



Carrera Desarrollador MTA

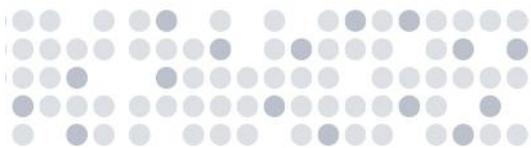
Fundamentos en Desarrollo de Aplicaciones en HTML5

Unidad 1: Administrando el ciclo de vida de la aplicación

- Terminos Clave
- Comprender los fundamentos de la plataforma
 - Que es lo nuevo en HTML5?
 - Crear aplicaciones
 - Exploring Packaging and the Runtime Environment
 - Comprender el proceso de Host
 - Comprender the App Package and App Container
 - Comprender credenciales y conjunto de permisos
- Comprensión y gestión de los estados de las Aplicaciones
 - Storing State Data Using Local and Session Storage
 - AppCache para archivos sin conexión
- Comprender las interfaces táctiles y gestos
 - Leveraging Existing HTML5 Skills and Content for Slate/Tablet Applications
- Depuración y comprobación de Aplicaciones en HTML5
 - Validar el código HTML5
 - Validar un paquete
- Publicar una aplicación para una tienda

Unidad 2: Construcción de la interfaz de usuario mediante el uso de HTML5: texto, gráficos y multimedia

- Terminos Clave
- Comprender lo esencial de HTML
 - Basic Markup and Page Structure
 - Utilizar atributos
 - Nesting Elements
 - Comprender Entidades
 - Comprender the Doctype
 - Exploring the Markup of a Simple Web Page
- Elección y configuración de Tags HTML5 para mostrar el contenido del texto
 - Elementos de Texto para HTML 4 con nuevos significados y funcionalidades
 - Nuevos elementos de Texto en HTML5
 - Elementos de texto no utilizados en HTML5
- Elección y configuración de Tags HTML5 para mostrar gráficos
 - Using the figure and figcaption Elements
 - Creación de gráficos con Canvas
 - Lo básico de Canvas
 - Crear un contorno de una forma
 - Proporcionar una imagen o texto alternativo para los navegadores más antiguos
 - Creación de gráficos con SVG
 - Cuándo utilizar Canvas en lugar de SVG
- Elección y configuración de Tags HTML5 para reproducciones multimedia
 - Comprender y utilizar Tags de Video
 - Comprender y utilizar Tags de Audio



Unidad 3: Construcción de la interfaz de usuario mediante el uso de HTML5: Organización, Entrada, y Validación

- Terminos Clave
- Elección y configuración de Tags HTML5 para organizar el contenido y las formas
 - Comprender la Semantica de HTML
 - Utilizar Tags para agregar estructura a un documento HTML
 - Los elementos de encabezado y pie de página
 - El elemento sección
 - The nav Element
 - El elemento artículo
 - The aside Element
 - Uso de Tags para crear tablas y listas
 - Crear Tablas
 - Crear Listas
- Elección y configuración de Tags HTML5 para entrada y validación
 - Comprender entradas y formas
 - Explorar la creación de formas, los atributos de entrada y Valores
 - Comprender Validación

Unidad 4: Comprendiendo CSS Essentials: Flujo de contenido, Posicionamiento y Estilo

- Terminos Clave
- Comprender CSS Essentials
 - Utilizar las herramientas apropiadas
 - Explorar la conexión entre HTML and CSS
 - Separar el contenido desde el estilo
 - Comprender Selectores y Declaraciones
 - Comprender Fuentes y familias de Fuentes
 - Administrar el flujo de contenido
 - Posicionar los elementos individuales
 - Aplicar posicionamiento flotante
 - Aplicar posicionamiento absoluto
 - Gestión de desbordamiento de contenido
 - Comprender el desplazamiento del desborde
 - Comprender el desbordamiento visible y oculto

Unidad 5: Comprendiendo CSS Essentials: Layouts

- Terminos Clave
- Organización de la interfaz de usuario (UI) de contenido mediante el uso de CSS
 - Using Flexbox for Simple Layouts and Using Grid for Complex Layouts
- Utilizar una caja flexible para establecer la alineación del contenido, dirección y orientación
 - Trabajar con Flexboxes and Flexbox Items
 - Aplicar escala proporcional dentro de una Flexbox
 - Cambio de la dirección de los elementos secundarios de una Flexbox
 - Ordenar y disponer de contenido
- Using Grid Layouts to Establish Content Alignment, Direction, and Orientation
 - Crear una cuadrícula utilizandolas propiedades de CSS para filas y columnas
 - Comprender las plantillas de cuadrícula

Unidad 6: Administrando el flujo de texto mediante el uso de CSS



- Terminos Clave
- Administrar el flujo del contenido del textomediante el uso de CSS
- Comprender y utilizar regiones para el flujo de texto contenido entre Multiples Selecciones
 - Flujo de contenido a través de contenedores dinámicos
 - Deborde de texto
 - Imlementaciones de Microsoft de regiones CSS
- Utilizar Columnas y Guiones para optimizar la legibilidad del texto
 - Crear Columnas
 - Utilizar guiones
- Utilizar exclusiones CSS para crear flujo de texto alrededor de un objeto flotante

Unidad 7: Adminsitrandro la interfaz grafica mediante el uso de CSS

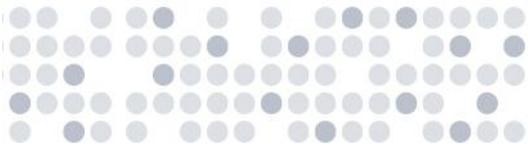
- Terminos Clave
- Administrar la interfaz grafica con CSS
 - Crear efectos graficos
 - Crearesquinas redondeadas
 - Crear sombras
 - Aplicar Transparencias
 - Aplicar degradados de fondo
 - Comprender tipografías y el formato abierto de fuente Web
 - Aplicar transformaciones 2D y 3D
 - Traslado 2D
 - Escalado 2D
 - Rotacion 2D y 3D
 - Sesgado 2D y 3D
 - Comprender la perspectiva 3D, transiciones y animaciones
 - Aplicar filtro de efectos SVG
 - Utilizar Canvas para mejorar la interfaz grafica de usuario

Unidad 8: Comprender JavaScript y codificación esencial

- Terminos Clave
- Administrar y mantener JavaScript
 - Crear y utilizar Funciones
 - Utilizar jQuery y otras bibliotecas de terceros
- Actualizar la interfaz de usuario mediante el uso de JavaScript
 - Localización y Acceso a los elementos
 - Escuchar y responder a eventos
 - Mostrar y ocultar elementos
 - Actulizar el contenido de los elementos
 - Añadir elementos

Unidad 9: Creando animaciones, trabajando con graficos y accediendo a datos

- Terminos Clave
- Codificar animaciones mediante JavaScript
 - Crear Animaciones
- Trabajar con Imágenes, sombras, y otros graficos
 - Manipular el Canvas con JavaScript
- Envio y recepcion de datos
 - Transmitting Complex Objects and Parsing



- Cargar y guardar archivos
 - Utilizar la aplicación Cache (AppCache)
 - Comprender y utilizar tipos de datos
- Utilizar JavaScript para validar una entrada de formulario de usuario
- Comprender y utilizar Cookies
- Comprender y utilizar almacenamiento Local

Unidad 10: Codificación JavaScript para interfaces táctiles, dispositivos y recursos de sistema operativo y más

- Terminos Clave
- Responder a la interfaz táctil
 - Captura y respuesta a gestos
- Codificación adicional HTML5 APIs
 - Codificación de captura GeoLocation
 - Comprender los trabajadores Web
 - Comprender WebSockets
 - Utilizar archivos API para la subida de archivos
- Acceder a dispositivos y recursos del sistema operativo
 - Acceso a recursos In-Memory
 - Acceso a las capacidades de Hardware
 - Comprender el Sistema de Posicionamiento Global (GPS)
 - Comprender Accelerometer
 - Acceso a Camara

Clase Preparación a examen.

Clase de Consulta.

Certificación obtenida: Microsoft Technology Associate HTML5 App Development Fundamentals.