

# Diseño y Programación de Páginas Web

# MASTER



[www.cas-training.com](http://www.cas-training.com)

Formación básica de Diseño

## Características

Desde el punto de vista de la construcción y el diseño el máster toma como base el uso de las herramientas **HTML5, CSS3 y JavaScript**, por lo que está dirigido a todas aquellas personas que quieran crear, editar y administrar sitios web de manera profesional utilizando la tecnología de diseño web más avanzada.

Con el módulo de **HTML5 y CSS3** el alumno aprenderá todas las técnicas necesarias para desarrollar páginas web bajo los estándares de última generación y conocerá los soportes y las tecnologías asociadas al nuevo lenguaje HTML5 (Apis, CSS3) logrando crear sitios web 100% profesionales y compatibles con todos los navegadores. HTML5 es la quinta revisión del lenguaje de programación web HTML, que pretende complimentar el actual (X) HTML, corrigiendo problemas y aportando soluciones para diseñadores y desarrolladores web.

Por otra parte **JavaScript** es el lenguaje de scripting basado en objetos predominante en el panorama actual a nivel de programación Web. Se utiliza integrado en un navegador web permitiendo el desarrollo de interfaces de usuario mejoradas y páginas web dinámicas. JavaScript se integra perfectamente con otras tecnologías como PHP o ASP.

## Formación

El objetivo del **Máster de Diseño y programación de páginas Web** es formar profesionales que combinen adecuadamente el conocimiento técnico y creativo aplicado al **diseño de proyectos Web**, complementándolo con un compendio de técnicas actuales y necesarias para conseguir que la construcción sea accesible (requerimiento básico cada vez más demandado en una Web que se precie) y para que la difusión de la misma en los buscadores esté optimizada sobre la base de usar las técnicas más avanzadas.



## Metodología

Nuestros Másters están basados en métodos docentes que facultan al profesor y orientan al alumno con el fin de conseguir un proceso evolutivo favorable de aprendizaje que permita mantener a los alumnos motivados y estimulados positivamente.

**Detección de las necesidades:** Se realiza un análisis del mercado laboral actual, y con las carencias observadas, se desarrollan los planes de formación.

**Plan de acción:** su diseño radica en que los contenidos estén siempre acorde con su temporalización y permitan el tiempo necesario para la asimilación de los conceptos. También se desarrolla el material didáctico y la documentación oficial de acuerdo con las materias, incorporando a las aulas la última tecnología necesaria.

**Proceso formativo:** Se ejecutan distintas metodologías según el momento. Ninguna es excluyente de la otra, sino que se combinan y desarrollan según la necesidad. En todo momento se alternan las explicaciones teóricas con la elaboración de ejercicios prácticos, siempre relacionados con casos reales. Se incrementan paulatinamente los niveles de complejidad, asegurándonos de eliminar cualquier laguna que pueda perjudicar la asimilación de conceptos de mayor dificultad.

**Análisis de resultados:** A lo largo del Máster, el plan de formación será evaluado de forma continua pudiendo cerrar cada módulo con la certeza que los conocimientos han sido comprendidos y aprendidos. En la etapa final se analizará el proyecto en su conjunto, valorando la calidad obtenida y si los efectos conseguidos son los esperados.

### Otras Prestaciones

- Un **ordenador** por persona.
- Posibilidad de hacer **prácticas** en aula

## Datos Generales

### Horario

**Lunes a Jueves** de 19:00 a 22:00 horas

**Prácticas Libres:** Viernes de 18:00 a 21:00 horas (Según disponibilidad)

### Lugar

Cas Training, C/ Basílica, 19 – 5ª Planta.

### Duración

**1,5 Meses** (aproximado)

**Fecha inicio:** Según calendario.

### Horas Lectivas

**60 horas** lectivas y guiadas por el Instructor.

### Profesorado

Profesionales con amplia experiencia en el diseño y construcción de sitios WEB.

### Dirigido a

- Personas que quieren aprender los conocimientos básicos del diseño y la programación de la página web.

### Requisitos

- Diseñado para toda persona aun sin conocimientos previos en la materia

# Temario

## TEMA 1- HTML 5 Y CSS 3

### 1. INTRODUCCIÓN A HTML

- 1.1. HTML como lenguaje estructurador de documentos
- 1.2. Terminología de HTML
- 1.3. Tipos de documentos (DOCTYPE)
- 1.4. Separación de estructura y diseño
- 1.5. Aplicación semántica a la estructura
- 1.6. Formación adecuada y validación de documentos HTML

### 2. ETIQUETAS BÁSICAS DE ESTRUCTURA

- 2.1. Elementos principales de un documento HTML
- 2.2. Elementos de línea y de bloque
- 2.3. Párrafos y encabezados
- 2.4. Listas
- 2.5. Imágenes
- 2.6. Enlaces: relativos, absolutos, anclas y mapas de imágenes.
- 2.7. Direccionamiento relativo y absoluto

### 3. TABLAS

- 3.1. Uso correcto de las tablas
- 3.2. Etiquetas para la creación de tablas

### 4. FORMULARIOS

- 4.1. Estructura básica de los formularios.
- 4.2. Controles de formulario.
- 4.3. Envío y recepción de datos

### 5. CAPAS

- 5.1. Definición de las capas
- 5.2. Tipos de posicionamiento: absoluto y relativo
- 5.3. Propiedades de las capas

### 6. INTRODUCCION A CSS3

- 6.1. CSS como lenguaje de estilo
- 6.2. Niveles de aplicación de CSS a un documento HTML
- 6.3. Sintaxis de CSS: selector, propiedad y valor.
- 6.4. Planificación, organización y mantenimiento de CSS

### 7. SELECTORES CSS

- 7.1. Selectores universales
- 7.2. Selectores básicos
- 7.3. Selectores contextuales
- 7.4. Selectores de clase
- 7.5. Identificadores únicos
- 7.6. Pseudoclases

### 8. PROPIEDADES

- 8.1. Propiedades de documento
- 8.2. Propiedades de texto
- 8.3. Propiedades de bloque
- 8.4. Propiedades de listas
- 8.5. Propiedades de posición

### 9. CARACTERISTICAS AVANZADAS

- 9.1. Herencia en CSS
- 9.2. Modelo de caja
- 9.3. Composición: flotación y posicionamiento
- 9.4. Tipos de posicionamiento
- 9.5. Tablas y formularios
- 9.6. Uso de listas como menús y barras de navegación
- 9.7. Hacks y filtros de compatibilidad.
- 9.8. Adaptación a los tipos de medios: pantallas e impresión

## TEMA 2- JAVASCRIPT

### 1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE

- 1.1. JavaScript como lenguaje de programación de eventos
- 1.2. Conceptos básicos

### 2. SINTAXIS BÁSICA DEL LENGUAJE

- 2.1. Las sentencias.
- 2.2. Variables en JavaScript
- 2.3. Constantes en JavaScript
- 2.4. Tipos de datos
- 2.5. Arrays
- 2.6. Operadores aritméticos
- 2.7. Operadores comparativos
- 2.8. Operadores lógicos
- 2.9. Operadores de asignación
- 2.10. Otros operadores

### 3. SENTENCIA DEL CONTROL DE FLUJO

- 3.1. Sentencias condicionales
- 3.2. Sentencias de bucle

### 4. FUNCIONES

- 4.1. Introducción a las funciones
- 4.2. Funciones predefinidas
- 4.3. Funciones de usuario.

### 5. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- 5.1. Introducción a la POO
- 5.2. Las clases y los objetos
- 5.3. Métodos y propiedades
- 5.4. Constructores
- 5.5. Herencia

### 6. LAS CLASES DE JAVASCRIPT

- 6.1. Clase Array
- 6.2. Clase Date
- 6.3. Clase Math
- 6.4. Clase Number
- 6.5. Clase String
- 6.6. Clase RegExp
- 6.7. Clase Boolean
- 6.8. Clase History
- 6.9. Clase Location
- 6.10. Clase Navigator
- 6.11. Clase Screen

### 7. LOS EVENTOS

- 7.1. Introducción
- 7.2. Listado de eventos

### 8. OTRAS CLASES Y FUNCIONES DE JAVASCRIPT

- 8.1. DOM
- 8.2. Window
- 8.3. Document
- 8.4. Las Cookies
- 8.5. Image

### 9. GESTIÓN DE FORMULARIOS

- 9.1. Acceso a los elementos de un formulario.
- 9.2. Métodos de control de formulario

### 10. HTML DINÁMICO

- 10.1. Acceso a las propiedades CSS desde JavaScript





Cas Training | [info@cas-training.com](mailto:info@cas-training.com) | [www.cas-training.com](http://www.cas-training.com)  
C/ Basílica, 19 28020 Madrid | Telf.: 91 553 61 62 | Fax: 91 598 03 46

#### Academic Partners

