

CURSO DE HTML5



Área: Informática
Modalidad: Teleformación
Duración: 50 h
Precio: 400.00€

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

DESTINATARIOS

- Todas aquellas personas con unos **conocimientos previos de HTML y JavaScript que quieran avanzar y familiarizarse con esta nueva y potente versión.**

OBJETIVOS

- Conocer el estado actual del estándar HTML5, nuevas etiquetas que aparecen y otras muchas que ya no podrán ser utilizadas. - Aprender a trabajar con las nuevas etiquetas que facilitarán la estructuración de una página Web. - Conocer los nuevos campos de formulario y las nuevas posibilidades que ofrece el estándar en este importante apartado. - Aprender a utilizar las etiquetas de VIDEO y AUDIO, así como a utilizar reproductores ya existentes para implementarlos en la Web. - Crear todo tipo de figuras y gráficos dinámicos. - Estudiar las características más novedosas que introduce CSS3 como transformaciones y animaciones, que serán el complemento perfecto para los elementos que vayamos creando en nuestra Web con HTML5 y Javascript. - Ser capaz de implementar una funcionalidad en su página que le permita saber las coordenadas exactas en las cuales se encuentra la persona que esta visitando dicha página. Estudiar la posibilidad que tenemos de establecer conexiones directas con el servidor a través de sockets o hilos de comunicación.

CONTENIDOS

Tema 1. Introducción. Historia de HTML. Potencial de HTML5. Principales novedades de HTML5. Elementos necesarios para trabajar con HTML5. Editor. Navegador. Tema 2. Nuevas etiquetas de HTML5 y etiquetas que desaparecen. Un vistazo a la recomendación de W3C. Etiquetas que desaparecen. Nuevas etiquetas que aparecen. Explicación y ejemplos de las nuevas etiquetas. Tema 3. Nueva forma de estructurar una página Web. Principales novedades. Nuevas etiquetas. Ejemplo de estructuración de una página Web. Tema 4. Nuevos campos de formulario. Cambios en las etiquetas que ya existían. Nuevas etiquetas. Cambios en los controles que ya existían. Nuevos tipos de controles. Tema 5. Etiquetas multimedia de AUDIO y VIDEO. Introducción. Diferencias entre formatos y compatibilidades. Conversores disponibles. Colocar un archivo de VIDEO en nuestra página. La etiqueta VIDEO. La etiqueta SOURCE. La etiqueta TRACK. Colocar un archivo de AUDIO en nuestra página. La etiqueta AUDIO. Controlando el ERROR en los elementos de vídeo y audio. Creando nuestro propio reproductor de vídeo y audio. Ejemplo. Ejemplo. Utilizando reproductores ya creados. Tema 6. Aprender a trabajar con Canvas. Introducción. Antes de empezar a dibujar. Dibujando rectángulos y triángulos. Rectángulos. Triángulos. Dibujando arcos y curvas. Arcos. Curvas. Creando textos. Dibujando y modificando imágenes. Creando gráficos. Creando nuestros propios gráficos. Utilizando librerías ya creadas para la generación de gráficos. Creando gradientes de color. Creando animaciones. Ejemplo. Interesantes opciones para crear contenido animado. Tema 7. Nuevas opciones con CSS3. Introducción. Transformaciones 2D en CSS3. Movimiento de traslación. Movimiento de escalado. Movimiento de rotación. Movimiento de inclinación. Cambiando el origen de la transformación. Transformaciones 3D en CSS3. Definiendo la perspectiva para las transformaciones 3D. Movimiento de traslación 3D. Movimiento de rotación 3D. Cambiando el estilo de la transformación. Cambiando la forma de ver la parte trasera de nuestros elementos. Animaciones en CSS3. Ejemplo de animación. Transiciones en CSS3. Ejemplo de transición. Tema 8. Drag and Drop. Introducción. Eventos y propiedades. El objeto dataTransfer. Ejemplo Drag&Drop. Ejemplo Drag&Drop entre navegador y escritorio. Tema 9. Edición inline.



Introducción. Opciones disponibles. Creando un editor de texto. Tema 10. Geolocalización. Introducción. Cómo detectar la ubicación. Ejemplo. Cómo diferenciar el error ocurrido. Posicionarnos con Google Maps. Tema 11. Almacenamiento Web. Introducción. Almacenamiento en sesión. Ejemplo. Almacenamiento en local. Ejemplo. Otras opciones de almacenamiento. Almacenamiento en caché. Tema 12. Comunicaciones en HTML5. Introducción. Mensajería Web. La API de Web Messaging. Ejemplo con Web Messaging. Canales y puertos con Web Messaging. WebSockets. La API de WebSockets. Ejemplo con WebSockets. Servidores para WebSocket.

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.