



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



# FORMACIÓN ONLINE

Titulación certificada por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## **MASTER DESARROLLO APLICACIONES WEB: Master Online - Desarrollador Aplicaciones Web Front - End + Titulación Universitaria**

[www.euroinnovaformazione.it](http://www.euroinnovaformazione.it)



**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.**

## OBJETIVOS

Este Máster Desarrollo de Aplicaciones Web perseguirá la consecución de los siguientes objetivos establecidos: Conocer los aspectos generales de la programación en Java, la estructura de sus programas y la sintaxis de programación. Desarrollar programas manejando la potencia de la programación orientada a objetos, trabajando con la estructura de una clase, sus métodos y atributos, control de accesos, paquetes, etc., para poder dar sentido a la programación orientada a objetos. 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. Adquirir una base teórica y práctica en el campo de la Informática para poder comprender los conceptos prácticos. Aprender la forma de optimizar las bases de datos y protegerlas contra posibles agresiones. Conocer las características especiales que presentan las aplicaciones en PHP, su nuevo enfoque orientado a objetos, la seguridad en la aplicación y el acceso a bases de datos. Aprender sobre UML 2.0 para la iniciación al mundo de los patrones de diseño de software. Conocer los elementos de modelado a partir de ejemplos pedagógicos extraídos del mundo de los caballos. Conocer los diferentes diagramas de UML 2, desde la descripción de los requisitos a partir de casos de uso, hasta el diagrama de componentes pasando por los diagramas de interacción, de clases, de estructura compuesta, de estados transiciones y de actividades. Aprender de qué manera los diagramas de interacción pueden utilizarse para descubrir los objetos que componen el sistema. Conocer los conceptos básicos de JavaScript y jQuery Diferenciar los selectores básicos y de jerarquía de jQuery Aprender los métodos de atributo y css de jQuery Aprender a acceder directamente a un script desde jQuery Conocer los efectos en jQuery Configurar el entorno para nuestra web App con NodeJS y MongoDB. Modelar datos con Mongoose. Integrar el api rest de nuestra web app con frontend Aprender a cómo estructurar su aplicación y cómo implementar la navegación en una SPA. Aprender cómo enriquecer el lenguaje HTML mediante directivas creando su propio DSL, cómo gestionar la validación de formularios, cómo localizar su aplicación, y a continuación cómo dialogar con el servidor mediante peticiones HTTP. Conocer las pruebas unitarias y a las pruebas de integración, que permiten aportar una gran robustez a la aplicación AngularJS y asegurar que no existen regresiones. Aprender los mecanismos avanzados vinculados con AngularJS, en particular el principio de ciclo digest y su impacto en la actualización de bindings o cómo optimizar su aplicación.

## A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este máster está dirigido a todos aquellos profesionales del sector que quieran ampliar su formación o especializarse en las funciones de diseño de interfaces con Front-End, en PHP y

en lenguaje Javascript.

## PARA QUÉ TE PREPARA

Gracias este máster de desarrollo de aplicaciones web podrás especializarte en funciones de diseño de interfces con Front- End, PHP y Javascript.

## SALIDAS LABORALES

Gracias a este Máster Desarrollo Aplicaciones Web, aumentarás tu formación en el ámbito de diseño de interfaces. Además, te capacitará para ejercer como experto en diseño web, desarrollo web así como en informática y programación.

## MASTER DESARROLLO APLICACIONES WEB: Master Online - Desarrollador Aplicaciones Web Front - End + Titulación Universitaria

**DURACIÓN**  
725 horas**MODALIDAD**  
Online **RÉDITO**  
5 ECTS**CENTRO DE FORMACIÓN:**Euroinnova International  
Online Education**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

### TITULACIÓN

Titulación Múltiple: - Titulación de Master Online - Desarrollador Aplicaciones Web Front - End con 600 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.

**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATIONTitulación Expedida por  
**Euroinnova International  
Online Education****QUALIFICA2**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**

pertenciente 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 ZDXX

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



Euroinnova Formación es una marca registrada de la Fundación Estatal de la Formación en el Empleo (Fundación para el Empleo) y constituye un servicio público de atención a los trabajadores en materia de formación profesional. El presente documento es un modelo de certificado de formación profesional que se expide en el marco de la Ley Orgánica 2/2013, de 29 de febrero, de medidas de apoyo al emprendedor y de estímulo del crecimiento y de creación de empleo. El presente documento es un modelo de certificado de formación profesional que se expide en el marco de la Ley Orgánica 2/2013, de 29 de febrero, de medidas de apoyo al emprendedor y de estímulo del crecimiento y de creación de empleo.

## MATERIALES DIDÁCTICOS

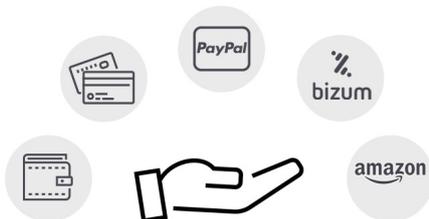
- Manual teórico: Javascript
- Manual teórico: PHP
- Manual teórico: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 1
- Manual teórico: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 2
- Manual teórico: Programación en jQuery
- Manual teórico: UML
- Manual teórico: Angular
- Manual teórico: Creación y Gestión 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: Programación en jQuery
- Paquete SCORM: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 1
- Paquete SCORM: UML
- Paquete SCORM: Ejemplo práctico de web app con AngularJS, NodeJS y MongoDB
- Paquete SCORM: Fundamentos del diseño web front-end
- Paquete SCORM: Angular



\* Envío de material didáctico solamente en España.

## 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



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 N° 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



## 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.



## 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 N° 9900000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.



# 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. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO WEB FRONT- END

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN A FUNDAMENTOS DEL FRONT-END

1. Definición para front-end
2. Que son Frameworks, librerías, plugins, widgets
3. Uso de herramientas de creación de código
4. Instalar el servidor Apache WAMP
5. Qué es responsive
6. Fundamentos del front-end

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLO FRONT-END

1. Estructura de HTML
2. Diferencia de HTML y HTML5
3. Estructura del HTML
4. CSS y CSS3
5. Que son Wireframes, mockups y prototipos
6. Diseño fluido

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CSS

1. En que se diferencia CSS y CSS3
2. Que son Wireframes, mockups y prototipos
3. Diseño fluido

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. FRAMEWORKS: FACILITANDO LA PROGRAMACIÓN FRONT-END

1. Frameworks CSS
2. Frameworks JavaScript
3. Desarrollo a Bootstrap
4. Diseñando para Bootstrap
5. Personalizando el diseño con jQueryMobile

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOOTSTRAP

1. Presentación a Bootstrap
2. Diseñar para Bootstrap
3. Personalizando el HTML y el CSS

4. Usar la rejilla de Bootstrap
5. Formularios con Bootstrap

## PARTE 2. 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. META INFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Meta información?
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 3. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT

### 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. Destruyores
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 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 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

## PARTE 7. WEB APP CON ANGULARJS, NODEJS Y MONGODB

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN CON EJERCICIO DE APLICACIÓN WEB

1. Desarrollo de proyecto MEAN (MongoDB, Express, AngularJS y NodeJS)
2. Ejemplo básicos práctico de web app con MongoDB, Express, Angular y NodeJS
3. Qué debemos saber antes de comenzar el proyecto de web app

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN MEAN STACK

1. ¿Qué es el MEAN Stack?
2. Desarrollo MEAN Frameworks

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONFIGURAR EL ENTORNO GRÁFICO PARA NUESTRA WEB APP

1. Instalar y configurar NodeJS
2. Instalar y configurar MongoDB
3. Herramientas extra: Git Bash, Postman o RESTClient

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREAR EL BACKEND DE NUESTRA WEB APP

1. Modelado de datos con Mongoose
2. Entendiendo el API REST
3. Listar, agregar y actualizar tareas con GET, PUT, DELETE, POST

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRAR EL API NUESTRA WEB APP CON FRONTEND

1. Consumiendo el servicio GET, POST, PUT, DELETE
2. Conclusiones, referencias y despedida del curso de web apps

## PARTE 8. ANGULAR

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANGULAR

1. Introducción
2. Instalación
3. Creando un proyecto

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREANDO UN PROYECTO

1. Introducción
2. Estructura

3. Editar el código
4. Crear una aplicación

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TYPESCRIPT

1. Introducción
2. Propiedades y datos
3. Métodos y objetos
4. Clases

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIRECTIVAS

1. Introducción
2. Tipos de directivas
  - Estructurales
  - Atributos
  - Otras directivas
3. Crear una directiva
4. Utilizar la directiva

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. PIPES

1. Introducción
2. Tipos de pipes
3. Usando pipes
4. Pipes personalizados

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. RUTAS

1. Introducción
2. Configuración
3. Componentes
4. Router links
5. Router outlet

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. HTTP

1. Introducción
2. Implementar
3. Obtener datos

#### 4. Peticiones

- GET
- POST
- DELETE
- PUT

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. FORMULARIOS

1. Introducción
2. Creación
3. Validación
4. Estados

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. ANIMACIONES

1. Introducción
2. Habilitar las animaciones
3. Creando una animación
4. Probando la animación

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. MATERIAL DESIGN

1. Introducción
2. Instalación
3. Iconos
4. Componentes
5. Navegación
6. Formulario
7. Layout

### UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANGULAR UNIVERSAL

1. Introducción
2. Implementación
3. Configuración
4. Ejecución

## PARTE 9. CREACIÓN Y GESTIÓN DE BASES DE DATOS SQL

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS**

1. Ventajas e inconvenientes de las bases 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. Características 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. Características de MySQL
2. Tipos de datos
3. Sintaxis 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

# Euroinnova

## International Online Education

*Esta es tu Escuela*



¿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!