

CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB

Familia profesional: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Área Profesional: SISTEMAS Y TELEMÁTICAS

ESPECIALIDAD: IFCT030PO- Expte: FC22-07/2022/5116SEP

(60 horas)

Contenidos

REQUISITOS DE ACCESO

Trabajadores en activo en empresas ubicadas en la Comunidad de Madrid

Objetivo General:

Crear y programar páginas WEB.

CONTENIDOS FORMATIVOS:

1. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO DE PÁGINAS WEB.

1.1. Configuración y estructura básica de una página web.

1.2. Contenidos.

1.3. Medias.

1.4. Diseño gráfico.

1.5. Titulares de diseño Arquitectura de la información.

1.6. El árbol de contenidos.

1.7. Niveles y capas de navegación.

1.8. Mecanismos de interacción on line.

1.9. Bases de datos asociadas a la generación de webs.

1.10. Formularios y otros mecanismos de registro de datos.

1.11. Acceso restringido. Cortafuegos.

1.12. Actualización y mantenimiento de páginas web.

2. PRINCIPALES TIPOLOGÍAS DE WEBS.

2.1. Portales. Corporativas. Oficiales. Comerciales. Weblogs.

2.2. Relación con arquitectura informacionales.

3. CONOCIMIENTO SOBRE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS.

3.1. FrontPage: Programa creado por Microsoft para la creación de páginas y sitios web básicos.

3.2. HTML: Lenguaje específico para la creación y diseño de páginas web para Internet.

3.3. Photoshop: Programa para el tratamiento digital de fotografías. Image ready: Programa asociado a Photoshop, para crear gif's animados.

3.4. Dreamweaver: Programa para gestionar sitios web en Internet.

3.5. Fireworks: Programa para generar gráficos para la web. Flash: Programa que permite diseñar páginas interactivas para Internet.

3.6. Action script: Complementario a Flash, se trata de una herramienta de programación.

4. LENGUAJE DE DESCRIPCIÓN DE DOCUMENTOS HTML.

4.1. Editores HTML.

Contenidos

- 4.2. Conversores a HTML.**
- 4.3. Hojas de estilo. Inclusiones por parte del servidor.**
- 4.4. Formularios por correo electrónico.**
- 4.5. Mapas cliente.**
- 5. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB EN JAVASCRIPT.**
- 5.1. Introducción a los lenguajes orientados a objetos.**
- 5.2. JavaScript dentro de ficheros HTML.**
- 5.3. Funciones de respuesta a eventos. HTML dinámico.**
- 6. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD.**