



SELECT
BUSINESS SCHOOL

MAESTRÍA

MAESTRÍA INTERNACIONAL EN PROGRAMACIÓN WEB EN ENTORNO CLIENTE

LSBS075



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ESCUELAS DE NEGOCIOS

DESTINATARIOS

El Programa está especialmente diseñado para aquellas personas que estén interesadas en adquirir conocimientos sobre la Maestría Internacional en 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.

¿QUIÉNES SOMOS?

SELECT BUSINESS SCHOOL es una Escuela de Negocios líder y pionera en programas de formación especializada en desarrollo de programas formativos en modalidad online.

Pertenecemos a GRUPO ESNECA FORMACIÓN, el Grupo de Formación líder a Nivel Nacional, con 11 escuelas y más de 6000 alumnos anuales, con una satisfacción media de nuestros alumnos (*) de 9'1 sobre 10, donde nuestras escuelas aparecen como líderes en demanda y satisfacción de los alumnos.

(*) Información basada en opiniones de nuestros alumnos en la página líder nacional en formación (<http://www.emagister.com/>)

MODALIDAD

La modalidad de la Maestría es **ONLINE** y **TUTORIZADA**

- Una vez matriculado, el alumno recibirá las claves de acceso en menos de 24 horas laborables.
- Nuestro equipo de profesores y tutores contactará con el alumno en un máximo de 48 horas tras la matrícula para guiar al alumno, acompañarlo en el inicio y a lo largo del curso, y responder a cualquier duda o pregunta que pueda surgir.

DURACIÓN

La duración del curso es de 900 horas.

MONTO

MONTO ORIGINAL: 5.600\$

MONTO ACTUAL: 1.400\$

*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, avalada por nuestra condición de socios de AEC y AEEN máximas instituciones españolas en formación y calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

La Titulación puede disponer 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.