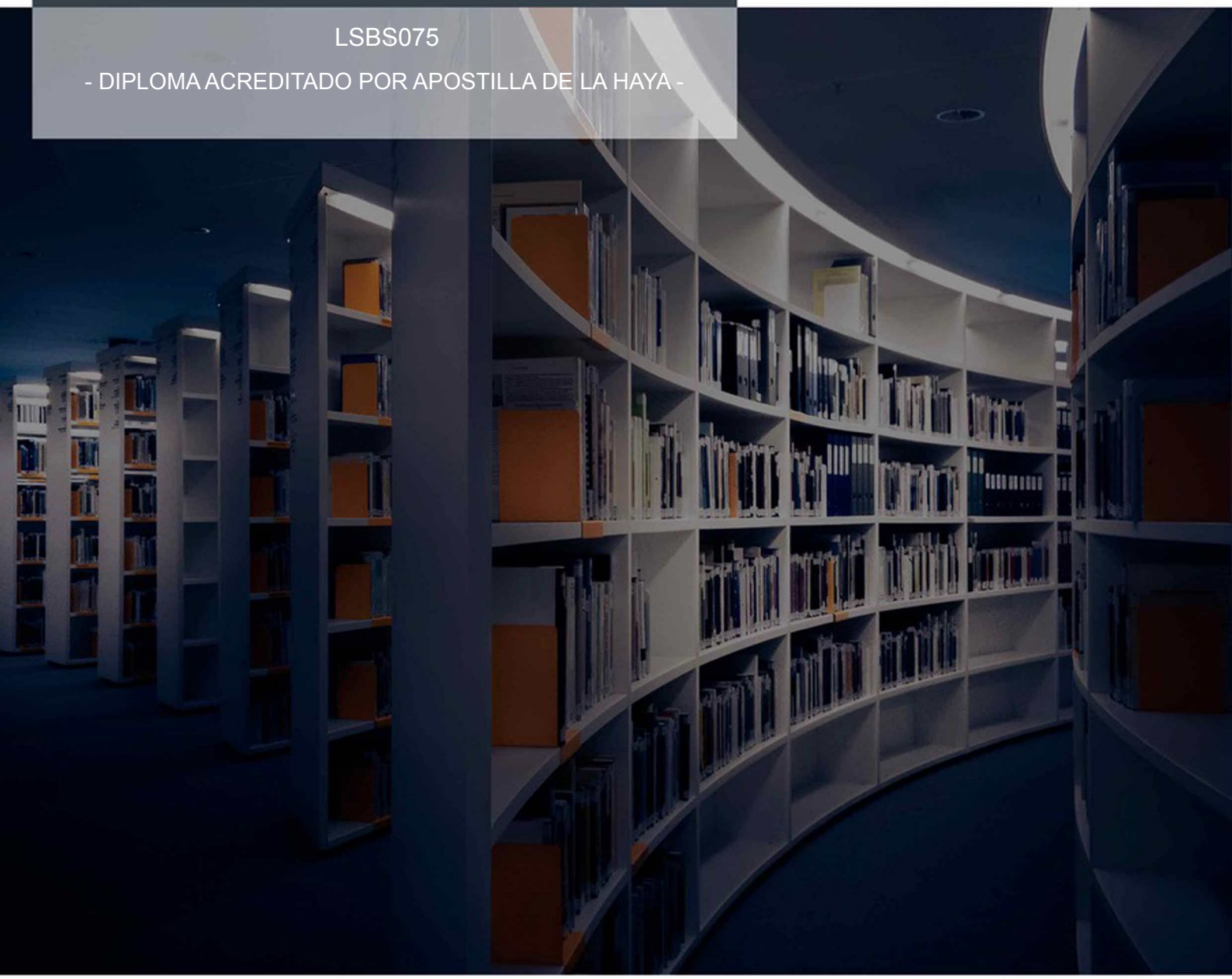
MAESTRÍA

MAESTRÍA INTERNACIONAL EN PROGRAMACIÓN WEB EN ENTORNO CLIENTE

SELECT BUSINESS SCHOOL

LSBS075

- DIPLOMA ACREDITADO POR APOSTILLA DE LA HAYA -



CUM LAUDE

ESPAÑA

NIHIL PRIUS FIDE

NOTARIO

DESTINATARIOS

El Programa está especialmente diseñado para aquellas personas que estén interesadas en adquirir conocimientos sobre **Programación Web en Entorno Cliente** y que quieran asegurarse un recorrido ascendente en esta área, con una especial elevación y consolidación de competencias.

Permite conocer la elaboración de documentos web mediante lenguajes de marcas, el diseño web, el lenguaje marcado para presentación de páginas web, las hojas de estilo, el desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión, las arquitecturas de aplicaciones web, los navegadores, la creación de contenido, la aplicación de técnicas de usabilidad y accesibilidad en el entorno del cliente y la accesibilidad y usabilidad web. Además, al final de cada unidad didáctica el alumno/a encontrará ejercicios de autoevaluación que le permitirán hacer un seguimiento.

El alumno recibirá acceso a un curso inicial donde encontrará información sobre la metodología de aprendizaje, la titulación que recibirá, el funcionamiento del Campus Virtual, qué hacer una vez el alumno haya finalizado e información sobre Grupo Esneca Formación. Además, el alumno dispondrá de un servicio de **clases en directo**.

FICHA TÉCNICA

CARGA HORARIA
900H

MODALIDAD
ONLINE
*La modalidad incluye módulos con clases en directo

CURSO INICIAL
ONLINE

TUTORIAS
PERSONALIZADAS

IDIOMA
CASTELLANO

DURACIÓN
HASTA UN AÑO
*Prorrogable

IMPORTE

VALOR ORIGINAL: ~~5600$~~
VALOR ACTUAL: 1400$
*Importe expresado en Dólares Americanos

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el "**MAESTRÍA INTERNACIONAL EN PROGRAMACIÓN WEB EN ENTORNO CLIENTE**", de SELECT BUSINESS SCHOOL.

Los diplomas llevan el sello de **Notario Europeo** que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional. Además, dispone del reconocimiento **Cum Laude**. Este distintivo lo otorga Emagister a los centros educativos y escuelas de negocios, que hayan recibido la mejor valoración de los servicios formativos prestados por los estudiantes.

La Titulación dispone de la APOSTILLA DE LA HAYA (Certificación Oficial que da validez a la Titulación ante el Ministerio de Educación de más de 200 países de todo el mundo).

CONTENIDO FORMATIVO

MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

UNIDAD FORMATIVA 1. ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS WEB MEDIANTE LENGUAJES DE MARCAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO WEB

1. Principios de diseño web.
2. El proceso de diseño web.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LENGUAJES DE MARCADO GENERALES

1. Origen de los lenguajes de marcado generales: SGML y XML.
2. Características generales de los lenguajes de marcado.
3. Estructura general de un documento con lenguaje de marcado.
4. Documentos válidos y bien formados. Esquemas.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO PARA PRESENTACIÓN DE PÁGINAS WEB

1. Historia de HTML y XHTML. Diferencias entre versiones.
2. Estructura de un documento.
3. Color.
4. Texto.
5. Estilos lógicos.
6. Enlaces de hipertexto.
7. Imágenes.
8. Listas.
9. Tablas.
10. Marcos (frames).
11. Formularios.
12. Elementos en desuso (deprecated).

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HOJAS DE ESTILO WEB

1. Tipos de hojas de estilo: estáticas y dinámicas.
2. Elementos y estructura de una hoja de estilo.
3. Diseño de estilos para diferentes dispositivos.
4. Buenas prácticas en el uso de hojas de estilo.

UNIDAD FORMATIVA 2. DESARROLLO Y REUTILIZACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE Y MULTIMEDIA MEDIANTE LENGUAJES DE GUIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURAS DE APLICACIONES WEB

1. Esquema general.
2. Arquitectura en capas.
3. Interacción entre las capas cliente y servidor.
4. Arquitectura de la capa cliente.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NAVEGADORES WEB

1. Arquitectura de un navegador.
2. Navegadores de uso común. Comparativa.
3. Seguridad en navegadores.
4. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).
5. Conformidad a estándares.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE CONTENIDO WEB DINÁMICO

1. Fundamentos de programación.
2. Librerías.
3. Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico.
4. Miniaplicaciones (applets).

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE GUIÓN DE USO GENERAL

1. Integración de lenguajes de guión en navegadores web.
2. Estructura general de un programa en un lenguaje de guión.
3. Funciones.
4. Manipulación de texto.
5. Listas (arrays).
6. Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de guión.
7. Objetos.
8. El modelo de documento web.
9. Gestión de eventos.
10. Gestión de errores.
11. Usos específicos de lenguajes de guión.
12. Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo con lenguajes de guión.
13. Comparativa.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTENIDOS MULTIMEDIA

1. Definición de multimedia. Tipos de recursos multimedia.
2. Inclusión de contenido multimedia en páginas web.
3. Gráficos multimedia.
4. Audio.
5. Edición de fragmentos de audio.
6. Vídeo.
7. Animaciones multimedia.
8. Elementos interactivos.

UNIDAD FORMATIVA 3. APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD EN EL ENTORNO DEL CLIENTE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ACCESIBILIDAD WEB

1. Definición de accesibilidad web.
2. Ventajas y dificultades en la implantación de la accesibilidad web.
3. Normativa y estándares sobre accesibilidad web.
4. Guías para el cumplimiento de normativas y estándares.
5. Descripción del proceso de la conformidad en accesibilidad web.
6. Tecnologías donde la accesibilidad es aplicable.
7. Herramientas para la validación de la accesibilidad.
8. Evolución de la accesibilidad. Nuevas tendencias.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. USABILIDAD WEB

1. Definición de usabilidad.
2. Importancia del diseño web centrado en el usuario.
3. Diferencias entre accesibilidad y usabilidad.
4. Ventajas y problemas en la combinación de accesibilidad y usabilidad.
5. Ventajas y dificultades en la implantación de sitios web usables.
6. Métodos de usabilidad.
7. Análisis de requerimientos de usuario.
8. Principios del diseño conceptual. Creación de prototipos orientados al usuario.
9. Pautas para la creación de sitios web usables.
10. Evaluación de la usabilidad.