

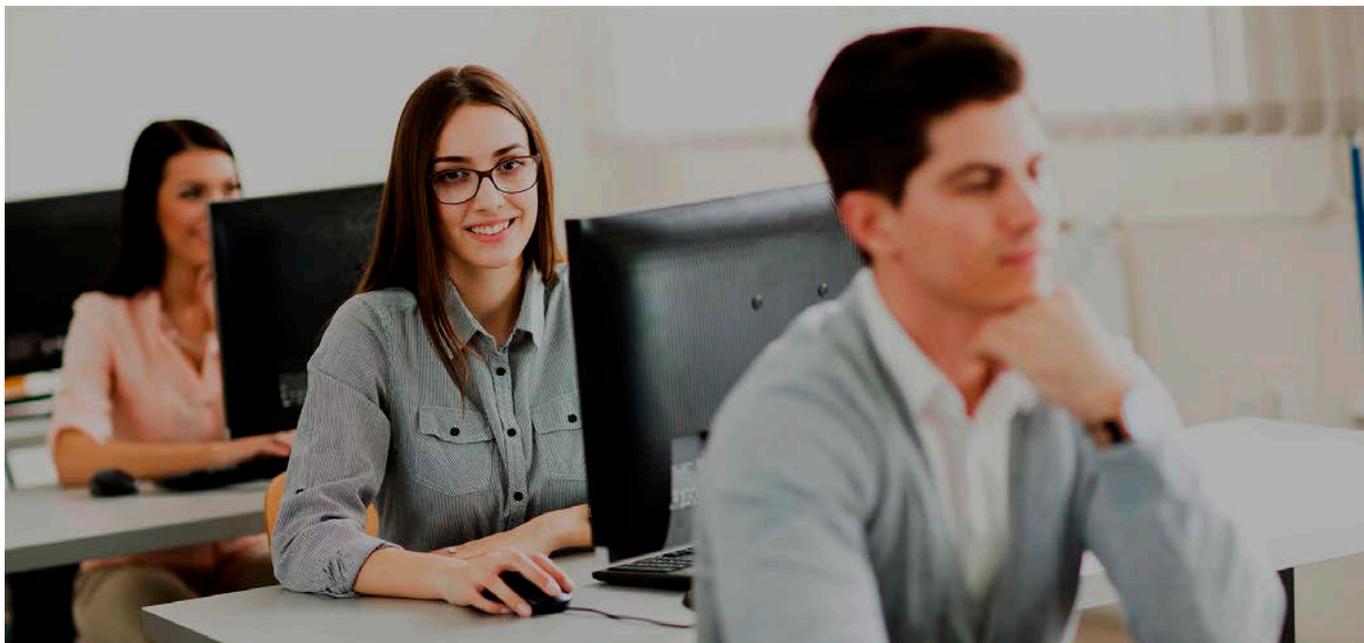
MASTER DISEÑO GRÁFICO Y DESARROLLO WEB FRONT END

REQUISITOS: Se requieren conocimientos de **Windows** e **Internet**.

SOFTWARE: Los editores/programas utilizados en este curso son de acceso libres y gratuito, lo encontrará en su unidad de trabajo o bien sólo tendrá que descargarlo e instalarlo.

OBJETIVOS: Nuestros cursos brindan inmersión en tecnologías clave para desarrolladores: HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, Angular, Node.js y WordPress para páginas web dinámicas, y Photoshop para diseño. Al finalizar, el alumno dominará el desarrollo de programas de escritorio, APIs y aplicaciones web con bases de datos SQL.

ORIENTACIÓN PROFESIONAL: Dirigido principalmente a personas entusiastas del diseño de aplicaciones multiplataforma y gestión de bases de datos, tanto a nivel corporativo como web. Nuestro curso no solo cubre el desarrollo con lenguajes de programación, sino que también perfecciona el aspecto visual mediante técnicas avanzadas de Photoshop.



MASTER DISEÑO GRÁFICO Y DESARROLLO WEB FRONT END

METODOLOGÍA: Enseñanza **ON-LINE**, **Teleformación** con **Tutor personal**. Desde el momento en que se recibe el material necesario para realizar el curso, dispondrá de un tutor personal que le guiará y ayudará a resolver los problemas que le surjan en el estudio. Podrá realizar cuantas consultas necesite relacionada con el curso.

PROFESORADO: La alta calidad de nuestros cursos se asegura mediante una cuidadosa selección de nuestro personal docente. Un profesorado titulado y estable aseguran una enseñanza que combina la excelencia académica con los últimos adelantos informáticos.

PROGRAMA DE CURSOS

- ↳ DISEÑO GRÁFICO PHOTOSHOP
- ↳ LENGUAJE DE MARCAS HTML
- ↳ ESTILOS PÁGINAS WEB CSS
- ↳ MAQUETACIÓN Y ADAPTACIÓN A DISPOSITIVOS BOOTSTRAP
- ↳ FUNCIONALIDAD E INTERACTIVIDAD JAVASCRIPT
- ↳ BASES DE DATOS RELACIONALES SQL
- ↳ FRAMEWORK ANGULAR
- ↳ FRAMEWORK NODE.JS
- ↳ COMERCIO ELECTRÓNICO WORDPRESS Y WOOCOMMERCE



HORARIOS: Puede dedicar tantas horas como quiera, lo único que deberá tener en cuenta es la duración máxima del curso, que siempre será la suficiente para que pueda terminarlo con comodidad y sin prisas.

DURACIÓN: 248 horas (11 meses máximo, a partir de la fecha de inicio).

CONTENIDO: DISEÑO GRÁFICO PHOTOSHOP

1 - INTRODUCCIÓN A PHOTOSHOP

- ➔ CREATIVE CLOUD
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN DOSSIER

2 - EL ESPACIO DE TRABAJO

- ➔ ABRIR DOCUMENTOS
- ➔ CERRAR DOCUMENTOS
- ➔ ABRIR DOCUMENTOS RECIENTES
- ➔ LOS COMPONENTES BÁSICOS
- ➔ LOS MENÚS Y PANELES
- ➔ TRABAJO CON PANELES Y PALETAS
- ➔ EL PANEL DE HERRAMIENTAS
- ➔ BARRA DE OPCIONES DE LA HERRAMIENTA
- ➔ LA BARRA DE ESTADO
- ➔ CREAR LIENZOS
- ➔ FORMATOS DE ARCHIVO MÁS UTILIZADOS
- ➔ GUARDAR DOCUMENTOS
- ➔ MODIFICAR LA IMAGEN Y EL LIENZO
- ➔ EL PANEL PROPIEDADES
- ➔ EJERCICIOS

3 - HERRAMIENTAS DE VISTA Y SELECCIÓN

- ➔ HERRAMIENTAS DE VISTA
- ➔ HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN
- ➔ HERRAMIENTAS DE LAZO
- ➔ HERRAMIENTAS POR DETECCIÓN
- ➔ EL MENÚ DE SELECCIÓN
- ➔ MOVER SELECCIONES
- ➔ RECORTAR
- ➔ EJERCICIOS

4 - HERRAMIENTAS DE PINTURA

- ➔ HERRAMIENTAS DE PINTURA
- ➔ HERRAMIENTA PINCEL SUSTITUCIÓN DE COLOR
- ➔ HERRAMIENTAS Y COMANDOS DE PINTURA
- ➔ HERRAMIENTAS DE CLONACIÓN
- ➔ HERRAMIENTAS DE CORRECCIÓN
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ RESTAURACIÓN DE UNA FOTOGRAFÍA

5 - HERRAMIENTAS DE DIBUJO

- ➔ HERRAMIENTAS DE FORMAS
- ➔ HERRAMIENTAS DE TRAZADOS
- ➔ HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN DE TRAZADOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 1

6 - AYUDAS AL DIBUJO

- ➔ PALETA HISTORIA
- ➔ DESHACER ESTADOS
- ➔ ELIMINAR ESTADOS
- ➔ PINCEL DE HISTORIA
- ➔ EL COMANDO VOLVER
- ➔ MODOS DE PANTALLA
- ➔ LAS REGLAS
- ➔ GUÍAS
- ➔ CUADRÍCULAS
- ➔ RELLENO SEGÚN EL CONTENIDO
- ➔ INFORMACIÓN DEL ARCHIVO
- ➔ EJERCICIOS

7 - TRANSFORMAR OBJETOS

- ➔ EL MENÚ TRANSFORMAR
- ➔ APLICAR TRANSFORMACIONES
- ➔ TRANSFORMACIÓN LIBRE
- ➔ ESCALA SEGÚN CONTENIDO
- ➔ EJERCICIOS

8 - OTRAS HERRAMIENTAS

- ➔ HERRAMIENTAS DE BORRADO
- ➔ HERRAMIENTA MARCO
- ➔ HERRAMIENTAS DE EFECTOS
- ➔ HERRAMIENTAS DE LUMINOSIDAD
- ➔ HERRAMIENTAS WEB
- ➔ HERRAMIENTAS INFORMATIVAS
- ➔ HERRAMIENTAS DE AYUDA
- ➔ OPTIMIZAR PHOTOSHOP
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 2

9 - IMPRESIÓN

- ➔ TIPOS DE IMPRESIÓN
- ➔ LA IMPRESORA
- ➔ MODELOS PARA IMPRENTA
- ➔ EJERCICIOS

10 - MODOS DE IMAGEN

- ➔ LOS MODOS DE COLOR
- ➔ MODOS DE FUSIÓN DIRECTOS
- ➔ EJERCICIOS

CONTENIDO: DISEÑO GRÁFICO PHOTOSHOP

11 - AJUSTE IMAGEN Y MODELO DE COLOR

- ➔ COMPONENTES DEL COLOR
- ➔ LAS PALETAS COLOR Y MUESTRAS
- ➔ BIBLIOTECA DE COLORES
- ➔ AJUSTES
- ➔ AJUSTES AUTOMÁTICOS
- ➔ CONTROLES DE AJUSTE
- ➔ OTROS AJUSTES DE COLOR
- ➔ EJERCICIOS

12 - LAS CAPAS

- ➔ LA PALETA CAPAS
- ➔ TRABAJO CON CAPAS
- ➔ OPCIONES DE BLOQUEO
- ➔ ALINEAR Y DISTRIBUIR CAPAS
- ➔ CAPAS DE RELLENO Y AJUSTE
- ➔ MODOS DE FUSIÓN DE CAPAS
- ➔ ESTILOS DE CAPA
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 3

13 - CANALES Y MÁSCARAS

- ➔ LA PALETA CANALES
- ➔ LOS CANALES DE COLOR
- ➔ CANALES ALFA
- ➔ LAS MÁSCARAS
- ➔ MÁSCARA RÁPIDA
- ➔ CANALES DE LUMINOSIDAD
- ➔ EJERCICIOS

14 - TEXTO Y OBJETOS INTELIGENTES

- ➔ LA HERRAMIENTA TEXTO
- ➔ OBJETOS INTELIGENTES
- ➔ EJERCICIOS

15 - FILTROS Y MESAS DE TRABAJO

- ➔ LOS FILTROS
- ➔ FILTROS AVANZADOS
- ➔ FILTROS INTELIGENTES
- ➔ APLICAR IMAGEN
- ➔ FOTOGRAFÍA A BLANCO Y NEGRO (FILTRO PASO ALTO)
- ➔ MESAS DE TRABAJO
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EFECTO DE DISTANCIA
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 4

CONTENIDO: LENGUAJE DE MARCAS HTML

1 - INTRODUCCIÓN A HTML

- ➔ DISEÑO DE PÁGINAS DE WEB
- ➔ EL LENGUAJE HTML
- ➔ NOVEDADES DE HTML 5
- ➔ ¿QUÉ ES LA ACCESIBILIDAD WEB?
- ➔ ACCESIBILIDAD AL CONTENIDO EN LA WEB
- ➔ NIVELES DE ADECUACIÓN DE WCAG
- ➔ ¿QUÉ ES LA USABILIDAD WEB?
- ➔ PROGRAMAS PARA CREAR PÁGINAS WEB
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN EL DOSSIER
- ➔ EL EDITOR VISUAL STUDIO CODE (VSCODE)
- ➔ GESTIÓN DE PROYECTOS CON VSCODE

2 - EL LENGUAJE HTML

- ➔ DOCUMENTO HTML
- ➔ ESTRUCTURA BÁSICA DE UN DOCUMENTO HTML
- ➔ EL ELEMENTO HEAD
- ➔ ELEMENTO BODY
- ➔ EJERCICIOS

3 - TEXTOS Y ENLACES

- ➔ ELEMENTOS PARA TEXTO
- ➔ LISTAS Y SANGRÍAS
- ➔ FORMATOS DE TEXTO
- ➔ CODIFICACIÓN DE CARACTERES
- ➔ INDICACIÓN DE RUTAS DE CARPETAS
- ➔ LOS ENLACES
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

4 - DISEÑO DE TABLAS, AÑADIR IMÁGENES

- ➔ LAS TABLAS EN HTML
- ➔ CREACIÓN DE TABLAS
- ➔ ELEMENTOS DE LA TABLA Y ATRIBUTOS DE CELDA
- ➔ LAS IMÁGENES
- ➔ EJERCICIOS

5 - INTRODUCCIÓN A ESTILOS CSS Y CAPAS

- ➔ HTML Y CSS
- ➔ CREAR Y UTILIZAR ESTILOS
- ➔ UTILIZAR ESTILOS INCRUSTADOS
- ➔ UTILIZAR ESTILOS EXTERNOS
- ➔ ATRIBUTOS "ID" Y "CLASS"
- ➔ UNIDADES DE MEDIDA
- ➔ LAS CAPAS
- ➔ EJERCICIOS

6 - LA ESTRUCTURA EN HTML 5

- ➔ CREACIÓN DE LA ESTRUCTURA
- ➔ PRIORIDADES EN LOS ESTILOS
- ➔ PREPARACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN
- ➔ VALIDACIÓN DE CÓDIGO HTML5 Y CSS
- ➔ AGREGAR UN ICONO PARA LA PÁGINA WEB
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

7 - IMÁGENES Y MULTIMEDIA

- ➔ ELEMENTOS PARA IMÁGENES
- ➔ ARCHIVOS MULTIMEDIA
- ➔ ARCHIVOS DE DESCARGA
- ➔ EJERCICIOS

8 - LOS FORMULARIOS

- ➔ DEFINICIÓN DE LOS FORMULARIOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

9 - MAPAS SENSITIVOS

- ➔ DEFINICIÓN DE UN MAPA
- ➔ ZONAS SENSITIVAS CON GIMP
- ➔ EJERCICIOS

10 - HTML Y JAVASCRIPT

- ➔ CREACIÓN DE PÁGINAS JAVASCRIPT
- ➔ COMBINAR JAVASCRIPT CON HTML
- ➔ LAS VARIABLES
- ➔ LOS COMENTARIOS
- ➔ EJERCICIOS

11 - PREPARAR Y PUBLICAR UNA WEB

- ➔ ESTRUCTURAR EL SITIO WEB EN EL ORDENADOR LOCAL
- ➔ ELEMENTOS DE LA ESTRUCTURA
- ➔ PUBLICAR UNA PÁGINA EN INTERNET
- ➔ LA ETIQUETA
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: ESTILOS PÁGINAS WEB CSS

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ HTML5 Y CSS3
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN ESTE CURSO
- ➔ ENTORNO VISUAL STUDIO CODE

2 - ESTILOS CSS

- ➔ DENTRO DE LAS HOJAS DE ESTILO
- ➔ LAS CLASES
- ➔ SELECTORES ID
- ➔ LAS CAPAS
- ➔ EJERCICIOS

3 - MEDIDAS, COLORES E INSPECTOR DE ELEMENTOS

- ➔ UNIDADES DE MEDIDA
- ➔ USO DE COLOR
- ➔ EL INSPECTOR DE ELEMENTOS
- ➔ EJERCICIOS

4 - ESTILOS PARA TEXTOS (I)

- ➔ LA TIPOGRAFÍA
- ➔ IMPORTAR: @FONT-FACE O @IMPORT
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

5 - ESTILOS PARA TEXTOS (II)

- ➔ LOS TEXTOS
- ➔ EJERCICIOS

6 - ESTILOS PARA LISTAS Y CURSOR

- ➔ LAS LISTAS
- ➔ CURSOR
- ➔ EJERCICIOS

7 - ESTILOS PARA TABLAS

- ➔ LAS TABLAS
- ➔ EJERCICIOS

8 - ESTILOS PARA FONDOS E IMÁGENES

- ➔ FONDO
- ➔ BLEND MODES
- ➔ DEGRADADOS, VISIBILIDAD U OPACIDAD
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

9 - PROPIEDADES DE CAJA

- ➔ MODELO DE CAJA
- ➔ DIMENSIONES
- ➔ MÁRGENES
- ➔ BORDES
- ➔ EJERCICIOS

10 - TRABAJAR CON EL MODELO CAJA

- ➔ POSICIONAMIENTO
- ➔ FLOTAR Y DESPEJAR
- ➔ SUPERPOSICIÓN
- ➔ DESBORDAMIENTO
- ➔ RECORTE
- ➔ SOMBREADO
- ➔ EJERCICIOS

11 - DISEÑO WEB RESPONSIVE

- ➔ TIPOS DE DISEÑOS WEB RESPONSIVE
- ➔ HERRAMIENTAS DE DISEÑO WEB RESPONSIVE
- ➔ ETIQUETAS Y ELEMENTOS BÁSICOS RESPONSIVE
- ➔ PRÁCTICAS DE DISEÑO WEB RESPONSIVE
- ➔ EJERCICIOS

12 - VISUALIZACIONES

- ➔ PROPIEDAD DISPLAY
- ➔ VISUALIZACIÓN COMO TABLA
- ➔ VISUALIZACIÓN COMO CAJA FLEXIBLE
- ➔ VISUALIZACIÓN EN REJILLA
- ➔ COLUMNAS
- ➔ FORMAS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

13 - CSS AVANZADO

- ➔ LA HERENCIA
- ➔ SELECTORES
- ➔ TRANSFORMACIONES
- ➔ TRANSICIONES
- ➔ ANIMACIONES
- ➔ FILTROS
- ➔ EJERCICIOS

14 - PREPROCESADORES CSS

- ➔ VARIABLES (CUSTOM PROPERTIES)
- ➔ PREPROCESADORES CSS
- ➔ CARACTERÍSTICAS DE LOS PREPROCESADORES
- ➔ PRINCIPALES PREPROCESADORES CSS
- ➔ LESS
- ➔ SASS
- ➔ EJERCICIOS

15 - GRIDS Y FRAMEWORKS RESPONSIVE

- ➔ GRIDS Y FRAMEWORKS RESPONSIVE
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: MAQUETACIÓN Y ADAPTACIÓN A DISPOSITIVOS BOOTSTRAP

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ ¿QUÉ ES BOOTSTRAP?
- ➔ DIFERENCIAS ENTRE FRONT-END Y BACK-END
- ➔ VENTAJAS DE UTILIZAR BOOTSTRAP
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN ESTE DOSSIER

2 - INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO

- ➔ ENTORNO VSCODE
- ➔ EXTENSIONES
- ➔ PALETA DE COMANDOS
- ➔ EMMET
- ➔ PREVISUALIZAR EL TRABAJO
- ➔ EJERCICIOS

3 - SASS (Syntactically Awesome StyleSheets)

- ➔ ¿ QUÉ ES SASS ?
- ➔ INSTALACIÓN DE SASS
- ➔ VARIABLES EN SASS
- ➔ ANIDAR SELECTORES
- ➔ COMENTARIOS
- ➔ MÓDULOS EN SASS
- ➔ MIXINS EN SASS
- ➔ HERENCIAS EXTENDS / PLACEHOLDERS
- ➔ ESTRUCTURAS DE CONTROL
- ➔ OPERADORES
- ➔ LAS FUNCIONES EN SASS
- ➔ OPTIMIZACIÓN DE CSS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 1

4 - DISEÑO RESPONSIVE Y FLEXBOX CSS

- ➔ VIEWPORT
- ➔ MEDIA QUERIES
- ➔ FLEXBOX
- ➔ EJERCICIOS

5 - INTRODUCCIÓN A BOOTSTRAP

- ➔ OBTENER BOOTSTRAP
- ➔ ESTRUCTURA HTML Y CSS EN BS5
- ➔ BREAKPOINTS
- ➔ CONTENEDORES
- ➔ SISTEMA DE CUADRÍCULAS (GRIDS)
- ➔ FLEX
- ➔ ELEMENTOS FLOTANTES
- ➔ GUTTERS
- ➔ ALTURA DE LOS ELEMENTOS
- ➔ ANCHO DE LOS ELEMENTOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 2

6 - TIPOGRAFÍA Y ESTILOS VISUALES

- ➔ TIPOGRAFÍA, ENCABEZADOS
- ➔ UTILIDADES PARA PÁRRAFOS Y TEXTOS
- ➔ LISTAS, COLORES, BORDES Y SOMBRAS
- ➔ BOOTSTRAP ICONS
- ➔ EJERCICIOS

7 - COMPONENTES DE INTERFAZ DE USUARIO

- ➔ IMÁGENES
- ➔ CABECERA DE PÁGINA
- ➔ TABLAS
- ➔ TARJETAS
- ➔ BOTONES
- ➔ MENÚS O BARRA DE NAVEGACIÓN
- ➔ EJERCICIOS

8 - FORMULARIOS

- ➔ VALIDAR FORMULARIOS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 3

9 - COMPONENTES ADICIONALES

- ➔ MODALES
- ➔ ACCESIBILIDAD
- ➔ CARROUSEL
- ➔ BARRAS DE PROGRESO
- ➔ SPINNERS
- ➔ TOOLTIP
- ➔ POPOVER
- ➔ TOAST
- ➔ OFFCANVAS SIDEBAR
- ➔ MODO OSCURO
- ➔ INTERACCIONES
- ➔ BREADCRUMBS
- ➔ EJERCICIOS

10 - UTILIDADES ADICIONALES

- ➔ PESTAÑAS TOGGLEABLES
- ➔ BADGES
- ➔ PAGINACIÓN
- ➔ REGLAS VERTICALES
- ➔ STACKS
- ➔ GAP
- ➔ TEXTO TRUNCADO
- ➔ AJUSTE MEDIA
- ➔ SCROLLSPY

11 - PROYECTO FINAL

- ➔ CURRÍCULUM VITAE
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 4

CONTENIDO: FUNCIONALIDAD E INTERACTIVIDAD JAVASCRIPT

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ EDITOR NETBEANS
- ➔ CONVENCIONES UTILIZADAS EN CURSO

2 - EL LENGUAJE JAVASCRIPT

- ➔ COMBINAR JAVASCRIPT CON HTML
- ➔ LAS VARIABLES
- ➔ LOS OPERADORES
- ➔ LOS COMENTARIOS
- ➔ LAS FUNCIONES EN JAVASCRIPT
- ➔ EJERCICIOS

3 - EL LENGUAJE JAVASCRIPT (2)

- ➔ FUNCIONES INCORPORADAS
- ➔ LOS CUADROS DE MENSAJE
- ➔ CUADRO DE CONFIRMACIÓN (CONFIRM)
- ➔ CUADRO DE DIÁLOGO (PROMPT)
- ➔ CONDICIONALES (?, IF E IF...ELSE)
- ➔ LA INSTRUCCIÓN SWITCH
- ➔ LOS BUCLES
- ➔ LAS MATRICES
- ➔ MÉTODOS PROTOTYPE PARA ARRAYS
- ➔ EL BUCLE FOR...IN, FOR...OF
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 1

4 - OBJETOS DE TIPOS DE DATOS

- ➔ OBJETO STRING
- ➔ OBJETO NUMBER
- ➔ OBJETO DATE
- ➔ OBJETO MATH
- ➔ EJERCICIOS

5 - DOM

- ➔ TIPOS DE NODOS
- ➔ CREAR, MODIFICAR Y ELIMINAR NODOS
- ➔ DOM Y ESTILOS CSS
- ➔ EJERCICIOS

6 - OBJETOS HTML

- ➔ EL OBJETO HIPERENLACE (LINK)
- ➔ LAS ÁREAS (AREA)
- ➔ OBJETO IMAGE
- ➔ LOS VÍDEOS
- ➔ EL OBJETO DIV
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 2

7 - OBJETOS DE FORMULARIO

- ➔ OBJETO FORM
- ➔ OBJETO BUTTON
- ➔ OBJETO TEXT
- ➔ OBJETO ÁREA DE TEXTO
- ➔ OBJETO CHECKBOX
- ➔ OBJETO RADIO
- ➔ OBJETO SELECT
- ➔ OTROS CONTROLES
- ➔ EJERCICIOS

8 - OBJETOS INTEGRADOS DE JAVASCRIPT

- ➔ LOS OBJETOS JAVASCRIPT
- ➔ OBJETO WINDOW
- ➔ OBJETO SCREEN
- ➔ OBJETO LOCATION
- ➔ OBJETO HISTORY
- ➔ OBJETO NAVIGATOR
- ➔ OBJETO DOCUMENT
- ➔ OBJETO MAP
- ➔ OBJETO SET
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN 3

9 - COOKIES Y EVENTOS SESSION

- ➔ INTRODUCCIÓN
- ➔ SINTAXIS DE UNA COOKIE
- ➔ CREAR UNA COOKIE
- ➔ LEER UNA COOKIE
- ➔ BORRAR UNA COOKIE
- ➔ EJEMPLO (CONTADOR DE VISITAS)
- ➔ EJEMPLO (PERSONALIZAR FONDO)
- ➔ MÁS INFORMACIÓN SOBRE COOKIES
- ➔ USOS DE LAS COOKIES
- ➔ API WEB STORAGE
- ➔ EJERCICIOS

10 - FRAMEWORKS I: PROTOTYPE Y SCRIPTACULOUS

- ➔ PROTOTYPE
- ➔ SCRIPTACULOUS
- ➔ EJERCICIOS

11 - FRAMEWORKS II: DOJO Y JQUERY

- ➔ DOJO
- ➔ JQUERY
- ➔ JQUERY EFFECTS

CONTENIDO: BASES DE DATOS RELACIONALES SQL

1 - INTRODUCCIÓN

- ➔ BASES DE DATOS
- ➔ MODELO RELACIONAL DE BASES DE DATOS
- ➔ STRUCTURED QUERY LANGUAGE (SQL)
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN ESTE DOSSIER
- ➔ MYSQL
- ➔ INICIAR Y FINALIZAR LA CLASE
- ➔ MYSQL WORKBENCH

2 - TABLAS Y REGISTROS

- ➔ CREAR BASE DE DATOS
- ➔ CREAR TABLAS
- ➔ INSERTAR REGISTROS
- ➔ RESTRICCIONES DE TABLA Y DE CAMPO
- ➔ CAMPOS COMO LISTAS O ESTRUCTURAS
- ➔ MODIFICAR TABLAS
- ➔ ÍNDICES
- ➔ EJERCICIOS

3 - CONSULTAS

- ➔ CONSULTAS BÁSICAS
- ➔ FILTRAR REGISTROS
- ➔ OPERACIONES CON TEXTO
- ➔ FUNCIONES AGREGADAS
- ➔ EJERCICIOS

4 - GESTIÓN DE DATOS

- ➔ INSERTAR, ACTUALIZAR O ELIMINAR
- ➔ USO DE CONDICIONALES
- ➔ ENCRIPITAR/DESENCIPITAR
- ➔ EJERCICIOS

5 - RELACIONES ENTRE TABLAS

- ➔ CLAVES PRIMARIA - FORÁNEA
- ➔ RELACIÓN UNO A VARIOS
- ➔ ELIMINACIÓN Y ACTUALIZACIÓN EN CASCADA
- ➔ RELACIÓN UNO A UNO
- ➔ RELACIÓN VARIOS A VARIOS
- ➔ MODELOS EN MYSQL WORKBENCH
- ➔ EJERCICIOS

6 - CONSULTAS AVANZADAS

- ➔ CONSULTAS POR UNIÓN
- ➔ CONSULTAS COMBINADAS
- ➔ OPERADORES EN SUBCONSULTAS
- ➔ SUBCONSULTAS
- ➔ EJERCICIOS

7 - VISTAS

- ➔ CREACIÓN DE VISTAS
- ➔ ACTUALIZACIÓN DE VISTAS
- ➔ MODIFICACIÓN Y ELIMINACIÓN DE VISTAS
- ➔ EJERCICIOS

8 - PROCEDIMIENTOS Y FUNCIONES

- ➔ PROCEDIMIENTOS
- ➔ SENTENCIAS CONDICIONALES
- ➔ BUCLES
- ➔ FUNCIONES
- ➔ EJERCICIOS

9 - TRATAMIENTO DE ERRORES, CURSORES

- ➔ TRATAMIENTO DE ERRORES
- ➔ CURSORES
- ➔ EJERCICIOS

10 - TRIGGERS

- ➔ CREACIÓN DE UN TRIGGER
- ➔ TRIGGERS BEFORE
- ➔ TRIGGERS AFTER
- ➔ FORZAR ERROR EN TRIGGER
- ➔ EJERCICIOS

11 - PRIVILEGIOS

- ➔ CREAR UN USUARIO
- ➔ MODIFICAR NOMBRE DE USUARIO
- ➔ CAMBIAR LA CONTRASEÑA
- ➔ ELIMINAR UN USUARIO
- ➔ ASIGNAR PRIVILEGIOS CON GRANT
- ➔ CONSULTAR PRIVILEGIOS DE USUARIO
- ➔ GRANT OPTION
- ➔ QUITAR PRIVILEGIOS CON REVOKE
- ➔ PRIVILEGIOS Y TRIGGERS
- ➔ PRIVILEGIOS Y VISTAS
- ➔ PRIVILEGIOS Y PROCEDIMIENTOS
- ➔ EJERCICIOS

12 - TRANSACCIONES

- ➔ USO DE TRANSACCIONES
- ➔ SAVEPOINT
- ➔ AISLAMIENTO DE TRANSACCIONES
- ➔ EJERCICIOS

13 - ANEXO INSTALACIÓN MYSQL

CONTENIDO: FRAMEWORK ANGULAR

1 - INTRODUCCIÓN A TYPESCRIPT

- ➔ ¿QUÉ ES TYPESCRIPT?
- ➔ CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE TYPESCRIPT
- ➔ INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN
- ➔ VENTAJAS DE USAR TYPESCRIPT
- ➔ RECURSOS ADICIONALES

2 - INTRODUCCIÓN A ANGULAR

- ➔ HISTORIA Y EVOLUCIÓN DE ANGULAR
- ➔ VENTAJAS DE USAR ANGULAR
- ➔ COMPARACIÓN CON OTRAS TECNOLOGÍAS

3 - ARQUITECTURA DE ANGULAR

- ➔ COMPONENTES Y MÓDULOS
- ➔ TEMPLATES Y DATA BINDING
- ➔ SERVICIOS Y DEPENDENCIAS
- ➔ INYECCIÓN DE DEPENDENCIAS
- ➔ DIRECTIVAS Y PIPES
- ➔ CICLO DE VIDA DE UN COMPONENTE
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

4 - CONFIGURACIÓN Y HERRAMIENTAS

- ➔ CONFIGURACIÓN DEL ENTORNO DE DESARROLLO
- ➔ USO DE ANGULAR CLI
- ➔ CONFIGURACIÓN DE TYPESCRIPT
- ➔ GESTIÓN DE DEPENDENCIAS CON NPM

5 - COMPONENTES EN ANGULAR

- ➔ CREACIÓN DE COMPONENTES
- ➔ COMUNICACIÓN ENTRE COMPONENTES
- ➔ ESTILOS Y CSS ENCAPSULADO
- ➔ DIRECTIVAS ESTRUCTURALES Y DE ATRIBUTOS
- ➔ COMPONENTES DINÁMICOS Y LAZY LOADING

6 - TEMPLATES Y DATA BINDING

- ➔ USO DE TEMPLATES
- ➔ DATA BINDING UNIDIRECCIONAL Y BIDIRECCIONAL
- ➔ PIPES Y TRANSFORMACIÓN DE DATOS
- ➔ GESTIÓN DE FORMULARIOS

7 - SERVICIOS Y DEPENDENCIAS

- ➔ CREACIÓN Y USO DE SERVICIOS
- ➔ INYECCIÓN DE DEPENDENCIAS
- ➔ COMUNICACIÓN ENTRE COMPONENTES MEDIANTE SERVICIOS
- ➔ UTILIZACIÓN DE HTTPCLIENT PARA REALIZAR PETICIONES HTTP

8 - ROUTING EN ANGULAR

- ➔ CONFIGURACIÓN DE RUTAS
- ➔ NAVEGACIÓN ENTRE COMPONENTES
- ➔ ROUTE GUARDS Y RESOLVERS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

9 - MANEJO DE ESTADO EN ANGULAR

- ➔ GESTIÓN DE ESTADO CON SERVICIOS Y BEHAVIORSUBJECT
- ➔ USO DE NGRX PARA MANEJAR EL ESTADO DE LA APLICACIÓN

10 - TESTING EN ANGULAR

- ➔ CONFIGURACIÓN DE ENTORNO DE PRUEBAS
- ➔ PRUEBAS UNITARIAS Y DE INTEGRACIÓN
- ➔ USO DE HERRAMIENTAS COMO JASMINE Y KARMA

11 - DESPLIEGUE DE APLICACIONES ANGULAR

- ➔ CONSTRUCCIÓN DE LA APLICACIÓN PARA PRODUCCIÓN
- ➔ CONFIGURACIÓN Y DESPLIEGUE EN SERVIDORES WEB
- ➔ ESTRATEGIAS DE DESPLIEGUE Y ACTUALIZACIÓN
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

12 - MEJORES PRÁCTICAS Y PATRONES DE DISEÑO

- ➔ BUENAS PRÁCTICAS DE CODIFICACIÓN
- ➔ PATRONES DE DISEÑO EN ANGULAR
- ➔ OPTIMIZACIÓN DEL RENDIMIENTO

13 - RECURSOS ADICIONALES

- ➔ ENLACES A LA DOCUMENTACIÓN OFICIAL DE ANGULAR
- ➔ BLOGS, FOROS Y COMUNIDADES PARA OBTENER AYUDA
- ➔ LIBROS Y CURSOS RECOMENDADOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: FRAMEWORK NODE.JS

1 - INTRODUCCIÓN A TYPESCRIPT

- ➔ ¿QUÉ ES TYPESCRIPT?
- ➔ CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE TYPESCRIPT
- ➔ INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN
- ➔ VENTAJAS DE USAR TYPESCRIPT
- ➔ RECURSOS ADICIONALES

2 - FUNDAMENTOS DE NODE.JS

- ➔ INTRODUCCIÓN A NODE.JS
- ➔ HISTORIA Y EVOLUCIÓN.
- ➔ CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE NODE.JS
- ➔ INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN
- ➔ PRIMEROS PASOS CON NODE.JS

3 - MÓDULOS Y GESTIÓN DE PAQUETES EN NODE.JS

- ➔ CONCEPTO DE MÓDULOS EN NODE.JS
- ➔ USO DE MÓDULOS INCORPORADOS Y EXTERNOS
- ➔ GESTIÓN DE PAQUETES CON NPM
- ➔ PUBLICACIÓN DE PAQUETES EN EL REGISTRO DE NPM
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

4 - MANEJO DE ARCHIVOS Y STREAMS EN NODE.JS

- ➔ MANIPULACIÓN DE ARCHIVOS EN NODE.JS
- ➔ TRABAJO CON STREAMS EN NODE.JS
- ➔ USO DE STREAMS PARA ENTRADA Y SALIDA DE DATOS
- ➔ EVENTEMITTER Y EVENTOS EN NODE.JS

5 - DESARROLLO DE APLICACIONES WEB CON NODE.JS

- ➔ CREACIÓN DE SERVIDORES HTTP
- ➔ DESARROLLO DE API RESTFUL CON EXPRESS.JS
- ➔ MANEJO DE RUTAS Y MIDDLEWARE EN EXPRESS.JS
- ➔ AUTENTICACIÓN Y AUTORIZACIÓN EN APLICACIONES WEB
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

6 - ACCESO A BASES DE DATOS EN NODE.JS

- ➔ CONEXIÓN Y CONSULTA A BASES DE DATOS SQL CON NODE.JS
- ➔ USO DE ORMS COMO SEQUELIZE O TYPEORM
- ➔ INTEGRACIÓN CON BASES DE DATOS NOSQL COMO MONGODB
- ➔ OPERACIONES CRUD EN BASES DE DATOS

7 - AUTOMATIZACIÓN DE TAREAS CON NODE.JS

- ➔ AUTOMATIZACIÓN DE TAREAS CON GULP Y GRUNT
- ➔ CREACIÓN DE SCRIPTS DE AUTOMATIZACIÓN
- ➔ OPTIMIZACIÓN DE TAREAS DE DESARROLLO
- ➔ MANEJO DE DEPENDENCIAS Y COMPILACIÓN DE CÓDIGO
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

8 - SEGURIDAD Y OPTIMIZACIÓN EN NODE.JS

- ➔ PRINCIPIOS DE SEGURIDAD EN APLICACIONES NODE.JS
- ➔ IMPLEMENTACIÓN DE MEDIDAS DE SEGURIDAD
- ➔ OPTIMIZACIÓN DE RENDIMIENTO EN NODE.JS
- ➔ ESCALABILIDAD Y BALANCEO DE CARGA

9 - DEPLOYMENT Y GESTIÓN DE APLICACIONES NODE.JS

- ➔ DESPLIEGUE DE APLICACIONES EN ENTORNOS DE PRODUCCIÓN
- ➔ CONFIGURACIÓN DE SERVIDORES Y ENTORNOS DE DESARROLLO
- ➔ MONITOREO Y GESTIÓN DE APLICACIONES EN PRODUCCIÓN
- ➔ MANTENIMIENTO Y ACTUALIZACIÓN DE APLICACIONES
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4

CONTENIDO: COMERCIO ELECTRÓNICO WORDPRESS Y WOOCOMMERCE

1 - INTRODUCCIÓN A WORDPRESS

- ➔ ¿QUÉ ES UN BLOG?
- ➔ ¿QUÉ ES UN SGC?
- ➔ WORDPRESS
- ➔ CONVENCIONES USADAS EN ESTE DOSSIER

2 - ADMINISTRAR WORDPRESS

- ➔ SERVIDOR PORTABLE (UNISERVER)
- ➔ INICIAR LA CLASE
- ➔ FINALIZAR LA CLASE
- ➔ INICIACIÓN A PHPMYADMIN
- ➔ LA PÁGINA DE INICIO
- ➔ MOVER MÓDULOS
- ➔ ACTUALIZAR WORDPRESS
- ➔ EJERCICIOS

3 - CREAR ENTRADAS

- ➔ LAS CATEGORÍAS
- ➔ LAS ETIQUETAS
- ➔ LAS ENTRADAS
- ➔ ADMINISTRAR ENTRADAS
- ➔ VISUALIZAR EL SITIO
- ➔ EJERCICIOS

4 - CREAR PÁGINAS Y MENÚS

- ➔ CREAR PÁGINAS
- ➔ ADMINISTRAR PÁGINAS
- ➔ CREAR MENÚS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 1

5 - TRABAJAR CON MULTIMEDIA

- ➔ AJUSTES DE LAS IMÁGENES
- ➔ IMPORTAR MEDIOS
- ➔ EDITAR ARCHIVOS MULTIMEDIA
- ➔ INSERTAR ENLACES
- ➔ INSERTAR EMOTICONOS
- ➔ INSERTAR IMÁGENES
- ➔ INSERTAR VIDEOS
- ➔ EJERCICIOS

6 - LOS COMENTARIOS

- ➔ AJUSTES DE LOS COMENTARIOS
- ➔ ESCRIBIR COMENTARIOS
- ➔ ADMINISTRAR COMENTARIOS
- ➔ EJERCICIOS

7 - GESTIÓN DE USUARIOS

- ➔ ACCESO A PERFILES Y DATOS PERSONALES
- ➔ CREAR NUEVOS USUARIOS
- ➔ MODIFICAR USUARIOS
- ➔ REGISTRAR USUARIOS
- ➔ WORDPRESS Y LOS PERFILES DE USUARIO
- ➔ EJERCICIOS

8 - LOS TEMAS

- ➔ BUSCAR TEMAS
- ➔ ELEGIR UN TEMA
- ➔ PERSONALIZAR UN TEMA
- ➔ LOS WIDGETS
- ➔ EJERCICIOS
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 2

9 - GESTIÓN DE EXTENSIONES

- ➔ EL MENÚ PLUGINS
- ➔ INSTALAR PLUGINS
- ➔ PLUGINS RECOMENDADOS
- ➔ EJERCICIOS

10 - SEO, POSICIONAMIENTO EN BUSCADORES

- ➔ ¿QUÉ ES SEM?
- ➔ ¿QUÉ PUEDO HACER PARA MEJORAR MI POSICIONAMIENTO?
- ➔ MEJORAR LA ESTRUCTURA DE LA URL

11 - INSTALAR WORDPRESS EN LOCAL

- ➔ DESCARGA DE UNIFORM SERVER
- ➔ INSTALACIÓN DE UNIFORM SERVER
- ➔ CREAR LA BASE DE DATOS
- ➔ DESCARGAR E INSTALAR WP EN LOCAL

12 - COMERCIO EN INTERNET

- ➔ PRESENCIA EN LA RED
- ➔ HÁBITOS Y DEMANDAS DE LOS CONSUMIDORES EN INTERNET
- ➔ CREAR UNA MARCA
- ➔ VALOR DE LA MARCA
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 3

13 - PRIMEROS PASOS CON WOOCOMMERCE

- ➔ INSTALAR WOOCOMMERCE

CONTENIDO: COMERCIO ELECTRÓNICO WORDPRESS Y WOOCOMMERCE

14 - CONFIGURACIÓN DE WOOCOMMERCE

- ➔ AJUSTES GENERALES
- ➔ PRODUCTOS
- ➔ IMPUESTO
- ➔ ENVÍO
- ➔ PAGO
- ➔ CUENTAS Y PRIVACIDAD
- ➔ CORREOS ELECTRÓNICOS
- ➔ INTEGRACIÓN
- ➔ AVANZADO

15 - GESTIÓN DE LA TIENDA ONLINE

- ➔ ESTADO
- ➔ GESTIÓN DE LOS PRODUCTOS
- ➔ CREAR PRODUCTOS NUEVOS
- ➔ PRODUCTOS INTANGIBLES
- ➔ EJERCICIOS

16 - GESTIÓN DE PEDIDOS E INFORMES

- ➔ GESTIÓN DE PEDIDOS
- ➔ CUPONES
- ➔ INFORMES
- ➔ EJERCICIO DE EVALUACIÓN - TEST 4