

Pruebas de funcionalidades y optimización de páginas web



Área: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Modalidad: Teleformación

Duración: 90 h

Precio: 45.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Validaciones de datos en páginas web

####

1.1. Funciones de validación.

####

1.1.1. Descripción de las funciones.

####

1.1.2. Utilidad de las funciones.

####

1.1.3. Implementación de las funciones.

####

1.1.4. Validaciones alfabéticas, numéricas y de fecha.

####

1.1.5. Definición de validaciones.

####

1.1.6. Código de validación.

####

1.1.7. Ejecución del código de validación.

####

1.2. Verificar formularios.

####

1.2.1. Identificación de datos.

####

1.2.2. Implementación del código de verificación.

####

1.2.3. Comprobación de los datos introducidos por el usuario.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Efectos especiales en páginas web

####

2.1. Trabajar con imágenes: imágenes de sustitución e imágenes múltiples.

####

2.1.1. Selección de imágenes.

####

2.1.2. Optimización de imágenes.

####

2.1.3. Implementación de código con varias imágenes.

####

2.2. Trabajar con textos: efectos estéticos y de movimiento.

####

2.2.1. Creación de textos mejorados y con movimiento.

####

2.2.2. Implementación de efectos.

####

2.2.3. Adecuación de los efectos a la página web.

####

2.3. Trabajar con marcos.

####

2.3.1. Dónde utilizar los marcos.

####

2.3.2. Limitaciones de los marcos.

####

2.3.3. Alternativas a los marcos.

####

2.4. Trabajar con ventanas.

####

2.4.1. Creación de varias ventanas.

####

2.4.2. Interactividad entre varias ventanas.

####

2.5. Otros efectos.

####

2.5.1. Efectos con HTML.

####

2.5.2. Efectos con CSS.

####

2.5.3. Efectos con capas.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Pruebas y verificación en páginas web

####

3.1. Técnicas de verificación.

####

3.1.1. Fundamentales.

####

3.1.2. Técnicas HTML.

####

3.1.3. Técnicas CSS.

####

3.2. Herramientas de depuración para distintos navegadores.

####

3.2.1. Utilidades para HTML.

####

3.2.2. Utilidades para javascripts.

####

3.2.3. Utilidades para CSS.

####

3.2.4. Utilidades para DOM.

####

3.3. Verificación de la compatibilidad de scripts.

####

3.3.1. Parámetros para distintos navegadores.

####

3.3.2. Creación de código alternativo para diversos navegadores

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.