

CURSO de ESPECIALIZACIÓN en:
DISEÑO Y PROGRAMACION DE SITIOS WEB

MODULOS	HTML5 – CSS3	3 Semanas
	BOOTSTRAP	2 Semanas
	Programación en JAVASCRIPT	3 Semanas
	PHP Básico - Avanzado	3 Semanas
Requisitos	Nociones de programación (no indispensable)	
Duración	3 MESES los Martes y Jueves	

HTML5 – CSS3

OBJETIVO: Aprender a crear y diseñar Sitios Web desde cero con HTML5 y CSS3, dominando la estructura y el estilo de las páginas web de forma sencilla pero poderosa. Adquiere las habilidades necesarias para construir sitios atractivos, funcionales y adaptables a cualquier dispositivo.

Contenido

1. HTML5
2. Introducción
 - a. Que es HTML5?
 - b. Nuevas tendencias para estructurar una web
 - c. Comparativa entre versiones anteriores
3. Características de HTML5
4. Metadatos
5. Sintaxis y etiquetas
 - a. Etiquetas semánticas
 - b. Atributos de las etiquetas
 - c. Encabezados para el documento
 - d. Párrafos
 - e. Formato del documento
 - f. Referencias y Citas
 - g. Comentarios
 - h. Enlaces internos y externos
6. Comportamiento de las etiquetas
7. Características generales de las etiquetas
8. Estructuras de organización
 - a. Tablas
 - b. Listas
9. Contenido multimedia
 - a. Imágenes
 - b. Audios
 - c. Videos
10. Formularios

- a. Como se estructura un formulario
 - b. Componentes de un formulario
 - c. Especificaciones de un cajón Input
 - d. Tipos de input
 - e. Atributos en un input
 - f. Tipos de botones
11. Contenido Incrustado
- a. Iframe
 - b. Como agregamos contenido externo a nuestro sitio web
 - i. Mapas
 - ii. Reproductores de sonido
 - iii. Reproductores de video
12. Esquema general de un sitio web
13. CSS3
14. Introducción a CSS3
- a. Que es CSS3 y las hojas de estilo
 - b. Métodos para agregar estilos en nuestros sitios web
15. Medidas absolutas y relativas
16. Márgenes internos y externos
17. Selectores
- a. Básicos
 - b. Avanzados
18. Pseudo-clases y Pseudo-elementos
19. Funciones de transición
20. Manejo de fondos
21. FLEXBOX
22. Posicionamiento de los elementos
23. Animaciones
24. Procesos de automatización
25. PREPROCESADORES DE ESTILOS
- a. ¿Qué son y cómo nos ayudan?
 - b. SASS
 - i. Instalación
 - ii. Variables
 - iii. Mixins
 - iv. Anidación de selectores
 - v. Herencia
 - vi. Modularización de estilos
 - vii. Compilación hacia CSS3
26. Optimización para producción

BOOTSTRAP

OBJETIVO: Aprende a crear sitios web modernos, responsivos y visualmente atractivos con Bootstrap. Descubre cómo utilizar su sistema de diseño, componentes y utilidades para desarrollar páginas adaptables a cualquier dispositivo de forma rápida y eficiente.

Contenido

1. Primeros pasos introducción
2. Tipos de contenedores
3. Breakpoints
4. Paleta de colores
5. Filas y columnas
6. Contextualización y estructura responsive
7. Márgenes internos y externos
8. Tipos de alineaciones
9. Orden y desplazamiento de los contenidos
10. Tipografía y utilidades para el texto
11. Componentes varios
 - 11.1. Bordes
 - 11.2. Manejo de imágenes
 - 11.3. Sombras
 - 11.4. Alertas
 - 11.5. Botones
 - 11.6. Insignias
 - 11.7. Listas
 - 11.8. Barras de progreso
 - 11.9. Paginación
 - 11.10. Tarjetas
 - 11.11. Carrusel
12. Formularios
13. Modal
 - 13.1. Tabs
14. Popover y tooltips
15. Toast

PROGRAMACION EN JAVASCRIPT

OBJETIVO: Poder aprender JavaScript en forma sencilla dándoles a conocer la programación, dominar los tipos de datos y estructuras de control y manejo de objetos. Controlar las ventanas del navegador, formularios, imágenes y cookies. Dotando a cualquier sitio de dinamismo e interactividad.

Contenido Mínimo

1. Introducción a JavaScript
 - a. Que es JavaScript?
2. Uso de la consola para JavaScript
3. Definición de variables y constantes
4. Tipos de datos primitivos y especiales
5. Operadores
 - a. Aritméticos
 - b. Comparativos
 - c. Lógicos
 - d. Asignación
 - e. Especiales
6. Estructuras condicionales
7. Estructuras repetitivas/Bucles
8. Funciones

- a. Alcance de las variables
 - b. Funciones tradicionales
 - c. Funciones anónimas
 - d. Funciones flecha
 - e. Funciones especiales
9. Transformaciones especiales
 10. Métodos orientados a colecciones de datos
 11. Programación orientada a objetos dentro de JavaScript
 - a. Uso de la palabra reservada "this"
 - b. Atributos y métodos
 - c. Constructores
 - d. Herencia
 12. Prototypes
 13. Manipulación del DOM
 - a. Creación y manipulación de elementos dinámicamente
 14. Manejo de eventos
 - a. Lista de eventos
 - b. Control y reacción sobre elementos de la página web mediante eventos
 15. Tipos de almacenamiento local
 - a. LocalStorage
 - b. SessionStorage
 16. Expresiones regulares
 17. Callbacks, Promises y Asincronia
 18. Peticiones HTTP
 - a. AJAX
 - b. Fetch API

PHP BASICO - AVANZADO

OBJETIVO: Introducir al lenguaje de programación PHP, este lenguaje permite crear páginas web dinámicas, como su acomodo en las páginas HTML, además configurar el entorno necesario para la ejecución de estas páginas. También a desarrollar las aplicaciones web dinámicas con acceso a información almacenada en una Base de Datos (Mysql).

Contenido Mínimo

1. Introducción
2. Sintaxis básica
 - 2.1 Variables
 - 2.1.1 Constantes
 - 2.1.2 Arrays
 - 2.1.3 Variables de variables
 - 2.1.4 Variables externas
 - 2.1.5 Variables del servidor http
 - 2.1.6 Variables predefinidas
 - 2.2 Estructuras de control y condicionales
 - 2.3 Funciones y procedimientos
3. Acceso a base de datos MYSQL
 - 3.1.1 Inserción
 - 3.1.2 Eliminación
 - 3.1.3 Modificación
 - 3.1.4 Listado
4. Seguridad

- 4.1 Autenticación de usuarios con PHP
- 4.2 Sesiones
- 4.3 Cookies
- 5 PHP y la programación orientada a objetos
 - 5.1 Clases y objetos
 - 5.2 Herencia
- 6 Archivos y directorios
 - 6.1 Manejo de Directorios en http
 - 6.2 Manejo de Archivos en http
- 7 Funciones avanzadas en PHP.
 - 7.1 Expresiones Regulares.
- 8 Reportes en PDF
- 9 Manejo de XML con PHP
 - 9.1 Parser
 - 9.2 XML-DOM
- 10 Webservices