



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Curso de Programación Web en Entorno Cliente





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

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 institución educativa 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.

Más de

19

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 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.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 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

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

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°99000000169 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. 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**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL

20% Beca
PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Descripción

Este Curso de Programación Web en Entorno Cliente le ofrece una formación especializada en la materia. Debemos saber que en el ámbito de la informática y las comunicaciones, es necesario el desarrollo de aplicaciones con tecnologías web dentro del área profesional de desarrollo. Así, con el presente curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para la elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca y el desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión.

Objetivos

- Elaborar documentos utilizando lenguajes de marcas y estándares de desarrollo software.
- Crear componentes software mediante herramientas y lenguajes de guión utilizando técnicas de desarrollo estructurado.
- Crear y manipular componentes multimedia utilizando lenguajes de guión y herramientas específicas.
- Seleccionar componentes de software ya desarrollados según su funcionalidad para integrarlos en documentos.

A quién va dirigido

Este curso de Programación Web en Entorno Cliente está dirigido a los profesionales del mundo de la informática y las comunicaciones, más concretamente al desarrollo de aplicaciones con tecnologías web, dentro del área profesional de desarrollo y a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados con la elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca y el desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión.

Para qué te prepara

Este Curso de Programación Web en Entorno Cliente le prepara para adquirir los conocimientos necesarios para la elaboración de documentos web mediante lenguajes de marca y el desarrollo y reutilización de componentes software y multimedia mediante lenguajes de guión.

Salidas laborales

Desarrolla su actividad profesional en empresas o entidades públicas o privadas de cualquier tamaño que disponen de infraestructura de redes intranet, internet o extranet, en el área de desarrollo del departamento de informática desempeñando su trabajo tanto por cuenta propia como por cuenta

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ajena.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

UNIDAD FORMATIVA 1. ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS WEB MEDIANTE LENGUAJES DE MARCAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO WEB.

1. Principios de diseño web.
 1. - Diseño orientado al usuario.
 2. - Diseño orientado a objetivos.
 3. - Diseño orientado a la implementación.
2. El proceso de diseño web.
 1. - Estructura de un sitio web y navegabilidad.
 2. - Estructura y composición de páginas.
 3. - Compatibilidad con navegadores.
 4. - Diferencias entre diseño orientado a presentación e impresión.

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.
 1. - Metadatos e instrucciones de proceso.
 2. - Codificación de caracteres. Caracteres especiales (escape).
 3. - Etiquetas o marcas.
 4. - Elementos.
 5. - Atributos.
 6. - Comentarios.
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.
 1. - Versiones.
 2. - Elementos de la cabecera.
 3. - Elementos del cuerpo del documento.
3. Color.
 1. - Codificación de colores.
 2. - Colores tipo.
 3. - Colores seguros.
4. Texto.
 1. - Encabezados. Jerarquía y estructura del contenido de un documento.
 2. - Párrafos.
 3. - Alineación, espaciado y sangrado de texto.
 4. - Características de letra: tipos, tamaños y colores.
 5. - Separadores de texto.
 6. - Etiquetas específicas para el marcado de texto. Estilos lógicos.

5. Enlaces de hipertexto.
 1. - Estructura de un enlace: la dirección de internet o URL.
 2. - Estilos de enlaces.
 3. - Diferencias entre enlaces absolutos y relativos.
 4. - Enlaces internos.
 5. - Enlaces especiales: correo electrónico. Enlaces de descarga.
 6. - Atributos específicos: título, destino, atajos de teclado, etc.
6. Imágenes.
 1. - Formatos de imágenes.
 2. - Características de imágenes: tamaño, título, textos alternativos.
 3. - Enlaces en imágenes.
 4. - Imágenes de fondo.
7. Listas.
 1. - Características.
 2. - Ordenación de listas.
 3. - Anidamiento en listas.
 4. - Otros tipos de listas: listas de definición.
8. Tablas.
 1. - Estructura básica.
 2. - Formato de tablas: bordes, alineación, tamaño, etc.
 3. - Formato de contenido de celdas.
 4. - Agrupamiento de filas y columnas.
 5. - Tablas anidadas.
 6. - Buenas prácticas en el uso de tablas.
9. Marcos (frames).
 1. - Creación de marcos.
 2. - Ventajas e inconvenientes en el uso de marcos.
 3. - Soporte de navegadores.
 4. - Formateado de marcos.
 5. - Enlaces entre contenidos de marcos.
 6. - Marcos anidados.
 7. - Marcos incrustados (iFrames).
10. Formularios.
 1. - Descripción general y uso de formularios.
 2. - Elementos de un formulario: texto, botones, etc.
 3. - Procesamiento de formularios.
 4. - Formateado de formularios: atajos de teclado, orden de edición, grupos, etiquetas, etc.
11. Elementos específicos para tecnologías móviles.
 1. - Selección del lenguaje de marcas para tecnologías móviles.
 2. - Hojas de estilo en dispositivos móviles.
12. Elementos en desuso (deprecated).
 1. - Texto parpadeante.
 2. - Marquesinas.
 3. - Alineaciones.
 4. - Otros elementos en desuso .

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HOJAS DE ESTILO WEB.

1. Tipos de hojas de estilo: estáticas y dinámicas.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

2. Elementos y estructura de una hoja de estilo.
 1. - Creación de hojas de estilo.
 2. - Aplicación de estilos.
 3. - Herencia de estilos y aplicación en cascada.
 4. - Formateado de páginas mediante estilos.
 5. - Estructura de páginas mediante estilos.
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.
 1. - Interfaz de usuario.
 2. - Motor de exploración.
 3. - Motor de presentación.
 4. - Módulos auxiliares: persistencia, interfaz de red, intérprete de scripts, infraestructura de presentación.
2. Navegadores de uso común. Comparativa.
3. Seguridad en navegadores.
4. Integración de aplicaciones en navegadores. Adaptadores (plugins).
 1. - Adaptadores comunes en diferentes navegadores.
 2. - Configuración de tipos de ficheros y adaptadores.
5. Conformidad a estándares.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE CONTENIDO WEB DINÁMICO.

1. Fundamentos de programación.
 1. - Constantes, variables. Tipos de datos simples y estructurados.
 2. - Expresiones y sentencias. Operadores básicos.
 3. - Control de flujo: secuencial, bucles y condicionales.
 4. - Subprogramas: procedimientos y funciones. Librerías.
 5. - Tipos de parámetros.
 6. - Llamadas a funciones. Recursividad.
 7. - Nociones de orientación a objetos: clases y objetos. Herencia.
 8. - Principales metodologías de programación.
2. Lenguajes para el desarrollo de contenido dinámico.
 1. - Lenguajes de guión. Características generales.
 2. - Comparativa de lenguajes de guión. Criterios para la selección de un lenguaje de guión.
 3. - Máquinas virtuales en navegadores. Miniaplicaciones (applets).

4. - Otros lenguajes para el desarrollo de aplicaciones web enriquecidas (RIA).

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LENGUAJES DE GUIÓN DE USO GENERAL.

1. Integración de lenguajes de guión en navegadores web.
 1. - Comparativa y compatibilidad con navegadores.
 2. - Diferencias entre versiones.
2. Estructura general de un programa en un lenguaje de guión.
 1. - Variables y tipos de datos.
 2. - Operadores.
 3. - Objetos.
 4. - Sentencias. Anidamiento.
 5. - Estructuras de control y condicionales.
 6. - Bucles.
 7. - Comentarios.
3. Funciones.
 1. - Parámetros.
 2. - Variables locales y globales.
 3. - Bibliotecas de funciones.
4. Manipulación de texto.
 1. - Funciones básicas para la manipulación de texto.
 2. - Introducción y validación de texto.
5. Listas (arrays).
 1. - Creación de arrays básicos.
 2. - Arrays multidimensionales.
 3. - Tratamiento de arrays mediante bucles.
6. Formatos estándar de almacenamiento de datos en lenguajes de guión.
 1. - Comparativa.
 2. - Tratamiento de formatos estándar.
 3. - Diccionarios de datos.
7. Objetos.
 1. - Creación de objetos: métodos y estructuras de datos.
 2. - Bibliotecas de objetos.
8. El modelo de documento web.
 1. - Estructura de documento.
 2. - Navegación por las propiedades de un documento.
 3. - Cambio de propiedades mediante lenguajes de guión.
9. Gestión de eventos.
 1. - Tipos de eventos.
 2. - Técnicas para el manejo de eventos mediante lenguajes de guión.
 3. - Manejadores de eventos.
 4. - Eventos de carga inicial.
 5. - Delegación y propagación de eventos.
10. Gestión de errores.
 1. - Manejo de error «No lenguajes de guión habilitados» (no script).
 2. - Chequeo de errores en funciones.
 3. - Captura de errores.
 4. - Uso de puntos de ruptura.
11. Usos específicos de lenguajes de guión.

1. - Integración multimedia mediante lenguajes de guión.
 2. - Animaciones.
 3. - Efectos especiales en elementos gráficos y texto.
 4. - Rejillas de datos.
 5. - Manejo de canales de suscripción (RSS).
 6. - Descripción de las técnicas de acceso asíncrono (AJAX).
 7. - Uso de lenguajes de guión en dispositivos móviles.
12. Entornos integrados (Frameworks) para el desarrollo con lenguajes de guión.
1. - Características de los entornos de uso común. Comparativa.
 2. - Editores avanzados.
 3. - Funcionalidades de validación y depuración de código.
 4. - Técnicas para la documentación del código.
 5. - Utilidades adicionales para la realización de contenidos dinámicos. Extensiones útiles de navegadores.
 6. - Entornos de desarrollo específicos: desarrollo sobre dispositivos móviles.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTENIDOS MULTIMEDIA.

1. Definición de multimedia. Tipos de recursos multimedia.
2. Inclusión de contenido multimedia en páginas web.
 1. - Adaptadores para recursos multimedia.
 2. - Enlace a diferentes recursos desde páginas web.
 3. - Incrustación de contenido multimedia.
 4. - Formatos de fichero web. El estándar MIME.
 5. - Tipos de reproducción. Streaming y carga progresiva.
 6. - Comparativa del tratamiento de contenido multimedia en diferentes versiones de lenguajes de marcado de páginas.
3. Gráficos multimedia.
 1. - Formatos gráficos. Comparativa.
 2. - Repositorios de imágenes.
 3. - Tipos de gráficos: fotografías, imágenes vectorizadas e iconos.
 4. - Herramientas para el tratamiento gráfico. Filtros y tratamiento de imágenes
 5. - Conversión de formatos gráficos.
4. Audio.
 1. - Formatos de audio. Comparativa.
 2. - Reproductores de audio. Inserción en navegadores web.
 3. - Enlace o inserción de canales de audio.
 4. - Conversión de formatos de audio.
 5. - Herramientas para el tratamiento de sonido. Edición de fragmentos de audio.
5. Vídeo.
 1. - Formatos de vídeo. Calidad de vídeo y comparativa.
 2. - Repositorios de vídeo.
 3. - Reproductores de vídeo. Inserción en navegadores web.
 4. - Enlace o inserción de canales de vídeo.
 5. - Conversión de formatos de vídeo. Optimización.
 6. - Herramientas de edición de vídeo. Creación de efectos y composición.
6. Animaciones multimedia.
 1. - Principios de la animación.
 2. - Herramientas para la creación de animaciones.

3. - Formatos de animaciones.
 4. - Inclusión en páginas web.
 5. - Buenas prácticas en el uso de animaciones.
7. Elementos interactivos.
1. - Creación de elementos interactivos.
 2. - Mapas Interactivos.
 3. - Ámbitos de uso.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

¿Te ha parecido interesante esta información?

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

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group