

IFCT031PO CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB CON HTML5 Y CSS3

Categoría

Informática y
comunicaciones



www.clictic.es

Objetivos

Diseñar, crear, programar páginas WEB CONHTML5 y CSS3.

Características



Modalidad
E-learning



Duración
210H

Índice de contenidos

1. FUNDAMENTOS DE JAVASCRIPT.

1.1. Introducción.

1.1.1. La evolución de la Web.

1.1.2. Estándares web.

1.1.3. HTML5 y CSS3.

1.1.4. JavaScript.

1.2. Introducción a javascript.

1.2.1. La etiqueta (script).

1.2.2. Contenido alternativo.

1.2.3. Variables.

1.2.4. Tipos de datos.

1.2.5. Operadores.

1.2.6. Cuadros de diálogo.

1.3. Fundamentos de programación.

1.3.1. Estructuras de decisión.

1.3.2. Expresiones lógicas.

1.3.3. Estructuras de repetición.

1.3.4. Definir funciones.

1.3.5. Llamar funciones.

1.3.6. Ámbito de las variables.

1.4. Objetos y arrays en javascript.

1.4.1. Introducción.

1.4.2. La jerarquía de objetos.

1.4.3. Propiedades y eventos.

1.4.4. Métodos.

1.4.5. Arrays.

1.5. Los objetos location e history.

1.5.1. ¿Qué es una URL?

1.5.2. El objeto location.

1.5.3. Actualizando la dirección.

1.5.4. El objeto history.

1.6. El objeto document.

1.6.1. Introducción.

1.6.2. La propiedad title.

1.6.3. El método write.

1.6.4. El conjunto images.

1.7. El objeto form.

1.7.1. Formularios HTML.

1.7.2. El conjunto forms.

1.7.3. La propiedad elements.

Índice de contenidos

- 1.7.4. Validar la información.
- 1.7.5. ¿Cuándo realizar la validación?
- 1.7.6. Tipos de validación.
- 1.8. Modelo de objetos del documento (dom).
 - 1.8.1. El árbol del documento.
 - 1.8.2. Tipos de nodos y de relaciones.
 - 1.8.3. Obtener elementos.
 - 1.8.4. Obtener y establecer atributos.
- 1.9. Manipulación del dom.
 - 1.9.1. Recorrer el árbol del documento.
 - 1.9.2. Modificar el valor de los nodos.
 - 1.9.3. Crear, eliminar y reemplazar nodos.
 - 1.9.4. El método innerHTML.
 - 1.9.5. Modificar el formato dinámicamente.
- 1.10. Buenas prácticas.
 - 1.10.1. Separar estructura y comportamiento.
 - 1.10.2. Añadir los manejadores de evento.
 - 1.10.3. Detectar características de los navegadores.
 - 1.10.4. Ejemplo: Una galería fotográfica.
 - 1.10.5. Ejemplo: La estructura de la página.
 - 1.10.6. Ejemplo: El código JavaScript.

2. HTML5 Y CSS3.

- 2.1. Elementos estructurales de html5.
 - 2.1.1. Doctype de HTML5.
 - 2.1.2. Evitando elementos div.
 - 2.1.3. Descripción de los elementos estructurales HTML5.
 - 2.1.4. Aplicar los elementos estructurales HTML5.
 - 2.1.5. Modificar la hoja de estilo en cascada.
- 2.2. Trabajando con esquemas html5.
 - 2.2.1. Aplicar estilo a los elementos estructurales HTML5.
 - 2.2.2. Otros elementos semánticos de HTML5.
 - 2.2.3. Elementos article anidados.
 - 2.2.4. El esquema del documento.
- 2.3. Formularios html5.
 - 2.3.1. Introducción.
 - 2.3.2. Nuevos controles de formulario.
 - 2.3.3. Nuevos atributos.
 - 2.3.4. Compatibilidad con navegadores antiguos.

Índice de contenidos

2.4. Dibujar con el elemento canvas (parte 1).

2.4.1. Introducción.

2.4.2. Una interfaz de dibujo 2D.

2.4.3. Dibujar rectángulos.

2.4.4. Dibujar trazados.

2.4.5. Colores de trazo y de relleno.

2.5. Dibujar con el elemento canvas (parte 2).

2.5.1. Estilos de línea.

2.5.2. Gradientes.

2.5.3. Patrones.

2.5.4. Dibujar imágenes.

2.5.5. Dibujar texto.

2.6. Vídeo y audio en html5.

2.6.1. Reproducción sin plugin.

2.6.2. La etiqueta (video).

2.6.3. Formatos y códecs de vídeo.

2.6.4. Códecs de audio.

2.6.5. La etiqueta (audio).

2.6.6. API multimedia.

2.7. Introducción a css3 (parte 1).

2.7.1. La evolución que representa CSS3.

2.7.2. Nuevos selectores CSS3.

2.7.3. Esquinas redondeadas y sombras.

2.7.4. Colores.

2.7.5. Gradientes de color.

2.8. Introducción a css3 (parte 2).

2.8.1. Incrustación de fuentes.

2.8.2. Dónde obtener fuentes.

2.8.3. Múltiples imágenes de fondo.

2.8.4. Transiciones.

2.8.5. Transformaciones.