

Diploma

SMARTMIND S.L., como entidad beneficiaria, otorga a

PABLO BARTOLOME GALLARDO
DNI 44247202D

el presente diploma por haber superado con evaluación positiva la acción formativa

IFCT031PO CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB CON HTML5 Y CSS3

con formación online tutorizada desde el 16/06/2023 hasta el 13/09/2023, con una duración total de 210 horas, en el marco del expediente F220386AA, código de acción formativa 10, código de grupo 1. Formación impartida al amparo del Sistema de Formación Profesional para el Empleo en el marco de la Resolución de 4 de julio de 2022, del Servicio Público de Empleo Estatal, por la que se aprueba la convocatoria para la concesión de subvenciones públicas para la ejecución de programas de formación de ámbito estatal, dirigidos prioritariamente a las personas ocupadas.

Y para que así conste, se expide este certificado en VIGO, a 13 de septiembre de 2023.

Contenidos de la acción formativa

1. FUNDAMENTOS DE JAVASCRIPT.

- 1.1. Introducción.
 - 1.1.1. La evolución de la Web.
 - 1.1.2. Estándares web.
 - 1.1.3. HTML5 y CSS3.
 - 1.1.4. JavaScrip
- 1.2. Introducción a javascript.
 - 1.2.1. La etiqueta (script).
 - 1.2.2. Contenido alternativo.
 - 1.2.3. Variables.
 - 1.2.4. Tipos de datos.
 - 1.2.5. Operadores.
 - 1.2.6. Cuadros de diálogo.
- 1.3. Fundamentos de programación.
 - 1.3.1. Estructuras de decisión.
 - 1.3.2. Expresiones lógicas.
 - 1.3.3. Estructuras de repetición.
 - 1.3.4. Definir funciones.
 - 1.3.5. Llamar funciones.
 - 1.3.6. Ámbito de las variables.
- 1.4. Objetos y arrays en javascript.
 - 1.4.1. Introducción.
 - 1.4.2. La jerarquía de objetos.
 - 1.4.3. Propiedades y eventos.
 - 1.4.4. Métodos.
 - 1.4.5. Arrays.
- 1.5. Los objetos location e history.
 - 1.5.1. ¿Qué es una URL?
 - 1.5.2. El objeto location.
 - 1.5.3. Actualizando la dirección.
 - 1.5.4. El objeto history.
- 1.6. El objeto document.
 - 1.6.1. Introducción.
 - 1.6.2. La propiedad title.
 - 1.6.3. El método write.
 - 1.6.4. El conjunto images.
- 1.7. El objeto form.
 - 1.7.1. Formularios HTML.
 - 1.7.2. El conjunto forms.
 - 1.7.3. La propiedad elements.
 - 1.7.4. Validar la información.
 - 1.7.5. ¿Cuándo realizar la validación?
 - 1.7.6. Tipos de validación.
- 1.8. Modelo de objetos del documento (dom).
 - 1.8.1. El árbol del documento.

- 1.8.2. Tipos de nodos y de relaciones.
 - 1.8.3. Obtener elementos.
 - 1.8.4. Obtener y establecer atributos.
 - 1.9. Manipulación del dom.
 - 1.9.1. Recorrer el árbol del documento.
 - 1.9.2. Modificar el valor de los nodos.
 - 1.9.3. Crear, eliminar y reemplazar nodos.
 - 1.9.4. El método innerHTML.
 - 1.9.5. Modificar el formato dinámicamente.
 - 1.10. Buenas prácticas.
 - 1.10.1. Separar estructura y comportamiento.
 - 1.10.2. Añadir los manejadores de evento.
 - 1.10.3. Detectar características de los navegadores.
 - 1.10.4. Ejemplo: Una galería fotográfica.
 - 1.10.5. Ejemplo: La estructura de la página.
 - 1.10.6. Ejemplo: El código JavaScript.
- ### 2. HTML5 Y CSS3.
- 2.1. Elementos estructurales de html5.
 - 2.1.1. Doctype de HTML5.
 - 2.1.2. Evitando elementos div.
 - 2.1.3. Descripción de los elementos estructurales HTML5.
 - 2.1.4. Aplicar los elementos estructurales HTML5.
 - 2.1.5. Modificar la hoja de estilo en cascada.
 - 2.2. Trabajando con esquemas html5.
 - 2.2.1. Aplicar estilo a los elementos estructurales HTML5.
 - 2.2.2. Otros elementos semánticos de HTML5.
 - 2.2.3. Elementos article anidados.
 - 2.2.4. El esquema del documento.
 - 2.3. Formularios html5.
 - 2.3.1. Introducción.
 - 2.3.2. Nuevos controles de formulario.
 - 2.3.3. Nuevos atributos
 - 2.3.4. Compatibilidad con navegadores antiguos.
 - 2.4. Dibujar con el elemento canvas (parte 1).
 - 2.4.1. Introducción.
 - 2.4.2. Una interfaz de dibujo 2D.
 - 2.4.3. Dibujar rectángulos.
 - 2.4.4. Dibujar trazados.
 - 2.4.5. Colores de trazo y de relleno.
 - 2.5. Dibujar con el elemento canvas (parte 2).
 - 2.5.1. Estilos de línea.
 - 2.5.2. Gradientes.
 - 2.5.3. Patrones.
 - 2.5.4. Dibujar imágenes.

- 2.5.5. Dibujar texto.
- 2.6. Vídeo y audio en html5.
 - 2.6.1. Reproducción sin plugin.
 - 2.6.2. La etiqueta (video).
 - 2.6.3. Formatos y códecs de vídeo.
 - 2.6.4. Códecs de audio.
 - 2.6.5. La etiqueta (audio).
 - 2.6.6. API multimedia.
- 2.7. Introducción a css3 (parte 1).
 - 2.7.1. La evolución que representa CSS3.
 - 2.7.2. Nuevos selectores CSS3.
 - 2.7.3. Esquinas redondeadas y sombras.
 - 2.7.4. Colores.
 - 2.7.5. Gradientes de color.
- 2.8. Introducción a css3 (parte 2).
 - 2.8.1. Incrustación de fuentes.
 - 2.8.2. Dónde obtener fuentes.
 - 2.8.3. Múltiples imágenes de fondo.
 - 2.8.4. Transiciones.
 - 2.8.5. Transformaciones