

CURSO DE HTML5

Duración: 50 Horas

Modalidad: eLearning

Público y requisitos: Programadores y desarrolladores que deseen familiarizarse con HTML5

Objetivos:

- Entender el funcionamiento y los objetivos de HTML5
- Utilizar y aplicar las nuevas funcionalidades de HTML5 a nivel de desarrollo web
- Conocer los elementos más avanzados de HTML5 como el almacenamiento en local o los WebSockets

TEMARIO

UNIDAD 1 – INTRODUCCIÓN

- Historia de HTML
- Potencial de HTML5
- Principales novedades de HTML5
- Elementos necesarios para trabajar con HTML5

UNIDAD 2 – NUEVAS ETIQUETAS DE HTML5

- Un vistazo a la recomendación de W3C
- Etiquetas que desaparecen
- Nuevas etiquetas que aparecen
- Explicación y ejemplos de las nuevas etiquetas

UNIDAD 3 – NUEVA FORMA DE ESTRUCTURAR UNA PÁGINA WEB

- Principales novedades
- Nuevas etiquetas
- Ejemplo de estructuración de una página Web

UNIDAD 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

UNIDAD 5 – ETIQUETAS MULTIMEDIA DE AUDIO Y VÍDEO

- Introducción
- Diferencias entre formatos y compatibilidades
- Colocar un archivo de VÍDEO en nuestra página
- Colocar un archivo de AUDIO en nuestra página
- Controlando el ERROR en los elementos de vídeo y audio
- Creando nuestro propio reproductor de vídeo y audio
- Utilizando reproductores ya creados

UNIDAD 6 – APRENDER A TRABAJAR CON CANVAS

- Introducción
- Dibujando rectángulos y triángulos
- Dibujando arcos y curvas
- Creando textos
- Dibujando y modificando imágenes
- Creando gráficos
- Creando gradientes de color
- Creando animaciones
- Interesantes opciones para crear contenido animado

UNIDAD 7 – NUEVAS OPCIONES CON CSS3

- Introducción
- Transformaciones 2D en CSS3
- Transformaciones 3D en CSS3
- Animaciones en CSS3
- Transiciones en CSS3

UNIDAD 8 – DRAP AND DROP

- Introducción
- Eventos y propiedades
- El objeto dataTransfer
- Ejemplo Drag&Drop
- Ejemplo Drag&Drop entre navegador y escritorio

UNIDAD 9 – EDICIÓN INLINE

- Introducción
- Opciones disponibles
- Creando un editor de texto

UNIDAD 10 – GEOLOCALIZACIÓN

- Introducción
- Cómo detectar la ubicación
- Cómo diferenciar el error ocurrido
- Posicionarnos con Google Maps

UNIDAD 11 – ALMACENAMIENTO WEB

- Introducción
- Almacenamiento en sesión
- Almacenamiento en local
- Otras opciones de almacenamiento
- Almacenamiento en caché

UNIDAD 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