

IFCD0110 - CONFECCIÓN Y PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB

CONTENIDOS FORMATIVOS

MÓDULO FORMATIVO 1. CONSTRUCCIÓN DE PÁGINAS WEB (MF0950_2).

UNIDAD FORMATIVA 1. CREACIÓN DE PÁGINAS WEB CON EL LENGUAJE DE MARCAS

1. Los lenguajes de marcas

- Características de los lenguajes de marcas.
 - Utilización de etiquetas.
 - Compatibilidad.
 - Editores de texto.
- Estructura de un documento creado con lenguaje de marcas.
 - Comienzo del archivo.
 - Encabezados.
 - Título.
 - Estilos.
 - Cuerpo.
 - Scripts.
- Navegadores web.
 - Navegadores modo texto.
 - Los navegadores más utilizados:
 - Explorer, Mozilla, Opera, etc.
 - Diferencias de visualización.
- Marcas para dar formato al documento.
 - Marcas de inicio y final.
 - Marcas de aspecto.
 - Marcas de párrafo.
 - Marcas de fuentes y colores.
 - Listas ordenadas.
- Enlaces y direccionamientos.
 - Creación de un enlace.
 - Tipos de enlace.
 - Anclas.

- Vínculos.
- Los enlaces y la navegación.
- Marcos y capas.
 - Marcos.
 - Creación de marcos.
 - Tipos de marcos.
 - Situación de los marcos.
 - Configuración de los marcos.
 - Capas.
 - Definición de capas.
 - Creación de capas.
 - Utilización de las capas.

2. Imágenes y elementos multimedia

- Inserción de imágenes: formatos y atributos.
 - Incluir imágenes en las páginas.
 - Atributos de las imágenes.
 - Propiedades de ubicación de las imágenes.
- Mapas de imágenes.
 - Definición de mapa.
 - Creación de un mapa con una imagen.
 - Establecer diferentes partes en la imagen.
 - Vincular las diferentes partes de la imagen.
- Inserción de elementos multimedia: audio, vídeo y programas.
 - Características y propiedades de los elementos multimedia.
 - Recursos necesarios para el funcionamiento de los elementos multimedia.
 - Etiquetas y propiedades para la inserción de audio.
 - Etiquetas y propiedades para la inserción de vídeo.
 - Etiquetas y propiedades para la inserción de programas.
- Formatos de audio y vídeo.
 - Descripción de los formatos de audio.
 - Descripción de los formatos de vídeo. – Configuración de los recursos para audio.

- Configuración de los recursos para vídeo.
- Marquesinas.
 - Los textos con movimiento.
 - Utilización de las etiquetas para incluir marquesinas.
 - Las marquesinas y los distintos navegadores.

3. Técnicas de accesibilidad y usabilidad

- Accesibilidad web, ventajas de la accesibilidad.
 - Definición de Accesibilidad.
 - Aplicabilidad de la Accesibilidad.
 - Descripción de las ventajas de la Accesibilidad.
 - Facilidad de acceso.
 - Mejoras en la navegación.
 - Independencia de los navegadores.
- Usabilidad web, importancia de la usabilidad.
 - Definición de usabilidad.
 - Interacción web-individuo.
 - Aplicabilidad de la usabilidad.
- Recursos sobre usabilidad.
 - Aplicaciones para verificar la accesibilidad de sitios web (estándares).
 - Recursos web de estándares.
 - Utilización de los recursos en las páginas web.
 - Comprobar la accesibilidad en las páginas web.
- Diseño de sitios web usables.
 - Descripción de sitios web usables.
 - Estudio de la estructura y diseño de los sitios web usables.
- Adaptación de sitios web usables.
 - Utilización de los sitios web usables.

4. Herramientas de edición web

- Instalación y configuración de herramientas de edición web.
- Funciones y características.
 - Descripción de los elementos de las herramientas Web.

- Ubicación de los elementos de las herramientas web.
- Propiedades de los elementos de las herramientas web.
- Tareas a realizar con una herramienta de edición web.
- El lenguaje de marcas y las herramientas de edición web.

UNIDAD FORMATIVA 2. ELABORACIÓN DE HOJAS DE ESTILO

1. Hojas de estilo en la construcción de páginas web

- Funciones y características.
 - Descripción de estilos.
 - Utilización de estilos.
 - Los estilos en el lenguaje de marcas.
 - Los estilos con herramientas de edición web.
- Hojas de estilo y accesibilidad.
 - Adecuación de las hojas de estilos.
- Tipos de estilo: incrustados, enlazados, importados, en línea.
 - Descripción de los tipos de estilo.
 - Enlazar una hoja de estilo externa a un documento HTML.
 - Incrustar un estilo dentro de un documento HTML.
 - Importar una hoja de estilo desde un documento HTML.
 - Importar una hoja de estilo, a través de un archivo con estilos.
 - Utilización y optimización de los tipos de estilos.
- Selectores y reglas de estilo.
 - Estructura de los estilos.
 - Sintaxis básica de estilos.
 - Utilización de elementos y seudoelementos.
 - Utilización de clases y seudoclases.
- Atributos de estilo para fuentes, color y fondo, texto y bloques (párrafos).
 - Descripción de los atributos de estilo.
 - Utilización de los atributos de estilo.
- Creación de ficheros de estilo.
 - Definición de los ficheros de estilo.
 - Creación de ficheros de estilo genéricos.
 - Adaptación de los ficheros de estilo para distintas páginas web.

2. Diseño, ubicación y optimización de los contenidos de una página web.

- Creación de un documento funcional.
 - Descripción de los objetivos de la página web.
 - Definición de los elementos funcionales de la página web.
 - Descripción de cada elemento.
- Diseño de los contenidos.
- Identificación de la información a ubicar en la página web.
- Selección de contenidos para cada elemento de la página.
- Utilización del documento funcional para las especificaciones del diseño.
- Tipos de página para la ubicación de contenidos.
- Definición de los tipos de página en base a los contenidos y funcionalidades.
- Selección de los tipos de página para la página web.
- Utilización del documento funcional para las especificaciones del tipo de página.
- Especificaciones de navegación.
- Creación de un mapa de navegación de páginas.
- Utilización del documento funcional para integrar el mapa de navegación.
- Elementos utilizados para la navegación.
 - Definición de los elementos utilizados para navegar.
 - Utilización del documento funcional para especificar los elementos de navegación.
- Elaboración de una guía de usuario.

UNIDAD FORMATIVA 3. ELABORACIÓN DE PLANTILLAS Y FORMULARIOS

1. Formularios en la construcción de páginas web

- Características.
 - La interactividad de las páginas web.
 - La variabilidad de los datos de la página web.
 - El envío de información a servidores.
- Elementos y atributos de formulario.
 - Descripción y definición de los elementos de un formulario.

- Utilización de campos y textos.
 - Etiquetas de los formularios.
 - Tamaños, columnas y filas de los formularios.
- Controles de formulario.
- Descripción de los controles de los formularios.
 - Utilización de botones de acción.
 - Utilización de lista desplegable.
 - Utilización de casillas de verificación.
 - Utilización de campos de textos.
- Formularios y eventos. Criterios de accesibilidad y usabilidad en el diseño de formularios.
- Agrupación de datos.
 - Adecuación del tamaño del formulario (división en distintas páginas).
 - Identificación de los campos obligatorios.
 - Ordenación lógica de la petición de datos.
 - Información correcta al usuario.
 - Utilización de páginas de error y de confirmación.

2. Plantillas en la construcción de páginas web

- Funciones y características.
- Descripción de una plantilla web.
 - Elementos de una plantilla web.
 - Estructura y organización de los elementos de las plantillas.
 - Especificar las zonas modificables de una plantilla y las partes fijas.
 - Utilización de plantillas.
- Campos editables y no editables.
- Definir y crear los campos susceptibles de cambios en una plantilla.
 - Definir y crear los campos no modificables en una plantilla.
- Aplicar plantillas a páginas web.
- Las plantillas en la web.
 - Búsqueda de plantillas en la red.
 - Adaptación de plantillas a páginas web.

MÓDULO FORMATIVO 2. INTEGRACIÓN DE COMPONENTES SOFTWARE EN PÁGINAS WEB (MF0951_2).

UNIDAD FORMATIVA 1. PROGRAMACIÓN CON LENGUAJES DE GUIÓN EN PÁGINAS WEB.

1. Metodología de la programación

- Lógica de programación.
 - Descripción y utilización de operaciones lógicas.
 - Secuencias y partes de un programa.
- Ordinogramas.
 - Descripción de un ordinograma.
 - Elementos de un ordinograma.
 - Operaciones en un programa.
 - Implementación de elementos y operaciones en un ordinograma.
- Pseudocódigos.
 - Descripción de pseudocódigo.
 - Creación del pseudocódigo.
- Objetos.
 - Descripción de objetos.
 - Funciones de los objetos.
 - Comportamientos de los objetos.
 - Atributos de los objetos.
 - Creación de objetos.
- Ejemplos de códigos en diferentes lenguajes.
 - Códigos en lenguajes estructurales.
 - Códigos en lenguajes scripts.
 - Códigos en lenguajes orientados a objetos.

2. Lenguaje de guión

- Características del lenguaje.
 - Descripción del lenguaje orientado a eventos.
 - Descripción del lenguaje interpretado.
 - La interactividad del lenguaje de guion.
- Relación del lenguaje de guion y el lenguaje de marcas.

- Extensión de las capacidades del lenguaje de marcas.
- Adición de propiedades interactivas.
- Sintaxis del lenguaje de guion.
 - Etiquetas identificativas dentro del lenguaje de marcas.
 - Especificaciones y características de las instrucciones.
 - Elementos del lenguaje de guion.
 - Variables.
 - Operaciones.
 - Comparaciones.
 - Asignaciones.
 - Objetos del lenguaje de guion.
 - Métodos.
 - Eventos.
 - Atributos.
 - Funciones.
- Tipos de scripts: inmediatos, diferidos e híbridos.
 - Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.
 - Ejecutables al abrir la página.
 - Ejecutables por un evento.
 - Script dentro del encabezado del lenguaje de marcas.
 - Script dentro del cuerpo del lenguaje de marcas.
- Ejecución de un script.
 - Ejecución al cargar la página.
 - Ejecución después de producirse un evento.
 - Ejecución del procedimiento dentro de la página.
 - Tiempos de ejecución.
 - Errores de ejecución.

3. Elementos básicos del lenguaje de guión

- Variables e identificadores.
 - Declaración de variables.
 - Operaciones con variables.
- Tipos de datos.
 - Datos booleanos.

- Datos numéricos.
 - Datos de texto.
 - Valores nulos.
- Operadores y expresiones.
- Operadores de asignación.
 - Operadores de comparación.
 - Operadores aritméticos.
 - Operadores sobre bits.
 - Operadores lógicos.
 - Operadores de cadenas de caracteres.
 - Operadores especiales.
 - Expresiones de cadena.
 - Expresiones aritméticas.
 - Expresiones lógicas.
 - Expresiones de objeto.
- Estructuras de control.
- Sentencia IF.
 - Sentencia WHILE.
 - Sentencia FOR.
 - Sentencia BREAK.
 - Sentencia CONTINUE.
 - Sentencia SWITCH.
- Funciones.
- Definición de funciones.
 - Sentencia RETURN.
 - Propiedades de las funciones.
 - Funciones predefinidas del lenguaje de gui3n.
 - Creaci3n de funciones.
 - Particularidades de las funciones en el lenguaje de gui3n.
- Instrucciones de entrada / salida.
- Descripci3n y funcionamiento de las instrucciones de entrada y salida.
 - Lectura de teclado de datos.
 - Almacenamiento en variables.
 - Impresi3n en pantalla del resultado.

- Sentencia PROMPT.
- Sentencia DOCUMENT.WRITE.
- Sentencia DOCUMENT.WRITE

4. Desarrollo de scripts

- Herramientas de desarrollo, utilización.
 - Crear scripts con herramientas de texto.
 - Crear scripts con aplicaciones web.
 - Recursos en web para la creación de scripts.
- Depuración de errores: errores de sintaxis y de ejecución.
 - Definición de los tipos de errores.
 - Escritura del programa fuente.
 - Compilación del programa fuente.
 - Corrección de errores de sintaxis.
 - Corrección de errores de ejecución.
- Mensajes de error.
 - Funciones para controlar los errores.

5. Gestión de objetos del lenguaje de guión

- Jerarquía de objetos.
 - Descripción de objetos de la jerarquía.
 - Propiedades compartidas de los objetos.
 - Navegar por la jerarquía de los objetos.
- Propiedades y métodos de los objetos del navegador.
 - El objeto superior Windows#.
 - El objeto navigator.
 - URL actual (location).
 - URL visitada por el usuario.
 - Contenido del documento actual (document).
 - Título, color del fondo, y formularios.
- Propiedades y métodos de los objetos del documento.
 - Propiedades del objeto document.
 - Ejemplos de propiedades de document.
 - Métodos de document.

- Flujo de escritura del documento.
- Métodos open () y close () de document.
- Propiedades y métodos de los objetos del formulario.
 - Propiedades principales del objeto form (Name, action, method, target).
 - Métodos del objeto form (submit, reset, get, post).
- Propiedades y métodos de los objetos del lenguaje.
 - Document (escribir texto, color fuente, color fondo, obtener elementos del documento actual HTML, título de la página).
 - Windows (open).
 - History (go).
 - Location (servidor).
 - Navigator (nombre, versión y detalles del navegador).

6. Los eventos del lenguaje de guión

- Utilización de eventos.
 - Definición de eventos.
 - Acciones asociadas a los eventos.
 - Jerarquía de los eventos desde el objeto Windows.
- Eventos en elementos de formulario.
 - Onselect (al seleccionar un elemento de un formulario).
 - Onchange (al cambiar el estado de un elemento del formulario).
- Eventos de ratón. Eventos de teclado.
 - Eventos de ratón.
 - Onmousedown (al pulsar sobre un elemento de la página).
 - Onmousemove (al mover el ratón por la página).
 - Onmouseout (al salir del área ocupada por un elemento de la página).
 - Onmouseover (al entrar el puntero del ratón en el área ocupada por un elemento de la página).
 - Onmouseup (al soltar el usuario el botón del ratón que anteriormente había pulsado).
 - Eventos de teclado:
 - Onkeydown (al pulsar una tecla el usuario).

- Onkeypress (al dejar pulsada una tecla un tiempo determinado).
- Onkeyup (al liberar la tecla apretada).

- Eventos de enfoque.
 - onblur (cuando un elemento pierde el foco de la aplicación).
 - onfocus (cuando un elemento de la página o la ventana ganan el foco de la aplicación).

- Eventos de formulario.
 - Onreset (al hacer clic en el botón de reset de un formulario).
 - Onsubmit (al pulsar el botón de enviar el formulario).

- Eventos de ventana.
 - Onmove (al mover la ventana del navegador).
 - Onresize (al redimensionar la ventana del navegador).

- Otros eventos.
 - Onunload (al abandonar una página).
 - Onload (al terminar de cargarse la página o imágenes).
 - Onclick (al hacer clic en al botón del ratón sobre un elemento de la página).
 - Ondragdrop (al soltar algo que se ha arrastrado sobre la página).
 - Onerror (al no poderse cargar un documento o una imagen).
 - Onabort (al detenerse la carga de una imagen, de la página o irse de la página).

7. Búsqueda y análisis de scripts

- Búsqueda en sitios especializados.
 - Páginas oficiales.
 - Tutoriales.
 - Foros.
 - Bibliotecas.

- Operadores booleanos.
 - Funcionamiento de los operadores booleanos.
 - Utilización en distintos buscadores.

- Técnicas de búsqueda.
 - Expresiones.

- Definiciones de búsquedas.
- Especificaciones.
- Técnicas de refinamiento de búsquedas.
 - Utilización de separadores.
 - Utilización de elementos de unión.
- Reutilización de scripts.
 - Scripts gratuitos.
 - Generalización de códigos.

UNIDAD FORMATIVA 2. PRUEBAS DE FUNCIONALIDADES Y OPTIMIZACIÓN DE PÁGINAS WEB.

1. Validaciones de datos en páginas web

- Funciones de validación.
 - Descripción de las funciones.
 - Utilidad de las funciones.
 - Implementación de las funciones.
 - Validaciones alfabéticas, numéricas y de fecha.
 - Definición de validaciones.
 - Código de validación.
 - Ejecución del código de validación.
- Verificar formularios.
 - Identificación de datos.
 - Implementación del código de verificación.
 - Comprobación de los datos introducidos por el usuario.

2. Efectos especiales en páginas web

- Trabajar con imágenes: imágenes de sustitución e imágenes múltiples.
 - Selección de imágenes.
 - Optimización de imágenes.
 - Implementación de código con varias imágenes.
- Trabajar con textos: efectos estéticos y de movimiento.
 - Creación de textos mejorados y con movimiento.
 - Implementación de efectos.
 - Adecuación de los efectos a la página web.

- Trabajar con marcos.
 - Dónde utilizar los marcos.
 - Limitaciones de los marcos.
 - Alternativas a los marcos.
- Trabajar con ventanas.
 - Creación de varias ventanas.
 - Interactividad entre varias ventanas.
- Otros efectos.
 - Efectos con HTML.
 - Efectos con CSS.
 - Efectos con capas.

3. Pruebas y verificación en páginas web

- Técnicas de verificación.
 - Fundamentales.
 - Técnicas HTML.
 - Técnicas CSS.
- Herramientas de depuración para distintos navegadores.
 - Utilidades para HTML.
 - Utilidades para javascripts.
 - Utilidades para CSS.
 - Utilidades para DOM.
- Verificación de la compatibilidad de scripts.
 - Parámetros para distintos navegadores.
 - Creación de código alternativo para diversos navegadores.

MÓDULO FORMATIVO 3. PUBLICACIÓN DE PÁGINAS WEB (MF0952_2).

1. Características de seguridad en la publicación de páginas web

- Seguridad en distintos sistemas de archivos.
 - Sistema operativo Linux.
 - Sistema operativo Windows.
 - Otros sistemas operativos.

- Permisos de acceso.
 - Tipos de accesos
 - Elección del tipo de acceso
 - Implementación de accesos
- Órdenes de creación, modificación y borrado.
 - Descripción de órdenes en distintos sistemas
 - Implementación y comprobación de las distintas órdenes.

2. Herramientas de transferencia de archivos

- Parámetros de configuración.
 - Parámetros genéricos.
 - Parámetros específicos para diferentes servidores.
- Conexión con sistemas remotos.
 - Descripción de sistemas remotos.
 - Órdenes de conexión a sistemas remotos.
- Operaciones y Comandos / órdenes para transferir archivos.
 - Descripción de operaciones de transferencia de archivos.
 - Maneras de transferir archivos.
 - Fases para la transferencia de archivos.
- Operaciones y Comandos / órdenes para actualizar y eliminar archivos.
 - Descripción de operaciones de actualización y borrado de archivos.
 - Fases para la actualización de archivos.
 - Fases para la eliminación de archivos.

3. Publicación de páginas web

- Buscadores genéricos.
 - Inclusión de la página en diversos buscadores.
 - Google, Altavista, etc.
- Buscadores especializados.
 - Inclusión de la página en diversos buscadores.
 - Temáticos.
 - Metabuscadors.
 - Geográficos.

- Por categorías.
- Por palabras clave.
- Descriptores: palabras clave y sistemas normalizados de «metadatos».
 - Definición de descriptores.
 - Utilidad de los descriptores.
 - Incorporación de los descriptores en un página web.
- Aplicaciones de publicación automatizada.
 - Aplicaciones gratuitas.
 - Aplicaciones incorporadas a servidores gratuitos.
 - Aplicaciones incorporadas a servidores de pago.
- Procedimientos de publicación.
 - Organización de la información a publicar.
 - Ubicación de la información a publicar.
 - Especificación de la ubicación de los diferentes archivos.
 - Fases para publicar la página web.

4. Pruebas y verificación de páginas web

- Técnicas de verificación.
 - Verificar en base a criterios de calidad.
 - Verificar en base a criterios de usabilidad.
- Herramientas de depuración para distintos navegadores.
 - Herramientas para Mozilla.
 - Herramientas para Internet Explorer.
 - Herramientas para Opera.
 - Creación y utilización de funciones de depuración.
 - Otras herramientas.
- Navegadores: tipos y «plug-ins».
 - Descripción de complementos.
 - Complementos para imágenes.
 - Complementos para música.
 - Complementos para vídeo.
 - Complementos para contenidos.
 - Máquinas virtuales.

