario.

1.3 Diseño orientado a objetivos.

1.4 Diseño orientado a la implementación

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1. Diseño web

El diseño se define como aquella tarea destinada a **la planificación, el diseño y la implementación de páginas y sitios web.**

Para **diseñar una página web** hay que tener en cuenta algunos **aspectos** como:

Navegabilidad



Interactividad



Usabilidad de la página



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1. Diseño web

Arquitectura y distribución de la información presentada



Integración de imágenes, audio, vídeo etc.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1. Diseño web

El *diseño y desarrollo web profesional* implica el uso de ciertos lenguajes y técnicas de programación

HTML



CSS



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Vídeo: HTML



Minuto hasta 2.19

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Vídeo: CSS



Eliminar minutos del principio

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

¡¡¡Importante!!!

El *diseño web* es una técnica basada en un conjunto de *reglas definidas* que sirven para crear páginas que sean *útiles* y visualmente *atractivas*.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Se dividen en *dos aspectos fundamentales*:



```
graph TD; A[Se dividen en dos aspectos fundamentales] --> B[La funcionalidad]; A --> C[La estética];
```

La funcionalidad

La estética

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Páginas web



ThePower Education

Únete a la escuela que te prepara para acceder a un puesto de trabajo en las mejores empresas tecnológicas y asegúrate de estar colocado por encima de los miles de estudiantes de otras escuelas

 thepower.education



thepowermba

“
Construye tus propios sueños o alguien más te contratará para construir los suyos.”

198 Me gusta
thepowermba ¿Del 1 al 10 cuántas ganas tienes de ver ese gran sueño... más
Hace 24 horas



thepowermba



STARBUCKS NO EXISTIRÍA
Si **Howart Schultz** se hubiera dado por vencido después de **242 rechazos** de bancos y prestamistas.

646 Me gusta
thepowermba ¿Nos creerías si te decimos que un viaje a Milán cambió todo e... más

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Páginas web

Home

¿No conoces las famosas Palmeras Gigantes de Casa Kiki? Malagueños especialistas en confitería y panadería, apostamos por la calidad, el sabor y la creatividad

 Casa Kiki



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

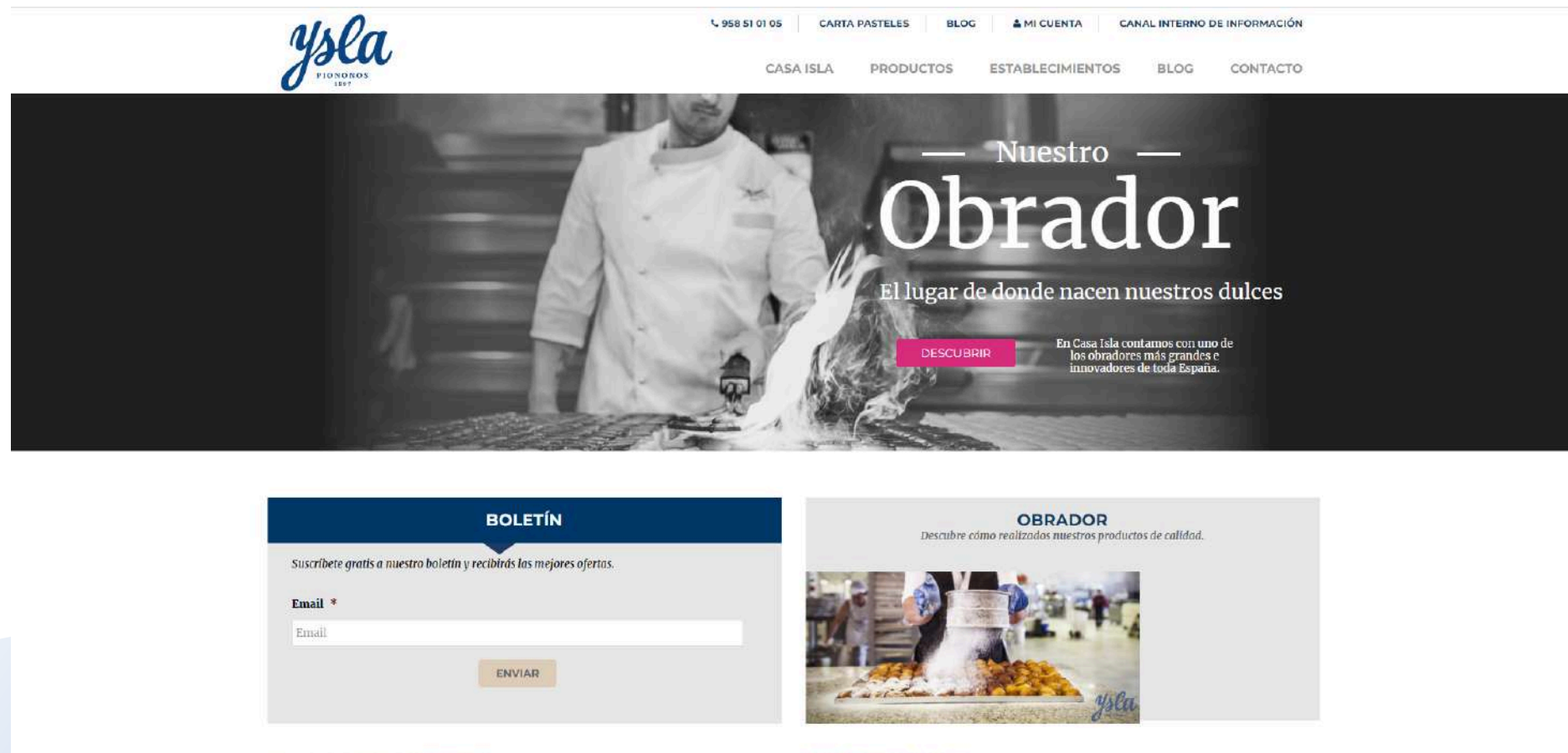
Actividad

¿La temática de una página web puede influir de algún modo en la usabilidad de la misma?



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Páginas web



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Páginas web: WORLD WIDE WEB

¿Qué es el WWW World Wide Web?




Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Páginas web: WORLD WIDE WEB

¿Qué es el WWW World Wide Web?

Unos de **los principales elementos** que caracterizan a las páginas web son los denominados **hipervínculos (como links o enlaces)**, que permiten que el usuario “salte” de una página web a otra.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

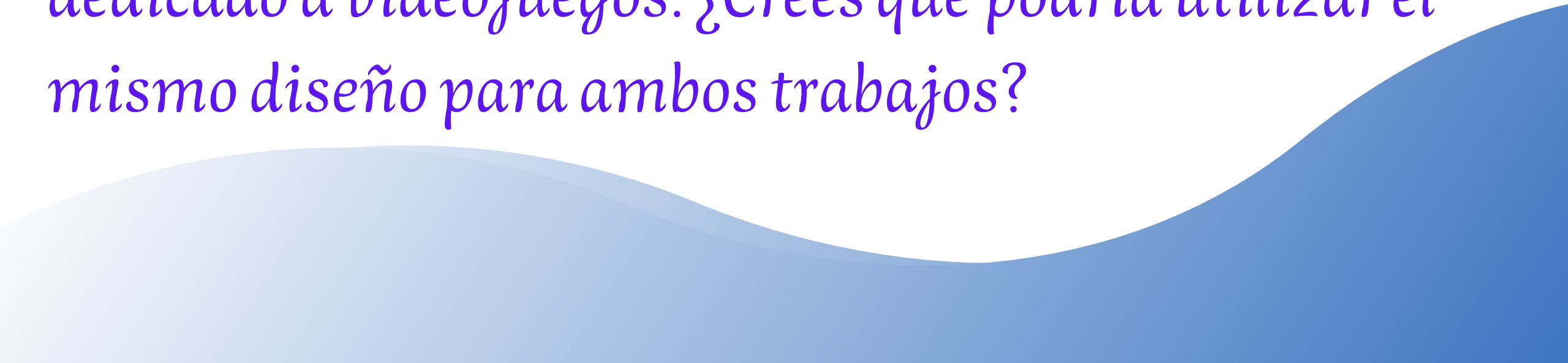
!!!Importante!!!

Un *aspecto muy importante* a tener en cuenta en el desarrollo de cualquier página web es que *el diseño* debe ser acorde con *el contenido de la página con la información* que el usuario espera obtener de ella.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Aplicación práctica

Trabaja en una empresa de desarrollo de aplicaciones web y le encargan diseñar el aspecto de dos páginas distintas: la de un periódico digital y la de un sitio dedicado a videojuegos. ¿Crees que podría utilizar el mismo diseño para ambos trabajos?



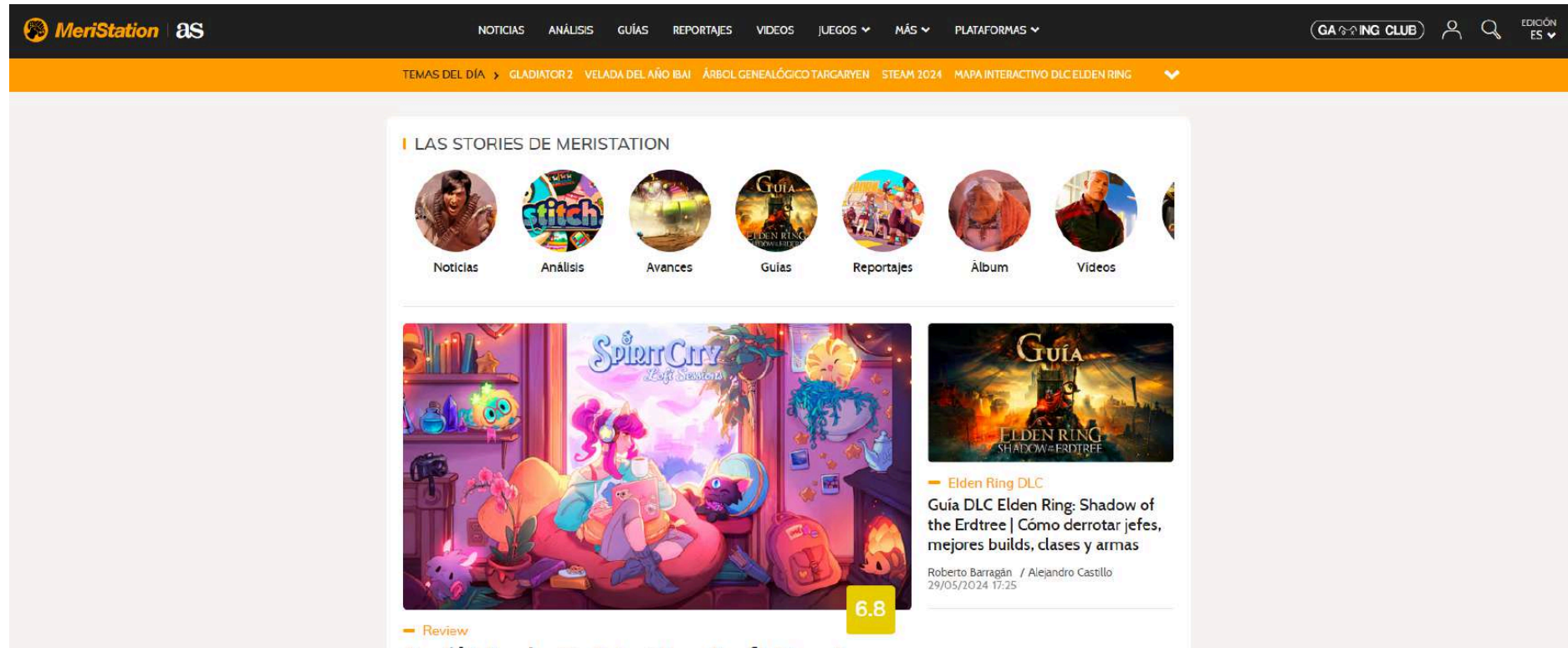
Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Aplicación práctica

Accenture

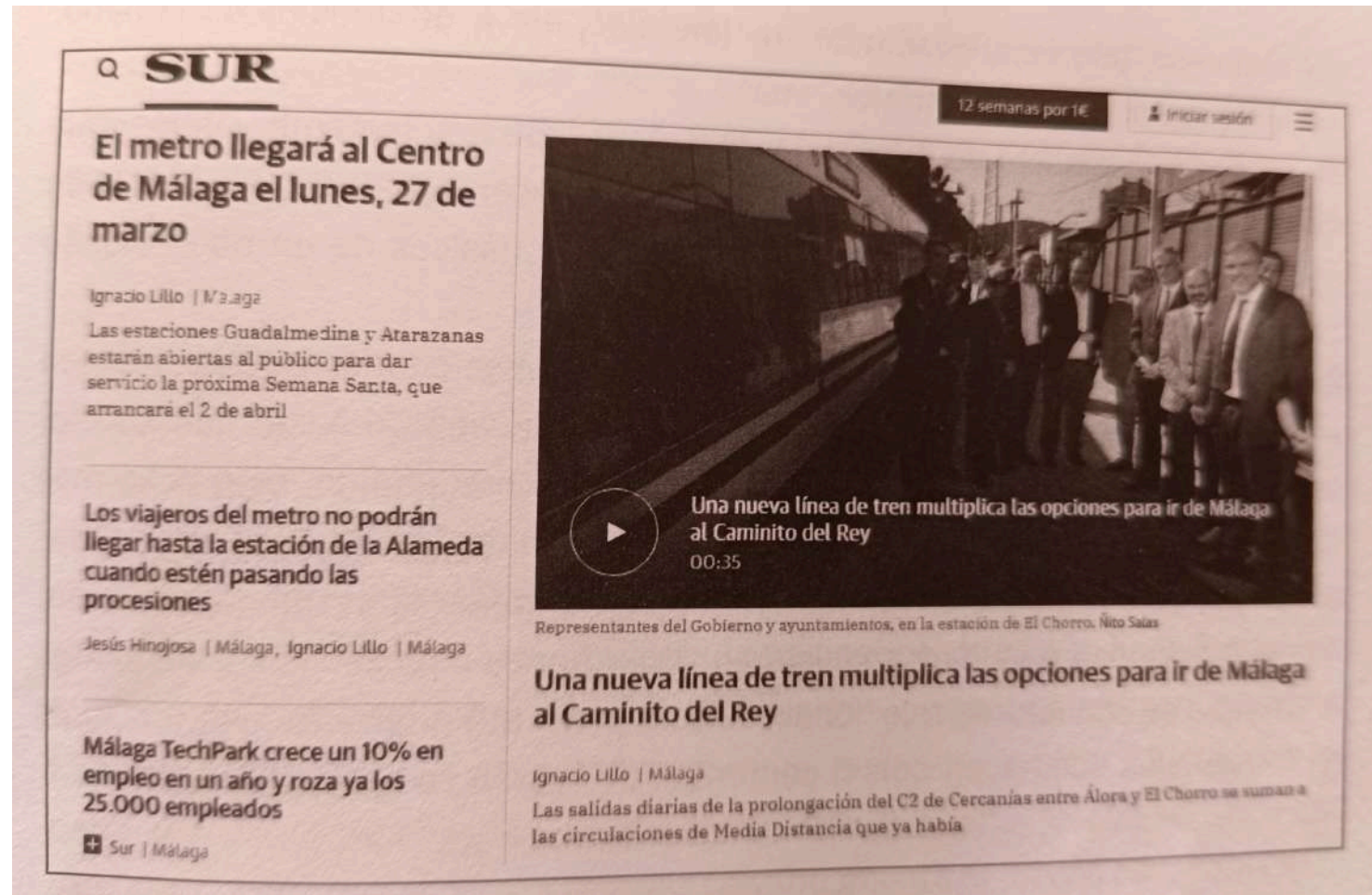


Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas



Web MeriStation, un ejemplo de página dedicada a videojuegos.

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas



Ejemplo de periódico digital. Web del Diario Sur de Málaga

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1. MeriStation

- Tanto en la 1 como en la 2 se presentarán contenidos bien diferenciados, por lo que debería de serlo sus respectivos diseños.
- Los colores fuertes deberían de predominar sobre los demás y el uso de imágenes a tener en cuenta en el diseño.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

2. Diario Sur

- Por otro lado, la página del periódico digital debería ofrecer *un aspecto serio, elegante y ORDENADO* y su diseño debería basarse en el uso de imágenes y texto.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1.1 Los principios básicos de un buen diseño estético.

Para que **una página web** sea visualmente competente, se enumeran **los principios más importantes**:

Balance

Equilibrio que debe haber entre los distintos elementos constituyen la web. La web resulte **atractiva** y consiga llamar **la atención del visitante**. Por ejemplo: las **imágenes y el texto etc.**



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1.1 Los principios básicos de un buen diseño estético.

Contraste

Manera de diferenciar los elementos que desean destacar, llamando la atención del visitante, como *por ejemplo: diferencias tipográficas, diferencias en formas, de tamaño entre otros.*



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1.1 Los principios básicos de un buen diseño estético.

Énfasis

Manera de diferenciar algo dentro de un elemento. Un ejemplo puede ser algún dato señalado en negrita, cursiva u otras derivantes.



énfasis

Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1.1 Los principios básicos de un buen diseño estético.

Repetición o ritmo

Manera de definir patrones con los que se ordenan los elementos que forman parte de la página web. Por ejemplo, al hacer que los elementos de una página web sigan un patrón predefinido entre otros.

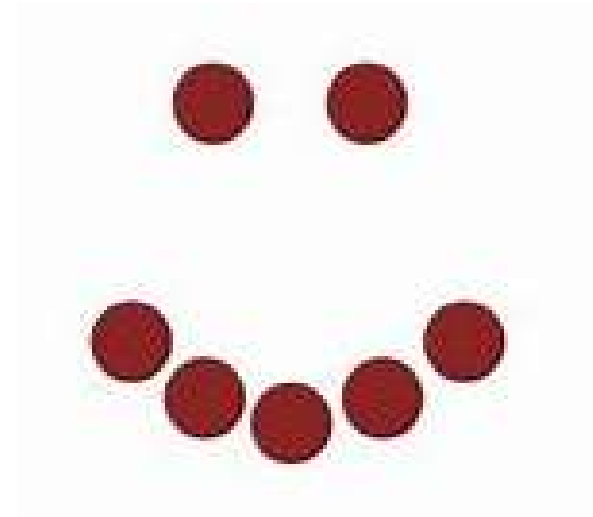


Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

1.1 Los principios básicos de un buen diseño estético.

Proximidad o unidad

Consiste en situar juntos los elementos que se encuentren relacionados que hagan que el contenido de la web sea más coherente.



Unidad 1: Elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas

Actividades

Estudie el diseño de alguna página y razone si en ella se cumplen los principios de balance, contraste, énfasis, repetición y proximidad.

