EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



FORMACIÓN ONLINE

Titulación certificada por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master en Programacion Web con Dreamweaver CC + HTML5 + CSS3 + PHP + MySQL + JavaScript + JQuery + Ajax + Titulacion Universitaria

Euroinnova International Online Education

Especialistas en **Formación Online**

SOMOS EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.



Nuestra visión es ser una escuela de **formación online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional.

Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

CERTIFICACIÓN EN CALIDAD

Euroinnova International Online Education es miembro de pleno derecho en la **Comisión Internacional de Educación a Distancia**, (con estatuto consultivo de categoría especial del Consejo Económico y Social de NACIONES UNIDAS), y cuenta con el **Certificado de Calidad de la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR)** de acuerdo a la normativa ISO 9001, mediante la cual se Certifican en Calidad todas las acciones formativas impartidas desde el centro.

Descubre Euroinnova International Online Education

Nuestros **Valores**



ACCESIBILIDAD

Somos **cercanos y comprensivos**, trabajamos para que todas las personas tengan oportunidad de seguir formándose.



HONESTIDAD

Somos **claros y transparentes**, nuestras acciones tienen como último objetivo que el alumnado consiga sus objetivos, sin sorpresas.



PRACTICIDAD

Formación práctica que suponga un **aprendizaje significativo**. Nos esforzamos en ofrecer una metodología práctica.



EMPATÍA

Somos **inspiracionales** y trabajamos para **entender al alumno** y brindarle así un servicio pensado por y para él

A día de hoy, han pasado por nuestras aulas **más de 300.000 alumnos** provenientes de los 5 continentes. Euroinnova es actualmente una de las empresas con mayor índice de crecimiento y proyección en el panorama internacional.

Nuestro portfolio se compone de **cursos online, cursos homologados, baremables en oposiciones y formación superior de postgrado y máster.**

Master en Programacion Web con Dreamweaver CC + HTML5 + CSS3 + PHP + MySQL + JavaScript + JQuery + Ajax + Titulacion Universitaria

DURACIÓN
825 horas

MODALIDAD
Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos

CENTRO DE FORMACIÓN:
Euroinnova International Online Education

TITULACIÓN

Doble Titulación: - Titulación de Master en Programación Web con Dreamweaver CC + HTML5 + CSS3 + PHP + MySQL + JavaScript + JQuery + Ajax con 700 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y CLADEA (Consejo Latinoamericano de Escuelas de Administración) - Titulación Universitaria en Creación y Gestión de Base de Datos SQL con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.

Titulación Expedida por **Euroinnova International Online Education**

Titulación Avalada para el **Desarrollo de las Competencias Profesionales R.D. 1224/2009**

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova International Online Education 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 Internaional Online Education y la Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXXX que presta sus servicios en la empresa LABORATORIO ELECTROTECNICO, S.C. C.L. con C.I.F. XXXXXXXXX ha cursado la acción formativa

Nombre de la Acción Formativa

perteneciente al Plan de Formación Continua impartido por EUROINNOVA con Nº Exp.XXXXXXXXX dentro del marco de la Fundación Estatal para la Formación en el empleo dirigido a trabajadores de todos los sectores en la convocatoria del 20XX

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en

Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General

JESÚS MORENO HIDALGO

Sello

Firma del Alumno/a

NOMBRE DEL ALUMNO

OBJETIVOS

Al realizar el Master Programacion Web Online tendrás la oportunidad de alcanzar los siguientes objetivos: Aportar al alumno todas las competencias y conocimientos necesarios para la creación, diseño y publicación de páginas web con el editor profesional Adobe Dreamweaver CC. Conocer los aspectos generales de la programación en Java, la estructura de sus programas y la sintaxis de programación. Controlar errores inesperados a la hora de realizar un programa y saber encauzar estos errores para que la aplicación no tenga una finalización inesperada. Hacer desarrollos utilizando colecciones Java, que nos facilitan el tratamiento, almacenamiento, recuperación, etc., de los objetos creados, y nos facilitan la programación. 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). Conocer los conceptos básicos de JavaScript y jQuery. Diferenciar los selectores básicos y de jerarquía de jQuery. Adquirir los conocimientos teóricos y prácticos necesarios sobre los aspectos clave, principios y tecnología de Ajax. Instalar el material necesario para utilizar esta técnica de desarrollo web. Crear aplicaciones interactivas mediante la combinación de tres tecnologías.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este Master en Programación Web con Dreamweaver CC + HTML5 + CSS3 + PHP + MySQL + JavaScript + JQuery + Ajax está dirigido a estudiantes y Profesionales de los sectores relacionados con el Mundo de la Informática, Internet y Programación orientada a la web.

PARA QUÉ TE PREPARA

Este Master en Programación Web con Dreamweaver CC + HTML5 + CSS3 + PHP + MySQL + JavaScript + JQuery + Ajax le prepara para ser programador web capaz de crear y mantener aplicaciones de gestión, páginas web, programaciones técnicas utilizando diferentes lenguajes y software como son Dreamweaver CC 2014, HTML5, CSS3, PHP, JavaScript, My SQL JQuery y Ajax, todo ellos para desarrollarlos a nivel profesional.

SALIDAS LABORALES

Tras realizar el Master Programacion Web Online estarás capacitado para desempeñar tu labor como profesional de sectores relacionados con el mundo de la Informática, Internet y la programación orientada a la web.

MATERIALES DIDÁCTICOS

- Manual teórico: Javascript
- Manual teórico: PHP
- Manual teórico: Programación con Ajax
- Manual teórico: My SQL
- Manual teórico: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 1
- Manual teórico: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 2
- Manual teórico: Programación en jQuery
- Manual teórico: Diseño Web Profesional con Dreamweaver CC
- Manual teórico: UML
- Manual teórico: Creación y Gestión de Base de Datos SQL
- Paquete SCORM: PHP
- Paquete SCORM: Javascript
- Paquete SCORM: Creación y Gestión de Base de Datos SQL
- Paquete SCORM: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 2
- Paquete SCORM: Diseño Web Profesional con Dreamweaver CC
- Paquete SCORM: Programación en jQuery
- Paquete SCORM: Programación con Ajax
- Paquete SCORM: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 1
- Paquete SCORM: UML
- Paquete SCORM: My SQL



FORMAS DE PAGO Y FINANCIACIÓN

- Contrareembolso.
- Tarjeta de crédito.
- PayPal.
- Bizum.
-Amazon Pay.
- PayU.



Matricúlate en cómodos Plazos Sin Intereses + Envío Gratis.
Fracciona tu pago con la garantía de

innovapay
International financial technology

Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin intereses.
Calcula tus plazos con el simulador de cuotas:

LLÁMANOS GRATIS AL 900 831 200

FINANCIACIÓN Y BECAS

EUROINNOVA continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.

En EUROINNOVA Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades económicas y financieras para la realización del pago de matrículas, todo ello **100% sin intereses**

- 20% BECA **Desempleados**
- 15% BECA **Emprende**
- 20% BECA **Antiguos Alumnos**
- 15% BECA **Amigo**

Llama gratis al 900 831 200 e infórmate de nuestras facilidades de pago.

LÍDERES EN FORMACIÓN ONLINE

7 Razones para confiar en Euroinnova

1 NUESTRA EXPERIENCIA

- Más de **20 años de experiencia.**
- Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- Alumnos de los 5 continentes.
- **25%** de alumnos internacionales.
- **97%** de satisfacción.
- **100% lo recomiendan.**
- **Más de la mitad** ha vuelto a estudiar en Euroinnova

Las cifras nos avalan

4,7 ★★★★★ 2.625 opiniones

4,7 ★★★★★ 12.842 opiniones

8.582 suscriptores

5.856 suscriptores

2 NUESTRO EQUIPO

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por **más de 300 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3 NUESTRA METODOLOGÍA

100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Con esta estrategia pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.

EQUIPO DOCENTE ESPECIALIZADO

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa

NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante.

4 CALIDAD AENOR

- Somos Agencia de Colaboración Nº 9900000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- Nuestros procesos de enseñanza están certificados por AENOR por la ISO 9001

AENOR GESTIÓN DE LA CALIDAD ISO 9001 | AENOR SEGURIDAD INFORMACIÓN ISO/IEC 27001 | AENOR GESTIÓN AMBIENTAL ISO 14001 | IQNet CERTIFIED QUALITY SYSTEM

5 CONFIANZA

Contamos con el sello de Confianza Online y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.

CONFIANZA ONLINE

6 BOLSA DE EMPLEO Y PRÁCTICAS

Disponemos de Bolsa de Empleo propia con diferentes ofertas de trabajo, y facilitamos la realización de prácticas de empresa a nuestro alumnado.

Somos agencia de colaboración Nº 9900000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.

GOBIERNO DE ESPAÑA | MINISTERIO DE EMPLEO Y SEGURIDAD SOCIAL | SERVICIO PÚBLICO DE EMPLEO ESTATAL

7 SOMOS DISTRIBUIDORES DE FORMACIÓN

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión, Euroinnova incluye dentro de su organización una editorial y una imprenta digital industrial.



ACREDITACIONES Y RECONOCIMIENTOS

Programa Formativo

PARTE 1. DISEÑO WEB PROFESIONAL CON DREAMWEAVER CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

1. Objetivo del curso: Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web.
2. Dirigido a: Diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CC

1. ¿Que es un dominio de un sitio Web?
2. ¿Qué es un servidor Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing o colocation
3. Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños: Absoluto y relativo
4. Lenguaje HTML: el lenguaje con el que se escriben las páginas Web
5. Diferentes tipografías y colores en la Web
6. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

1. Sitios en Dreamweaver, Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio Web en el programa Macromedia Dreamweaver. Explica las diferencias entre el sitio local y sitio remoto, cómo organizarlos para albergar el contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local
2. Configurar un sitio Web
3. Administrar y editar sitios Web
4. Crear y abrir documentos: Creación de una página en blanco, Creación de una plantilla en blanco, Creación de una página basada en un archivo de muestra de Dreamweaver CC, Cómo abrir y editar documentos existentes
5. Espacio de trabajo de Dreamweaver CC
6. Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo
7. Propiedades de la página: CSS, HTML
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO

1. Insertar Texto: Se indica cómo introducir texto en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver CC. Se estudia el formato del texto (fuente, tamaño, color, alineación, sangría,...), los estilos CSS, la posibilidad de crear listas

(numeradas, no numeradas o de definición) e incluso la revisión de la ortografía. Finalmente, también se describe la utilización de otros objetos en las páginas, como reglas horizontales, comentarios y la fecha de la última modificación de la página
2. Importar documentos de Microsoft Word
3. Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS
4. Creación de listas: Creación de una lista nueva, de una lista usando texto existente, de una lista anidada. Configuración de las propiedades de toda una lista
5. Caracteres especiales en HTML
6. Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto
7. Crear un estilo CSS y definición
8. Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENLACES

1. Introducción: Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver: vínculos a un lugar determinado de una página (a través de un anclaje con nombre), vínculos a otras páginas (del mismo sitio o a cualquier página de Internet) y vínculos en un menú de salto. Se indican las diferencias entre rutas absolutas y relativas, así como la administración y modificación de hipervínculos en Dreamweaver. Por último, se describe el uso de comportamientos en las páginas, para ejecutar comandos en respuesta a determinados sucesos o eventos
2. Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio
3. Vínculo a un correo: Creación de un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico, creación de un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades.
4. Menú de salto
5. Widget de barra de menús: Adición de un elemento de menú principal, Adición de un elemento de submenú, Eliminación de un elemento de menú principal o submenú
6. Comprobar vínculos: Comprobación de vínculos del documento actual, Comprobación de vínculos en una parte de un sitio local, Comprobación de los vínculos de todo el sitio, Reparación de los vínculos en el panel Verificador de vínculos
7. Estilos en vínculos: Link, Visited, Active
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES

1. Insertar una imagen: se describe el modo de incorporar imágenes en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver. Se presentan los formatos gráficos que se pueden utilizar en una página Web y sus diferencias, así como la creación de imágenes de sustitución, mapas de imagen y barras de navegación
2. Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades
3. Alinear y redimensionar una imagen

4. Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia
5. Mapas de imagen
6. Marcadores de posición
7. Objetos Inteligentes
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TABLAS

1. Tablas: Explica la forma de distribuir o colocar los elementos en las páginas Web con el programa Macromedia Dreamweaver: la utilización de capas, tablas y la utilización del modo de diseño, asignación del formato, incluir el contenido, etc
2. Insertar tablas
3. Selección de elementos de la tabla
4. Propiedades de la tabla: inspector de propiedades
5. Propiedades de las celdas
6. Tamaño de tablas: Cambio del tamaño de tablas, columnas y filas
7. Copiar, pegar, combinar y anidar tablas
8. Formato CSS de tablas
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO

1. Las capas: Explica que las capas por lo general se definen con las etiquetas div y span y pueden contener cualquier objeto, por ejemplo un formulario, un fragmento de texto o un plug-in
2. Posiciones de las cajas: Estática, Relativa, absoluta y fija
3. Insertar capas
4. Propiedades de las capas: inspector de propiedades
5. Panel Diseñador de CSS
6. Capas prediseñadas
7. Comportamientos: código JavaScript
8. Aplicar un comportamiento
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS CSS I

1. Hojas de estilo: Reglas CSS. Explica que las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de reglas de formato que determinan el aspecto del contenido de una página Web. La utilización de estilos CSS para aplicar formato a una página permite separar el contenido de la presentación
2. Panel estilos: permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan al elemento de página seleccionado
3. Crear y adjuntar hojas de estilo
4. Propiedades de tipo: definición de la configuración básica de la fuente
5. Propiedades de fondo

6. Propiedades de bloque
7. Propiedades del cuadro
8. Propiedades del borde
9. Definir consulta de Medios
10. Definir selectores
11. Definir propiedades
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTILOS CSS II

1. Propiedades lista: Aprenderemos más reglas css para una Web atractiva
2. Propiedades de posición
3. Propiedades de extensiones
4. Transiciones
5. Trabajar con Hojas de estilo
6. Aplicar varias clases estilos
7. Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver
8. Diseño de páginas con CSS
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y JQUERY UI

1. Incluir archivos swf: Presenta elementos multimedia dinámicos que podemos insertar en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver: animaciones de Flash, vídeos de Flash, botones y textos Flash. También se describen varias posibilidades de trabajo conjunto entre Dreamweaver y Fireworks, como la creación de un álbum de fotos Web o la inserción de HTML procedente de Fireworks en una página Web diseñada con Dreamweaver
2. Elementos multimedia y jQuery
3. Insertar archivos FLV
4. Insertar sonido: Formatos de Audio, Incrustación de un archivo de sonido, Incrustación de un archivo de video
5. Inserción de un widget de jQuery UI
6. Widget de acordeón: Personalización del widget de acordeón
7. Widget de Autocompletar
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

1. Plantillas: Tipos de regiones de plantillas. Aprenderemos que una plantilla es un tipo especial de documento que sirve para crear un diseño de página fijo, es muy útil
2. Creación de plantillas: Creación de una plantilla a partir de un documento existente, Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva
3. Crear regiones editables
4. Crear regiones repetidas: Inserción de una tabla repetida

5. Regiones opcionales de una plantilla: Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional editable
6. Basar páginas en una plantilla
7. Edición y actualización de plantillas
8. Panel activos: Adición de un activo a un documento
9. Biblioteca: Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección, Creación de un elemento de biblioteca vacío, Actualizar documento
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

1. Formularios: Describe lo que son, cómo se crean y cómo se configuran los formularios en Macromedia Dreamweaver, para que el visitante del sitio Web envíe información al servidor Web. Se explica el trabajo con los distintos campos que se pueden crear, viendo para qué se usa cada uno y sus propiedades
2. Creación de un formulario HTML: Objetos de formulario
3. Propiedades de objetos I
4. Propiedades de objetos II
5. Validar un formulario con JavaScript
6. Sitios remotos
7. Panel archivos: sitio local y remoto
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO DE CUADRÍCULA Y FTP

1. Diseño de cuadrícula fluida: Nos permite crear un diseño que se adaptará la pantalla del dispositivo que se utilice para visualizarlo, sea este un móvil, una tablet o la pantalla de un ordenador
2. Sincronizar FTP
3. FTP Multicanal

UNIDAD DIDÁCTICA 15. JQUERY MOBILE

1. jQuery Mobile
2. Temas
3. Panel muestras
4. Agregar Contenidos
5. Prácticas

PARTE 2. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT (CLIENTE + SERVIDOR)

MÓDULO 1. JAVASCRIPT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

1. Introducción
2. Programación del lado del cliente
3. Programación del lado del Servidor
4. ¿Qué utilizaremos?
5. ¿Qué necesita saber?
6. Nuestro primer ejemplo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

1. La etiqueta SCRIPT
2. Contenido Alternativo
3. Variables
4. Tipos de Datos
5. Operadores
6. Cuadros de diálogo
7. Práctica 2

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

1. Introducción
2. Estructuras de decisión
3. Estructuras lógicas
4. Estructuras de repetición
5. Definir funciones
6. Llamadas a funciones
7. Ámbito de las variables
8. Práctica 3

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

1. Introducción
2. La jerarquía de objetos
3. Propiedades y Eventos
4. Métodos 79
5. Práctica 4

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

1. ¿Qué es un URL?
2. El Objeto Location

3. Redirigir a otra página
4. El Objeto History
5. Práctica 5

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

1. Introducción
2. La propiedad Title
3. Los colores de la página
4. El método write
5. El conjunto images
6. Práctica 6

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM

1. Formularios HTML
2. El conjunto forms
3. La propiedad elements
4. Validar la información
5. ¿Cuándo realizar la validación?
6. Tipos de Validación
7. Práctica 7

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

1. El conjunto frames
2. El objeto navigator
3. El objeto screen
4. Práctica 8

MÓDULO 2. PHP

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN

1. Introducción
2. Obtener el paquete XAMPP
3. Instalar el paquete XAMPP
4. Apache y MySQL como servicios
5. La directiva register_globals
6. Práctica 9

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB

1. ¿Cómo funcionan las páginas PHP?
2. Crear un alias en apache
3. La página principal
4. Práctica 10

UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

1. Las etiquetas PHP
2. Variables
3. Tipos de datos
4. Constantes
5. Práctica 11

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Arrays
2. Estructuras de repetición
3. Estructuras de decisión
4. Combinar estructuras
5. Arrays Asociativos
6. El bucle foreach
7. Arrays Multidimensionales
8. Práctica 12a
9. Práctica 12b

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES

1. Introducción
2. Crear Funciones
3. Llamar a una función
4. Paso de parámetros
5. Parámetros por defecto
6. Práctica 13

UNIDAD DIDÁCTICA 14. INCLUIR ARCHIVOS

1. Ámbito de las variables
2. Variables estáticas
3. Uso de include y require
4. Incluir solo una vez
5. Seguridad de los archivos incluidos
6. Práctica 14

UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Introducción
2. Clases
3. Propiedades
4. Métodos
5. Visibilidad
6. Crear Objetos
7. Destructores
8. Práctica 15a
9. Práctica 15b

UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA

1. Presentación
2. Crear subclases
3. Crear objetos de las subclases
4. Sobrescribir métodos
5. El acceso protected
6. Práctica 16

UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

1. Introducción
2. El array $_GET
3. El array $_POST
4. Recogerlos en una página distinta
5. Recogerlos en la misma página
6. Entradas requeridas
7. Práctica 17a
8. Práctica 17b

UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

1. Expresiones regulares
2. Limpiando la información
3. Comprobando el formulario de origen
4. Práctica 18

UNIDAD DIDÁCTICA 19. COOKIES Y SESIONES

1. Introducción
2. Crear cookies
3. Caducidad de la cookies

4. Dependencia del navegador
5. Características de los cookies
6. ¿Qué es una sesión?
7. El array $_SESSION
8. La función od_start() y od_clean()
9. Finalizar la sesión
10. El identificador de la sesiones
11. ¿Dónde se almacena la información?
12. Práctica 19a
13. Práctica 19b

UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

1. Introducción
2. Crear el archivo
3. Escribir en el archivo
4. Leer de un archivo
5. Práctica 20

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

1. Errores
2. Excepciones
3. Práctica 21a
4. Práctica 21b

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

1. MySql
2. Contraseña para el root
3. Extensión mysqli
4. PHPMyAdmin
5. Administración de usuarios
6. Práctica 22

UNIDAD DIDÁCTICA 23. BASE DE DATOS Y SQL

1. Tipos de tablas en MySQL
2. Crear tablas
3. Relaciones uno a muchos
4. Relaciones muchos a muchos
5. SQL
6. Acceder a la base de datos
7. Establecer la conexión

8. Mostrar los datos en una tabla
9. Cerrar la conexión
10. Práctica 23a
11. Práctica 23b
12. Práctica 23c

UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

1. Ordenar el resultado
2. Dividir el resultado en páginas
3. Consultas preparadas
4. Práctica 24

UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

1. La página de login
2. La página de registro
3. Asegurar la confidencialidad
4. Práctica 25

UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

1. Introducción
2. Modificar listaproductos.php
3. La página comprar.php
4. Identificar al cliente
5. La página carritocompra.php
6. Confirmar el pedido
7. La página de desconexión
8. Migrar el carrito de la compra
9. Práctica 26a
10. Práctica 26b

UNIDAD DIDÁCTICA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

1. Introducción
2. ¿Qué vamos a hacer?
3. Construir la estructura HTML

UNIDAD DIDÁCTICA 28. FORMAS DE PAGO

1. Introducción
2. Tipos de Formas de Pago
3. Contrareembolso

4. Transferencia Bancaria
5. Domiciliación Bancaria
6. Tarjetas Bancarias
7. Tarjetas de Comercio
8. Paypal
9. ¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
10. Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
11. Modificando nuestra base de datos
12. Modificando el Código Anterior
13. Implementando el Contrareembolso
14. Implementando la transferencia
15. Implementando el Paypal

PARTE 3. MY SQL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MYSQL

1. ¿Qué es MySQL?
2. MySQL Open Source
3. ¿Por qué usar MySQL?
4. Algunos detalles técnicos de MySQL
5. Características

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TIPOS DE DATOS

1. Introducción
2. Resumen de los tipos de datos
3. Tipos de datos String y Char
4. Tipos de datos numéricos
5. Tipos de datos para fecha y hora
6. Almacenamiento según el tipo de campo
7. La importancia de coger el tipo de columna correcto
8. Relación con otros tipos de datos de bases de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OPERADORES ARITMÉTICO-LÓGICOS Y FUNCIONES

1. Introducción
2. Control de flujo
3. Operadores y funciones de comparación
4. Operadores lógicos
5. Funciones de fecha
6. Funciones para tipos String
7. Funciones aritméticas
8. Funciones matemáticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SINTAXIS SQL

1. Introducción a la sintaxis SQL
2. Sentencias de definición de la estructura de datos
3. Sentencias de datos: Select, Insert, Delete, Update
4. Sintaxis de subconsultas
5. Sintaxis de JOIN

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROCEDIMIENTOS ALMACENADOS

1. Introducción a los Procedimientos almacenados
2. Stored procedure (Procedimientos almacenados)
3. Introducción a la sintaxis de los procedures (procedimientos)
4. CREATE PROCEDURE y CREATE FUNCTION
5. Cursores en los procedimientos
6. Control de flujo en los procedimientos
7. Tratamiento de binario de los procedimientos almacenados y los disparadores

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRIGGERS O DISPARADORES

1. Introducción a los trigger
2. Para que sirven y cuando utilizarlos.
3. Sintaxis de los trigger, Create trigger
4. Sintaxis de los trigger, drop trigger

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISTAS

1. Introducción a las vistas
2. Sintaxis de las views, create view
3. Sintaxis de las views, alter view
4. Sintaxis de las view, drop view

PARTE 4. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML5 Y CSS3

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción
2. Editor de texto
3. Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN HTML

1. Introducción HTML

2. ¿Cómo creamos documento HTML?
3. Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS

1. Tablas
2. Formularios
3. Estructuras y layout

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES

1. Otras etiquetas importantes

UNIDAD DIDÁCTICA 6. METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Metainformación?
2. Accesibilidad
3. Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN CSS

1. Introducción CSS
2. Soporte de CSS en navegadores
3. Especificación oficial
4. Funcionamiento básico de CSS
5. ¿Cómo incluir CSS en la Web?
6. Estilo básico
7. Medios CSS
8. Comentarios
9. Sintaxis de la definición

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1. Selectores CSS
2. Unidades de medida
3. Colores

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

1. Modelo de cajas
2. Propiedades de las cajas
3. Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
4. Posicionamiento y visualización
5. Posicionamiento
6. Visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA "LAYOUT"

1. Introducción a layout
2. ¿Cómo centrar una página horizontalmente?
3. ¿Cómo centrar una página verticalmente?
4. Estructura y layout
5. Altura/anchuras máximas y mínimas
6. Estilos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS

1. Textos en CSS
2. Enlaces
3. Imágenes
4. Listas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND

1. Tablas
2. Formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OTRAS UTILIDADES DE CSS

1. Versión para imprimir
2. Personalizar el cursor
3. Hacks y filtros
4. Prioridad en las declaraciones
5. Validar CSS
6. Recomendaciones Generales
7. Recursos útiles

UNIDAD DIDÁCTICA 14. FIREBUG

1. ¿Qué es Firebug?
2. ¿Como se instala?

3. ¿Como usamos Firebug?

UNIDAD DIDÁCTICA 15. INTRODUCCIÓN HTML5

1. ¿Qué es HTML5?
2. ¿Cuáles son las mejoras?
3. Etiquetas Obsoletas
4. Etiquetas modificadas
5. Lista de etiquetas HTML5
6. Atributos eliminados
7. Otros cambios
8. Estructura HTML5
9. Nueva estructuración del body
10. Otros elementos nuevos de estructuración

UNIDAD DIDÁCTICA 16. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES

1. Introducción a atributos globales
2. Nuevos atributos
3. Introducción a los nuevos eventos.

UNIDAD DIDÁCTICA 17. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS

1. Elemento bdi
2. Elemento command
3. Elemento data
4. Elementos details
5. Elemento mark
6. Elemento meter
7. Elemento progress
8. Elemento ruby
9. Elemento time
10. Elemento wbr

UNIDAD DIDÁCTICA 18. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS

1. Nuevos elementos para los Formularios
2. Cambios en el atributo type (input)
3. Nuevos atributos para form
4. Nuevos atributos para fieldset
5. Nuevos atributos para input
6. Nuevos atributos para textarea

UNIDAD DIDÁCTICA 19. OTRAS MEJORAS DE HTML5

1. Introducción a los elementos multimedia
2. Etiqueta source
3. Etiqueta track
4. Elemento video
5. Elemento audio
6. Elemento embed
7. Elemento canvas
8. Introducción a MathML
9. Introducción a SVG
10. Introducción a Drag and Drop
11. Validador HTML5

UNIDAD DIDÁCTICA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3

1. Introducción
2. Unidades, colores y fuentes
3. Nuevos Selectores y pseudo-clases

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES

1. Propiedades para la animación
2. Nuevas propiedades para los fondos
3. Nuevas propiedades para Bordes

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES

1. Propiedades de las cajas
2. Propiedades de las cajas flexibles
3. Propiedades del color
4. Propiedades para las Fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 23. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS

1. Propiedades para los hiperenlaces
2. Propiedades de las multi-columnas

UNIDAD DIDÁCTICA 24. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES

1. Propiedades para texto
2. Propiedad 2D/3D Transform

UNIDAD DIDÁCTICA 25. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO

1. Propiedades para las transiciones
2. Propiedades para la interfaz de usuario
3. Validación CSS3

PARTE 5. UML 2.0: PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A UML

1. Introducción
2. El origen del UML: Unified Modeling Language
3. El Proceso Unificado
4. MDA: Model Driven Architecture

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS

1. Introducción
2. El objeto
3. La abstracción
4. Clases de objetos
5. Encapsulación
6. Herencia
7. Especialización y generalización
8. Clases abstractas y concretas
9. Polimorfismo
10. Composición
11. La especialización de los elementos: la noción de estereotipo en UML

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO I

1. Modelado de Requisitos: Diagrama de los casos de uso

   - Casos de uso

   - Actor

   - Escenario

   - Representación textual de los casos de uso

2. Modelado de la dinámica

   - Diagrama de secuencia

- Diagrama de comunicación

- Marcos de interacción

3. Modelado de objetos

- Conocer los objetos del sistema por descomposición

- Representación de clases

- Las asociaciones entre objetos

- Relación de generalización/especialización entre clases

- Diagrama de objetos o instancias

- Diagrama de estructura compuesta

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE MODELADO

1. Introducción
2. Empaquetado y diagrama de empaquetado
3. Asociaciones entre empaquetados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO II:

1. Modelado de objetos

- La noción de estado

- El cambio de estado

- Elaboración del diagrama de estados-transiciones

- El diagrama de timing

2. Modelado de las actividades

- Las actividades y los encadenamientos de actividades

- Las particiones o calles

- Las actividades compuestas

- El diagrama de vista de conjunto de las interacciones

3. Modelado de la arquitectura del sistema

- El diagrama de componentes

- El diagrama de despliegue

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LOS PERFILES

1. Introducción
2. Los perfiles
3. Estereotipos
4. Tagged values

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VISUAL PARADIGM

1. Introducción
2. Instalación
3. Interface
4. Crear un Proyecto
5. Guardar un proyecto
6. Diagrama de clases

   - Crear Y editar un diagrama de clases

   - Crear y editar elementos

   - Agregar atributos y operaciones

   - Crear generalización

   - Crear asociación

7. Análisis textual

   - Crear diagrama de análisis textual

   - Determinar clases y elementos

   - Crear clases candidatas

8. Diagrama de componentes

   - Crear un componente

   - Crear una interface

PARTE 6. PROGRAMACIÓN EN JQUERRY

MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN CON JQUERY

UNIDAD DIDÁCTICA 1.INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY

1. Introducción
2. Presentación
3. ¿Cómo iniciar Jquery?
4. ¿Dónde podemos documentarnos?
5. Herramientas necesarias

UNIDAD DIDÁCTICA 2.CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT

1. Introducción
2. Sintaxis Básica
3. Operadores
4. Control de flujo
5. Arrays y Objetos
6. Funciones

UNIDAD DIDÁCTICA 3.CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY

1. Introducción
2. Obteniendo JQuery 1.9.1
3. El nucleo de jQuery
4. Cargar Jquery desde Google
5. Novedades de Jquery 1.9

UNIDAD DIDÁCTICA 4.SELECTORES

1. Introducción
2. Selectores básicos en jQuery
3. Selectores de jerarquía
4. Filtros en Jquery

UNIDAD DIDÁCTICA 5.EVENTOS

1. Introducción
2. Evento de carga de Página
3. Eventos en Jquery
4. El objeto Event
5. Todavía más Eventos de Jquery

UNIDAD DIDÁCTICA 6.ATRIBUTOS EN JQUERY

1. Introducción
2. Operaciones sobre clases
3. Leer Atributos
4. Modificar Atributos
5. Modificar varios valores de atributos a la vez
6. Añadir atributos con Attr
7. Eliminar un atributos con removeAttr()

UNIDAD DIDÁCTICA 7.CSS EN JQUERY

1. Introducción
2. Acceso a propiedades con .css()
3. Modificar propiedades css con .css(nombre_propiedad_css, valor)

UNIDAD DIDÁCTICA 8.AJAX EN JQUERY

1. Introducción
2. Conceptos Claves
3. Cargar un Archivo
4. El método GET o POST
5. Cargar un Script
6. El método AJAX de jQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 9.FORMULARIOS

1. Introducción
2. Formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 10.EFECTOS EN JQUERY

1. Introducción
2. Los efectos show() y hide()
3. Efectos de fundido
4. Creación de una animación
5. Envío de funciones callback
6. Cola de efectos
7. Efectos con desplazamientos

UNIDAD DIDÁCTICA 11.JQUERY UI

1. Introducción
2. Instalación

3. Usando jQuery UI en nuestra página web
4. Plugin draggable
5. Componente Dialog
6. Componente Button

UNIDAD DIDÁCTICA 12.PLUG-IN EN JQUERY

1. Plugins
2. Desarrollar Plug-ins
3. Añadir nuevos métodos abreviados
4. Parámetros del método
5. Otras funciones para plug-ins
6. Compartir un Plug-in

MÓDULO 2. CURSO PRÁCTICO JQUERY

PARTE 7. PROGRAMACIÓN CON AJAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AJAX

1. Definición de AJAX
2. La RIA (Rich Internet Technologies)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INSTALAR MATERIAL NECESARIO

1. Descarga del pack
2. Instalación de Xampp
3. Comprobar la instalación de Xampp
4. Trabajar con Xampp
5. NotePad++

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT

1. Introducción
2. Sintaxis Básica
3. Operadores
4. Control de flujo
5. Arrys y objetos
6. Funciones

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL OBJETO XMLHTTP REQUEST

1. Introducción
2. Dependencia de los navegadores
3. Métodos y propiedades del objeto

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DOM

1. Introducción
2. Tipos de nodos
3. La interfaz Node
4. HTML y DOM

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BOM

1. Introducción
2. El objeto window
3. Características del objeto document
4. El objeto location
5. El objeto navigator
6. El objeto screen

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EVENTOS

1. Introducción
2. Modelo básico de eventos
3. El flujo de eventos
4. Handlers y listeners
5. El objeto event
6. Tipos de eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE DEPURACIÓN

1. Introducción
2. Instalación
3. La consola JavaScript
4. Document Object Model Inspector
5. Venkman (depurador de Javascript)
6. FireBug (todo lo anterior en uno)

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PRIMEROS PASOS CON AJAX

1. Breve historia de Ajax
2. Nuestro primer programa con Ajax “hola mundo”

3. Utilidades y objetos para AJAX
4. Interacción con el servidor
5. Aplicaciones complejas
6. Seguridad

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMACIÓN AVANZADA EN AJAX

1. Devolver JavaScript desde el servidor
2. Conectar con Google
3. GoogleMaps

UNIDAD DIDÁCTICA 11. FRAMEWORKS Y LIBRERÍAS

1. Introducción
2. El framework Prototype
3. La librería jQuery
4. Otros Frameworks importantes

UNIDAD DIDÁCTICA 12. OTRAS UTILIDADES

1. Detener las peticiones HTTP erróneas
2. Mejorar el rendimiento de las aplicaciones complejas
3. Ofuscar el código JavaScript
4. Evitar el problema de los dominios diferentes

PARTE 8. CREACIÓN Y GESTIÓN DE BASES DE DATOS SQL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS

1. Ventajas e inconvenientes de las baes de datos
2. Conceptos generales
3. El modelo entidad-relación
4. El modelo entidad-relación extendido
5. Restricciones de integridad

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL MODELO DE BASES DE DATOS RELACIONAL

1. Estructura del modelo relacional
2. Claves en el modelo relacional
3. Restricciones de integridad
4. Teoría de la normalización
5. Diseño de una base de datos relacional
6. Tipos de lenguajes relacionales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJE DE CONSULTA SQL

1. Caracterísiticas de SQL
2. Sistemas de Gestión de Bases de Datos con soporte SQL
3. Sintaxis en SQL
4. Especificación de restricciones de integridad

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MYSQL COMO SISTEMA GESTOR DE BASES DE DATOS RELACIONALES

1. Caracterísiticas de MySQL
2. Tipos de datos
3. Sisntaxis SQL para MySQL

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SALVAGUARDA Y RECUPERACIÓN DE DATOS

1. Posibles fallos en una base de datos
2. Elementos de recuperación
3. Tipos de soporte
4. RAID
5. Servidores remotos de salvaguarda de datos
6. Diseño de un plan de salvaguarda y protocolo de recuperación de datos
7. Tipos de salvaguardas de datos
8. RTO (Recovery Time Objective) y RPO (Recovery Point Objective)
9. Mecanismos de verificación de la integridad de las copias de seguridad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BASES DE DATOS DISTRIBUIDAS

1. Definición de SGBD distribuido. Principales ventajas y desventajas
2. Características esperadas en un SGBD distribuido
3. Clasificación de los SGBD distribuidos
4. Enumeración y explicación de las reglas de DATE para SGBD distribuidos
5. Replicación de la información en bases de datos distribuidas
6. Procesamiento de consultas
7. Descomposición de consultas y localización de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SEGURIDAD DE LOS DATOS

1. Conceptos de seguridad de los datos: confidencialidad, integridad y disponibilidad
2. Normativa legal vigente sobre datos
3. Supuestos prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. TRANSFERENCIA DE DATOS

1. Herramientas para importar y exportar datos

2. Clasificación de las herramientas
3. Ejemplo de ejecución de una exportación e importación de datos
4. Migración de datos entre diferentes SGBD
5. Inconvenientes al traspasar datos entre distintos SGBD



¿Te ha parecido interesante esta formación? Si aún tienes dudas, nuestro **equipo de asesoramiento académico** estará encantado de resolverlas. Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso.

Llamadme gratis | ¡Matricularme ya!