



Bloque HTML

CÓNQUER BLOCKS

Índice

[Índice](#)

[¿Qué es este documento?](#)

[Punto de partida del alumnado del Máster](#)

[Relación de contenidos del Bloque de HTML](#)

[Clases extra necesarias y reutilizables para cualquier módulo](#)

[Listado de clases](#)

¿Qué es este documento?

Este documento trata de ser una guía de seguimiento para la programación didáctica del Bloque de HTML correspondiente al Máster de Desarrollo Full Stack y Blockchain de Conquer Blocks.

Se divide en varias secciones que se explicarán a continuación:

- Situación y punto de partida del alumnado del Máster
- Relación de contenidos correspondientes al Bloque de HTML
- Relación y planificación de clases con el objetivo de impartir los contenidos previamente enlazados
- Listado de clases extra de ámbito general que serán útiles para cualquier módulo del Máster.

Punto de partida del alumnado del Máster

Es necesario antes de poder realizar una correcta planificación, saber el punto de partida del alumnado que tenemos para así poder ordenar correctamente los contenidos y poder aplicarlos de forma correcta para su mejor aplicación.

En este máster encontraremos alumnos y alumnas de diferentes perfiles. Podemos encontrar profesionales de alguno de los sectores de la tecnología, como personas que no se dedican a ello y toman este Máster como una gran oportunidad para cambiar su perspectiva profesional futura.

Al no poder partir desde ninguna base, los contenidos de este módulo irán enfocados para que cualquier persona que curse el mismo pueda adquirir todos los conocimientos sin problemas de dependencias y los pueda aplicar de forma sumativa a todo lo aprendido con anterioridad.

Relación de contenidos del Bloque de HTML

1. Introducción
 - a. ¿Por qué aprender HTML hoy en día?
 - b. ¿Qué es el Frontend?
 - c. ¿Qué es el Backend?
 - d. ¿Qué es FullStack?
 - e. Estático VS Dinámico
 - f. ¿Qué son las Aplicaciones Web?
2. Los lenguajes de marcas
 - a. Los lenguajes de marcas
 - b. Información VS Presentación
 - c. HTML como especificación de XML

3. ¿Qué es una etiqueta?
4. Atributos comunes y atributos específicos
5. Estructura de una página web
 - a. Esqueleto de cualquier página web
 - b. Doctype, html, head y body
 - c. Metadatos
 - d. Comentarios
 - e. HTML 5 Boilerplate
 - i. <https://htmlboilerplates.com/>
 - ii. <https://html5boilerplate.com/>
6. CSS y estilos base de nuestro navegador
7. Titulares y texto base
 - a. Etiquetas Hx
 - b. p
 - c. blockquote
 - d. cite
 - e. code
 - f. Etiquetas semánticas de texto
 - i.
 - ii.
 - iii. <time>
 - g. Etiquetas no recomendadas
 - i. <i>
 - ii.
 - iii. <u>
 - iv. <small>
 - h. Entidades en HTML

8. Espacios en blanco en HTML
 - a. Etiquetas de bloque
 - b. Etiquetas de linea
 - c. `
`
 - d. `<wbr>`
 - e. `<pre>`
9. Enlaces `<a>`
10. Etiquetas semánticas y su importancia
 - a. Header
 - b. Footer
 - c. Main
 - d. Nav
 - e. Section
 - f. Aside
11. Contenedores
 - a. Div
 - b. Span
12. Formularios
 - a. La etiqueta form
 - i. Get
 - ii. Post
 - iii. Action
 - b. Inputs
 - i. Text
 - ii. Number
 - iii. Email
 - iv. Date

- v. Range
 - vi. Colorpicker
 - vii. Timestamp
 - viii. ...
 - c. Label
 - d. Textarea
 - e. Select
 - f. Radio vs Checkbox
 - g. Button VS Submit
 - h. Modificadores de validación y obligatoriedad
13. Listas
- a. Listas no ordenadas
 - b. Listas ordenadas
 - c. Listas de definición
14. Tablas
15. Imágenes en la web al detalle
- a. Etiqueta
 - b. Etiqueta <figure>
 - c. Formatos admitidos
 - i. jpg, png, bmp, svg, webp
 - d. Srcset
16. Etiquetas multimedia
- a. Etiqueta <video>
 - b. Etiqueta <audio>
 - c. Etiqueta <canvas>
 - d. Etiqueta <map> y <area>
 - e. Etiqueta Embed

17. Iframe

Clases extra necesarias y reutilizables para cualquier módulo

El objetivo con estas clases es añadir conocimiento

1. Rutas relativas VS Rutas absolutas
 2. Nombra tus archivos de forma correcta
 3. Cómo procesa las peticiones un servidor web
 4. ¿Qué es un IDE? VS Code como ejemplo de uso
 5. La importancia del SEO y por qué HTML es clave en él
-

Listado de clases

Por determinar

Número	Título	Estado