



Digital Webs

Marketing & Tecnologías

PRO

MASTER

DISEÑO Y DESARROLLO WEB

HTML5



CSS3



JavaScript



BootStrap



Python



Conviértete en uno de los Diseñadores Web Responsive con Certificado de empresa tecnológica más buscado en la industria.

¡No necesitas conocimientos previos en programación!

Requisitos.

- Nociones generales para manejar Windows y herramientas Office.
- Conocimientos generales de PC y uso de Internet.

Objetivo.

Lograr que todos nuestros alumnos obtengan y puedan poner en práctica todos los conocimientos necesarios para desarrollar sitios web

Estructura del Master

Durante el Master los alumnos aprenderán a manejar eficientemente varios lenguajes de programación y otras herramientas indispensables para un desarrollo de calidad.

Módulo 1: HTML5

Módulo 2: CSS3

Módulo 3: JavaScript

Módulo 4: BootStrap

Módulo 5: PHP

Módulo 6: Python

Módulo 7: Ruby on Rails

Módulo 8. UML para negocios

Módulo 9: Negocios orientados a áreas computacionales y web

Módulo 1. HTML5

- 5 unidades
- Una Actividad integradora final
- Duración 60 horas

Unidad 1. Conceptos básicos

- ✓ Registro de dominio y tecnologías de internet
- ✓ ¿Qué es y cómo se registra un dominio?
- ✓ Alojamiento Web (Hosting)

Unidad 2. Introducción

- ✓ ¿Qué es HTML?
- ✓ Características básicas
- ✓ Primer documento HTML

Unidad 3. Maquetación con Model Box

- ✓ ¿Qué es PHP?
- ✓ Configuración del comportamiento de PHP
- ✓ Xampp / Servidor Web
- ✓ Sintaxis de PHP
- ✓ Constantes / Variables
- ✓ Operadores

Unidad 4. Introducción a HTML5

- ✓ Primeros pasos
- ✓ Atributos nuevos globales
- ✓ HTML5 hoy

Unidad 5: Nuevos elementos multimediales

- ✓ Nuevos elementos
- ✓ Multimedia en HTML5
- ✓ Elementos interactivos HTML5

Módulo 2. CSS3

- 2 unidades
- Una Actividad integradora final
- Duración 20 horas

Unidad 1. Incluyendo CSS a nuestro proyecto

- ✓ Multimedia con HTML
- ✓ Imágenes
- ✓ Videos, Audio y iframe
- ✓ Bases del CSS
- ✓ Atributo Class

Unidad 2. Diseño

- ✓ Medidas
- ✓ Colores
- ✓ Fuentes
- ✓ Estilos para Texto
- ✓ Estilos para Listas
- ✓ Tipografías Web y Fondos

Módulo 3. Java Script

- 16 unidades
- Una actividad integradora final
- Duración 120 horas

Unidad 1. Conceptos generales

- ✓ Sintaxis y Variables

Introducción a JavaScript:

- ✓ ¿Para qué se usa?
- ✓ Sintaxis general, variables y tipos de valores, prompt, console.log y alert.

Unidad 2. Control de flujos

- ✓ Condicionales
- ✓ Operadores de comparación
- ✓ Lógicos.

Unidad 3. Funciones básicas + Ciclos/Integraciones

- ✓ Estructuras de control
- ✓ Funciones y sus propiedades básicas en JavaScript
- ✓ Sentencias break/continue
- ✓ Otras estructuras de control

Unidad 4. Programación avanzada con funciones

Funciones:

- ✓ ¿Cómo se usan?
- ✓ Parámetros de funciones
- ✓ Valores de retorno
- ✓ Variables globales y locales

Unidad 5. Objetos

- ✓ ¿Qué es un objeto?
- ✓ Función constructora y new
- ✓ Propiedades de los objetos
- ✓ Métodos de los objetos
- ✓ Método vs Funciones
- ✓ Uso del this para público y privado

Unidad 6. String y arrays

- ✓ Métodos sobre los mismos tipos de datos mediante función "typeof"
- ✓ Métodos para operar sobre Strings y Arrays:
Cómo utilizarlos, y sus funciones para operar sobre los mismos.

Unidad 7. Storage y JSON

- ✓ SessionStorage y localStorage

- ✓ SetItem
- ✓ GetItem
- ✓ RemoveItem
- ✓ ¿Qué es JSON?
- ✓ Usos más comunes
- ✓ Parseo de string a JSON y viceversa

Unidad 8. DOM

- ✓ Definición
- ✓ Tipos de nodos
- ✓ Acceso, creación y eliminación
- ✓ Acceso a los elementos XHTML

Unidad 9. Eventos

- ✓ ¿Cómo se programan?
- ✓ Modelos básicos y obtener información de un evento

Unidad 10. Taller práctico

- ✓ Repaso y trabajo sobre el Proyecto Final

Unidad 11. JQuery

- ✓ Definición y usos
- ✓ Descarga e inclusión en el proyecto
- ✓ Minificado vs No minificado
- ✓ Equivalencias de los
- ✓ Métodos en jQuery

Unidad 12. JQuery: Selectores y eventos

- ✓ Métodos secundarios y Combinación entre sí

Unidad 13. Efectos y animaciones con jQuery

- ✓ Efectos y animaciones
- ✓ Modificar CSS desde jQuery y Efecto scroll-to

Unidad 14. AJAX con jQuery

- ✓ ¿Qué es?
- ✓ ¿Cómo se usa?
- ✓ Métodos GET y POST
- ✓ Ajax con JSON
- ✓ Implementar AJAX mediante API

Unidad 15. Crear la estructura de una SPA usando jQuery

- ✓ Definición y usos
- ✓ Creación e instalación de la estructura para un proyecto SPA
- ✓ Patron MVC en Javascript

Unidad 16. Evaluación

- ✓ Integración y presentación del proyecto.

Módulo 4. PHP

- 13 unidades
- Una actividad integradora final
- Duración 30 horas

Unidad 1. Introducción a la programación con PHP

- ✓ Páginas Estáticas vs Páginas Dinámicas
- ✓ Modelo Cliente Servidor
- ✓ Por qué PHP
- ✓ Instalación XAMPP
- ✓ APPSERV
- ✓ Comprobación de la instalación

Unidad 2. Programación en PHP

- ✓ Primeros Pasos
- ✓ Comentarios en PHP
- ✓ Comentarios en HTML en un código PHP
- ✓ Configuración de entorno de desarrollo
- ✓ Variables
- ✓ Concatenación

Unidad 3. Control de Flujo

- ✓ Comparaciones switch
- ✓ Bucles de Iteración
- ✓ Bucle de Iteración For
- ✓ While
- ✓ Do While
- ✓ Break

Unidad 4. Arreglos en PHP

- ✓ ¿Qué es un Array?
- ✓ Arrays y Strings
- ✓ Recorriendo un Array con FOR
- ✓ Arrays asociativos
- ✓ Recorriendo un Array con FOREACH
- ✓ Agregar, Quitar y Reemplazar Valores en un Array

Unidad 5: Unidad de Código

- ✓ Include y Require
- ✓ Include y Require Once
- ✓ Utilizando require para carga dinámica de páginas HTML
- ✓ Pasaje por referencia
- ✓ Return

Unidad 6. Funciones

- ✓ Funciones de cadenas de caracteres
 - ¿Qué es un String?
 - Funciones:
 - Trim - ltrim y rtrim - sprintf y str_pad - str_repeat y strlen - substr y strpos
- ✓ Combinación strpos con substr

Unidad 7. Archivos de texto

- ✓ Constantes
- ✓ Definiendo una constante
- ✓ Constantes Mágicas
- ✓ Escribir archivo con fopen y fwrite
- ✓ Leyendo un archivo con fopen y fgets

- ✓ Archivos de texto
- ✓ Comprobando la existencia de un archivo, como también su legibilidad y escritura

Unidad 8. Introducción a Bases de datos

- ✓ Persistencia en Base de Datos
- ✓ PHPMyAdmin y MySQL Client
- ✓ Introducción a PDO: PHP Data Object
- ✓ Conexión a Base de Datos
- ✓ Conexión a Base de Datos con PDO
- ✓ Realizando un query con PDO (sin parámetros)
- ✓ PDO Query parametrizado con bindValue
- ✓ CRUD

Unidad 9. Sesiones en PHP

- ✓ Introducción
- ✓ Introducción a sesiones
- ✓ Cómo iniciar sesiones
- ✓ Destruir
- ✓ Cerrar Sesiones
- ✓ Borrar un valor de Sesión

Unidad 10. Cookies

- ✓ Cookies en PHP
- ✓ Introducción a Cookies
- ✓ Seteando Cookies
- ✓ Profundizando en Cookies
- ✓ Laboratorios

Unidad 11. Manejo de fecha y hora

- ✓ Introducción
- ✓ Clase DateTime
- ✓ Diferencia entre dos fechas
- ✓ Timestamp
- ✓ Leer una fecha
- ✓ Leer una fecha de la base de datos

Unidad 12. Envío de E-Mails

- ✓ Clase phpmailer
- ✓ Enviar un mail mediante una cuenta de gmail (u otros proveedores)
- ✓ Enviar un email con adjuntos
- ✓ Leer emails de gmail mediante imap
- ✓ Ejemplo de doble opt-in

Unidad 13. Configuración avanzada del servidor

- ✓ Aspectos avanzados de PHP.INI
- ✓ .HTACCESS
- ✓ Quitando extensión PHP de URL's
- ✓ Denegar acceso a un directorio
- ✓ HOSTING y DOMINIOS
- ✓ Servidores Dedicados, Housing, Clustering y VPS
- ✓ FTP

Módulo 5. BootStrap

- 11 unidades
- Una actividad integradora final

- Duración 40 horas

Unidad 1. Conceptos Generales de BootStrap.

Unidad 2. Instalación de BootStrap.

Unidad 3. Sistema de Columnas de BootStrap.

Unidad 4. Colores y Tipografía

Unidad 5. Espaciados

Unidad 6. Flexbox en unión con BootStrap

Unidad 7. Clases de BootStrap

Unidad 8. Estructura y Componentes de BooStrap

Unidad 9. BootStrap con JS

Unidad 10. BootStrap Themes

Unidad 11. Responsive

Módulo 6. Python Básico – Avanzado

- 6 unidades
- Una actividad integradora final
- Duración 60 horas

Unidad 1. Básico I

- ✓ Introducción y estructura
- ✓ Tipos de datos I
- ✓ Tipos de datos II
- ✓ Funciones I, ámbito de variable, estructura de control y bucles

Unidad 2. Básico II

- ✓ Funciones II, ámbito de variable, estructura de control y bucles
- ✓ Formatos de archivos y bases de datos I
- ✓ Expresiones regulares I
- ✓ Expresiones regulares II

Unidad 3. Intermedio

- ✓ Módulo I práctico
- ✓ Módulo II Práctico
- ✓ POO - Programación Orientada a Objetos I
- ✓ POO - Programación Orientada a Objetos II

Unidad 4. Intermedio II

- ✓ Aplicación POO I
- ✓ Aplicación POO II
- ✓ Programación y Excepciones
- ✓ Documentación

Unidad 5. Avanzado I

- ✓ Unicode and byte strings
- ✓ Delegación – Sobrecarga de operadores y nuevo estilo
- ✓ Manipulación de atributos
- ✓ Decoradores

Unidad 6. Avanzado II

- ✓ Metaclases
- ✓ Patrones de desarrollo
- ✓ XML y JSON
- ✓ Socket y visualización de datos

MODULO 7. Ruby on Rails.

- 4 unidades

- Una actividad integradora final
- 80 horas

Unidad 1. Conceptos básicos de Ruby on Rails.

Unidad 2. Configuración de Ruby.

Unidad 3. Aplicación de Complementación con detalles bajo Ruby.

Unidad 4. Configuración VPS.

MODULO 8. UML para negocios

- 5 unidades
- Una actividad integradora final
- 200 horas

Unidad 1. Introducción al lenguaje unificado de modelado (UML).

- ✓ Conceptos necesarios de sistemas.
- ✓ Tipos de sistemas de negocio.
- ✓ Sistemas de software.
- ✓ Modelado de sistemas en su forma.
- ✓ Lenguaje de modelado presentes en UML.
- ✓ Selección de herramienta de modelado UMBRELLO, VISUAL PARADIGM, PAPYRUS entre otros.
- ✓ Uso e introducción a las herramientas de modelado.

Unidad 2. Modelo de procesos de negocio con (UML).

- ✓ Aprendizaje al modelado de negocios.
- ✓ Diagrama de procesos orientado a negocios (UML Business).
- ✓ Diagrama de actividades.
- ✓ Diagrama de estado.
- ✓ Representación de caso de estudio en función de la cadena de suministro de logística integral.
- ✓ Representación de caso de estudio en función al modelado de una cadena de valor en el sistema negocio.
- ✓ Representación de caso de estudio en función a los procesos de sistemas de negocio.

Unidad 3. Modelo estructural con diagramas de clases.

- a. Fundamentos sobre los objetos de negocio y de software en su forma.
- b. Representación de diagramas de clase de negocio.

Unidad 4. Modelo de trabajo con diagrama de actividades.

- ✓ Fundamento y orientación del diagrama de actividades 2 y 2.5 con UML.
- ✓ Representación del modelado sobre flujos de trabajo.
- ✓ Representación del modelado de procesos de negocio con UML.

Unidad 5. Modelo de requisitos con diagramas de casos de uso.

- ✓ Conceptos y tipos de requisitos.
- ✓ Aplicación de la ingeniería de requisitos y sus patrones.
- ✓ Representación de diagramas de casos de uso entre otros.

- ✓ Representación de escenarios y eventos.

MODULO 9. Negocios orientados a áreas computaciones y web.

- 5 unidades
 - Una actividad integradora final
 - Duración 55 horas
-
- ✓ Definiciones sobre negocios electrónicos.
 - ✓ Valor del cliente.
 - ✓ Eventos que fallan en la integración de aplicaciones de negocios.
 - ✓ Tendencias de los nuevos negocios electrónicos vía internet y consumo masivo.
 - ✓ Modelos de negocios electrónicos y su estructura orgánica
 - ✓ Representación del enfoque partidista del negocio.
 - ✓ Conceptos de valor.
 - ✓ Representación del negocio en el cliente.
 - ✓ Representación en la generación de valor del negocio.
 - ✓ Como representar la administración del negocio y sus sistemas de información integrales.

Orientación tutorial

Durante todo el módulo el alumno contará con el apoyo de 2 tutores para realizar consultas acerca del contenido.

Evaluación

Una evaluación al finalizar cada unidad.

Evaluación final integradora de contenidos.