

## DISEÑO I

### MODULO I. HTML, XHTML,CSS

#### 1. HTML

- 1.1. Introducción
- 1.2. Estructura básica de un documento HTML
- 1.3. Comandos básicos de HTML
- 1.4. Editores HTML gráficos
- 1.5. Editores HTML sencillos

#### 2. XHTML

- 2.1. Introducción
- 2.2. XHTML respecto a HTML 4.01
- 2.3. Estructura del XHTML
  - 2.3.1. El tipo de documento
  - 2.3.2. El elemento raíz (<html>)
  - 2.3.3. La cabecera (<head>)
  - 2.3.4. El cuerpo del documento (<body>)
  - 2.3.5. Etiquetas básicas
  - 2.3.6. Listas
  - 2.3.7. Imágenes
  - 2.3.8. Tablas
  - 2.3.9. Formularios
- 2.4. Validación del XHTML

#### 3. HOJAS DE ESTILO CSS

- 3.1. Introducción a CSS
  - 3.1.1. Declaraciones o reglas CSS
  - 3.1.2. Medidas y colores en CSS
- 3.2. Los selectores
- 3.3. El modelo de cajas
- 3.4. Principales propiedades

## 3.5. Mozilla Firefox como plataforma de desarrollo CSS

## **MODULO II. JAVASCRIPT**

### **1. FUNDAMENTOS DE JAVASCRIPT**

- 1.1. Introducción
- 1.2. Lenguajes basados en ECMAScript
- 1.3. JavaScript y el modelo de objetos
- 1.4. Integración de JavaScript

### **2. DEPURACIÓN Y LOCALIZACIÓN DE ERRORES**

- 2.1. Mozilla Firefox: Venkman
- 2.2. Mozilla Firefox: Firebug
- 2.3. Opera
- 2.4. Konqueror
- 2.5. Internet Explorer 9
- 2.6. Netbeans
- 2.7. Eclipse: JSDT

### **3. REPRESENTACIÓN DE DATOS**

- 3.1. Variables
- 3.2. Tipos de datos
- 3.3. Valores literales

### **4. OPERADORES EN JAVASCRIPT**

- 4.1. Tipos de operadores

### **5. INSTRUCCIONES**

- 5.1. Tipos de instrucciones

### **6. MODELO DE OBJETOS**

- 6.1. Introducción al modelo de objetos
- 6.2. Creación y uso de objetos
- 6.3. Objetos predefinidos en JavaScript
  - 6.3.1. El objeto Array
  - 6.3.2. El objeto String
  - 6.3.3. El objeto Math
  - 6.3.4. El objeto Date
  - 6.3.5. El objeto document
  - 6.3.6. El objeto window
- 6.4. Otras definiciones en JavaScript
  - 6.4.1. El objeto console
  - 6.4.2. La función eval()

## **MODULO III. AJAX**

### **1. INTRODUCCIÓN A AJAX**

- 1.1. ¿Qué es la Web 2.0 y AJAX?
- 1.2. Principios de AJAX
  - 1.2.1. Principios de diseño AJAX
  - 1.2.2. Principios de Usabilidad
  - 1.2.3. Principios de diseño del software
- 1.3. AJAX vs otras tecnologías
  - 1.3.1. Adobe Flash vs AJAX
  - 1.3.2. Java Applets vs AJAX
  - 1.3.3. Aplicaciones escritorio vs AJAX
- 1.4. Consideraciones importantes
- 1.5. Los navegadores web
  - 1.5.1. Netscape
  - 1.5.2. Microsoft Internet Explorer
  - 1.5.3. Proyecto Mozilla
  - 1.5.4. Konqueror
  - 1.5.5. Opera
  - 1.5.6. Safari
  - 1.5.7. Google Chrome
  - 1.5.8. Realizar pruebas a los navegadores
- 1.6. Servidores web: Apache HTTP Server

## 1.7. Entornos de desarrollo (IDE)

### 1.7.1. Netbeans

### 1.7.2. Eclipse (Web Tools Platform)

### 1.7.3. Otros IDEs

## 2. AJAX: ASYNCHRONOUS JAVASCRIPT AND XML

### 2.1. Introducción

### 2.2. XMLHttpRequest

#### 2.2.1. Introducción a XMLHttpRequest

#### 2.2.2. Implementaciones de XMLHttpRequest

### 2.3. Proceso a seguir

### 2.4. Toma de contacto

## 3. JSON

### 3.1. Introducción

#### 3.1.1. Introducción a JSON

#### 3.1.2. Elementos que forman JSON

### 3.2. Notación de JSON

### 3.3. JSON y AJAX

### 3.4. Acceso a la información JSON

## 4. UTILIZANDO AJAX CON FRAMEWORKS

### 4.1. GWT

#### 4.1.1. Introducción

#### 4.1.2. Primeros pasos en GWT

##### 4.1.2.1. Iniciar un proyecto GWT

##### 4.1.2.2. Proyecto GWT en Eclipse

##### 4.1.2.3. Proyecto GWT en NetBeans

#### 4.1.3. Una vista rápida

#### 4.1.4. Paquetes Java de GWT

##### 4.1.4.1. Paquetes de clases

##### 4.1.4.2. Clases de paneles

##### 4.1.4.3. Clases de Widgets

##### 4.1.4.4. Clase XMLHttpRequest

- 4.1.4.5. Clases de XML/DOM
- 4.1.4.6. Clases de XML-RPC
- 4.2. JQuery
  - 4.2.1. Introducción
  - 4.2.2. Los selectores
  - 4.2.3. Manipulación del DOM
  - 4.2.4. JQuery UI
  - 4.2.5. AJAX
- 4.3. Frameworks AJAX para el servidor
  - 4.3.1. DWR: AJAX y Java
    - 4.3.1.1. DWR
    - 4.3.1.2. Instalación y uso básico
  - 4.3.2. AJAX en PHP
    - 4.3.2.1. XAJAX
    - 4.3.2.2. Proceso a seguir

## **MODULO IV. XML**

### **1. bases de XML**

- 1.1. Introducción
  - 1.1.1. XML respecto a otras tecnologías
  - 1.1.2. Características
  - 1.1.3. Estándares de XML (1.0)
  - 1.1.4. Objetivos de XML
- 1.2. Etiquetas de XML
- 1.3. Estructura básica de un XML
- 1.4. DTDs en XML
- 1.5. Los atributos de los elementos
- 1.6. Otros componentes de XML
- 1.7. Definición y funcionalidad
- 1.8. Declaraciones de las DTD
  - 1.8.1. Elementos
  - 1.8.2. Atributos
  - 1.8.3. Entidades
  - 1.8.4. Notaciones

## **2. Document Object Model**

- 2.1. Introducción
- 2.2. Estructura de un árbol DOM
- 2.3. Uso de DOM
  - 2.3.1. Objetos más comunes
  - 2.3.2. Nodos
  - 2.3.3. Objeto window
  - 2.3.4. Objeto document
  - 2.3.5. Objeto element
- 2.4. CSS2 y DOM Nivel 2: CSS desde DOM

## **3. XPath**

- 3.1. Introducción
- 3.2. XPath en lenguaje de script
  - 3.2.1. Cabecera de evaluate
  - 3.2.2. Resultado de evaluate
- 3.3. Expresiones XPath
  - 3.3.1. Uso de XPath

## **MODULO V. PHOTOSHOP CS6 BASICO**

### **1. ENTORNO DE TRABAJO**

- 1.1. El área de trabajo
- 1.2. Paletas y modos de pantalla

### **2. IMÁGENES**

- 2.1. Abrir imágenes
- 2.2. Crear documentos
- 2.3. Barra de estado

### **3. MANEJO DE ARCHIVOS**

- 3.1. Organizar imágenes

3.2. Herramienta mano y paleta navegador

3.3. Guardar y exportar

## **4. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN**

4.1. Marcos de selección

4.2. Herramienta lazo

4.3. Selección rápida y varita mágica

4.4. Trabajar con selecciones

4.5. Herramienta mover

## **5. RECORTES Y PINCELES**

5.1. Recortar

5.2. Pinceles

5.3. Lápiz, sustitución y mezcla de colores

## **6. PINCELES CORRECTORES Y HERRAMIENTA TAMPON**

6.1. Pincel corrector

6.2. Herramienta ojos rojos y parche

6.3. Pinceles de historia

6.4. Herramienta tampón

## **7. COLOREAR**

7.1. Figuras predeterminadas

7.2. Bote de pintura

7.3. Degradados

7.4. Cuentagotas y muestras

7.5. Utilidades

## **8. TEXTOS Y TRAZOS**

8.1. Texto horizontal y vertical

8.2. Máscaras de texto

8.3. Herramienta pluma

8.4. Selección de trazados

## **9. TRABAJO CON CAPAS**

9.1. Crear, ajustar y eliminar capas

9.2. Orden de apilamiento

9.3. Combinar y acoplar capas

## **10. BORRAR Y TRANSFORMAR**

10.1. Borradores

10.2. Tamaño de imagen

10.3. Tamaño de documento

## **11. ENFOCAR Y SOBREENFONER**

11.1. Enfocar y desenfocar

11.2. Herramienta dedo

11.3. Exponer y sobreexponer

11.4. Herramienta esponja

## **12. IMPRESIÓN Y WEB**

12.1. Configurar e imprimir

12.2. Formato PDF

12.3. Optimizar para la web

12.4. Galería de imágenes para la web