



**EUROINNOVA.ES**  
Líder en Formación a distancia

# ***Técnico Superior en Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3***

# *Técnico Superior en Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3*

**Duración:** 180 horas

**Precio:** 180 € \*

**Modalidad:** Online

\* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

## **Descripción**

El diseño web se ha ganado rápidamente un lugar de relevancia dentro del diseño gráfico. Es por esto que hoy muchas empresas o instituciones mayoritariamente utilizan como medio de comunicación su sitio web dejando un poco más de lado publicaciones escritas, folletos, catálogos impresos u otros medios relacionados con el diseño gráfico tradicional. Al finalizar el curso el alumno será capaz de dominar las técnicas más avanzadas y novedosas de diseño y programación Web necesarias para desarrollarse profesionalmente con éxito en este ámbito.



## A quién va dirigido

El curso está dirigido a todos aquellos desarrolladores y diseñadores web que deseen conocer y dominar el estándar HTML5 y CSS3. El curso se dirige igualmente a personas que, sin experiencia previa en el diseño y programación de páginas web, deseen por motivos personales o profesionales adquirir los conocimientos necesarios sobre diseño y programación para crear componentes web y poder utilizarlos en la compilación y generación de páginas web para su posterior publicación.

## Objetivos

- Estudiar el lenguaje JavaScript, así como su estructura y funciones.
- Conocer la situación actual de la Web, en la que tienen gran relevancia las páginas dinámicas e interactivas, convirtiéndose prácticamente en aplicaciones web.
- Estudiar el concepto de Modelo de Objetos del Documento o DOM.
- Estudiar las novedades que aportan HTML5 y CSS3 como evolución de los dos principales estándares web.
- Conocer las novedades que aparecen con la versión Nivel 3 de las Hojas de estilo en cascada (CSS3).

## Para que te prepara

Al finalizar el curso el alumno será capaz de dominar las técnicas más avanzadas y novedosas de diseño y programación Web gracias a la aplicación de los estándares web HTML5 y Hojas de estilo en cascada Nivel 3 (CSS3). Este conjunto de tecnologías permite crear páginas dinámicas y ricas desde el punto de vista de la experiencia del usuario, cada vez más parecidas a las aplicaciones de escritorio. El curso se divide en dos partes: primero se estudia el lenguaje JavaScript y el Modelo de Objetos del Documento (DOM); posteriormente, se utilizan esas dos herramientas para presentar las principales características de HTML5 y CSS3.

## Salidas laborales

Diseño web y programación en general.

## Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



## Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

## Materiales didácticos

- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma de E-Learning'
- Paquete SCORM



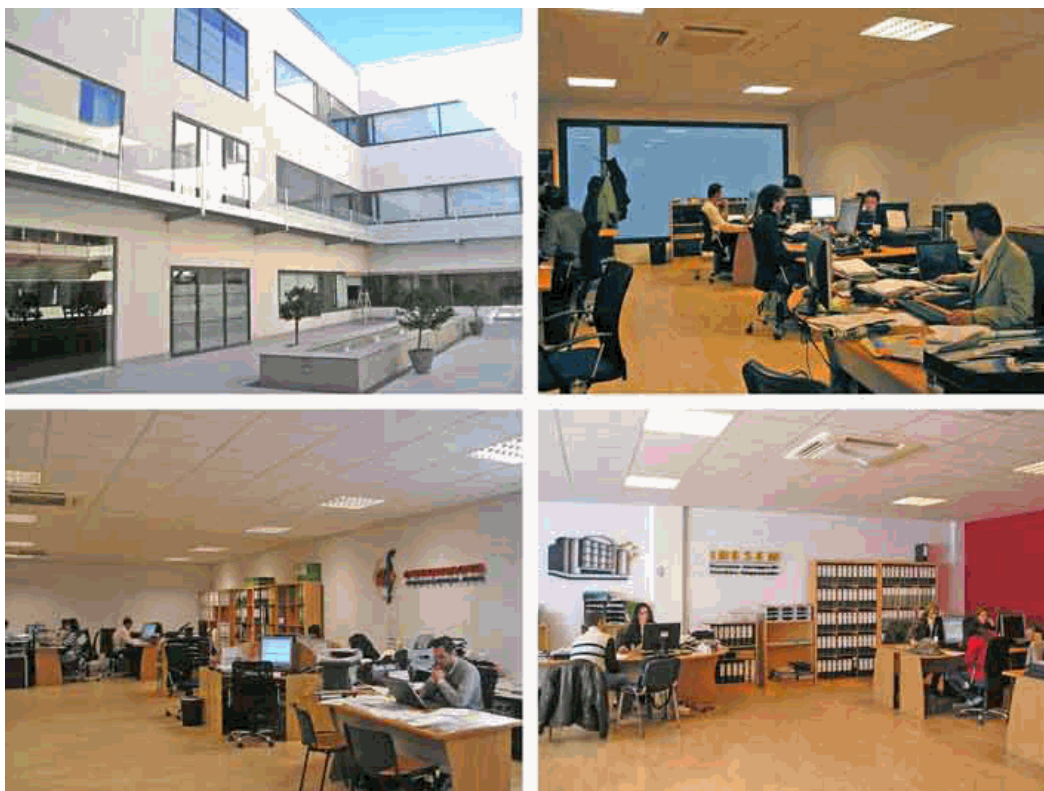
## Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



## Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

## Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

## Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

## Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

## Programa formativo

### TEMA 1. FUNDAMENTOS DE JAVASCRIPT

Lenguaje JavaScript para crear guiones o scripts

Validación de los datos enviados

Modelos de Objetos del Documento (DOM)

### TEMA 2. INTRODUCCIÓN

Situación actual de la Web. Páginas dinámicas e interactivas

Aplicaciones Web. Estándares HTML y CSS (HTML5 y CSS3)

Lenguaje de Programación JavaScript

### TEMA 3. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

Incluir código JavaScript en las páginas web. Etiquetas script y códigos alternativos para aquellos navegadores que puedan ejecutarlo o lo tengan desactivado.

Conceptos fundamentales de programación. Variables tipos de datos, operadores y cuadros de diálogo sencillos.

### TEMA 4. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Estructuras de control y cómo definir funciones en JavaScript. Ámbito de las variables

Diferencia entre variable global y variable local

### TEMA 5. OBJETOS Y ARRAYS EN JAVASCRIPT

Utilizar los objetos en el lenguaje JavaScript. Objetos propios que el programador puede utilizar. Jerarquía de objeto

Concepto de array

### TEMA 6. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

Los objetos location e history de JavaScript. Introducción al concepto de url.

### TEMA 7. EL OBJETO DOCUMENT

Contenido de la página web: su título, conjunto de imágenes, conjunto de hipervínculos, etc.

### TEMA 8. EL OBJETO FORM

Acceso a la información manejada en los formularios que aparecen en las páginas web. Validar la información del formulario con JavaScript.

### TEMA 9. MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO (DOM)

Concepto de modelo de Objetos del Documento DOM. Métodos esenciales de la interfaz de programación del DOM

Métodos para seleccionar elementos (getElementById, getElementsByTagName, getElementsByClassName).

Métodos que permiten obtener o establecer el valor de los atributos (getAttribute y setAttribute).

### TEMA 10. MANIPULACIÓN DEL DOM

Propiedades y métodos del DOM

Cómo recorrer el árbol del documento, modificar el valor de los nodos de texto o cómo crear nuevo contenido

### TEMA 11. BUENAS PRÁCTICAS

Buenas prácticas a la hora de escribir código JavaScript y trabajar con el DOM de un documento.

### TEMA 12. HTML5 Y CSS3

Novedades que aportan HTML5 y CSS3 como evolución de los dos principales estándares web.

Los elementos semánticos de HTML5, las características propias para reproducir elementos multimedia o las nuevas características de los formularios.

Las propiedades más interesantes de CSS3 (nuevos selectores, técnicas de diseño avanzadas, transiciones y transformaciones, etc.).

### TEMA 13. ELEMENTOS ESTRUCTURALES DE HTML5

Estudio del tipo de documento o doctype que indica que una página web sigue la especificación de HTML5.

Elementos estructurales de HTML5 que permiten describir mucho mejor el contenido de una página web.

Maquetación de una página web en la que se habían utilizado elementos neutros div, sustituyéndolos por los nuevos elementos estructurales.

### **TEMA 14. TRABAJANDO CON ESQUEMAS HTML5**

Ajustar el código de una página web que utiliza los elementos estructurales HTML5 para que sea mostrada correctamente por los navegadores antiguos.

Elementos semánticos de HTML5, como mark, progress, etc.

Significado de anidar elementos estructurales, por ejemplo, para representar un artículo o post en un blog y los comentarios que tiene relacionados.

Concepto del esquema del documento.

### **TEMA 15. FORMULARIOS HTML5**

Nuevas características de los formularios en HTML5: nuevos controles, nuevos atributos y validación nativa.

Simulación de las nuevas características para el caso de que el usuario utilice algún navegador antiguo. Uso del código JavaScript.

### **TEMA 16. DIBUJAR CON ELEMENTO CANVAS (PARTE I)**

Presentación del elemento canvas de HTML5.

### **TEMA 17. DIBUJAR CON EL ELEMENTO CANVAS (PARTE II)**

Métodos básicos de dibujo: líneas, rectángulos, arcos y trazados.

Estilos de línea, utilizar gradientes de color, utilizar patrones y dibujar imágenes o texto en la superficie de la página.

### **TEMA 18. VÍDEO Y AUDIO EN HTML5**

Incorporar vídeo y audio mediante las nuevas etiquetas HTML5.

Formatos y códecs disponibles. Cuáles son los que utilizan los principales navegadores.

Indicaciones para completar el código de forma que los navegadores antiguos puedan reproducir el contenido multimedia mediante Flash.

### **TEMA 19. INTRODUCCIÓN A CSS3 (PARTE I)**

Nuevos selectores, redondear las esquinas de los elementos, aplicar sombras a los objetos y al texto.

Utilizar niveles de transparencia al especificar colores, especificar colores hsl o utilizar gradientes de color como imágenes de fondo.

### **TEMA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3 (PARTE II)**

Incrustar fuentes junto a la página web, aplicar múltiples imágenes de fondo a los elementos.

Aplicar transiciones y/o transformaciones (cambiar el tamaño, rotar, inclinar o desplazar un elemento) entre distintos estados.