

FICHA TÉCNICA DEL CURSO

Nombre del curso	FrontEnd con HTML,CSS y JS
Rama	Desarrollo de software
Lengua en que se imparte	Castellano
Profesor/a responsable	Paco Gómez
Datos de contacto	soporte@mastermind.ac
Modalidad	Online*
Metodología	<p>La metodología empleada se basa en una combinación de:</p> <p>Clases magistrales, orientadas a la presentación de conceptos de la materia y a la definición de los objetivos y procedimiento de trabajo.</p> <p>Tareas, retos y proyectos, planteándose como técnica de aprendizaje individual tareas que exigen de una trabajo de investigación pretendiendo que el alumno sea autónomo en la resolución de problemas.</p>
Método de aprendizaje	<p>El proceso de enseñanza-aprendizaje se realizará mediante el método de ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) mediante el diseño, programación e implementación de un conjunto de tareas asociadas a una misma temática. Puede ser complejo y transversal.</p> <p>Culmina con una presentación, producto o ejecución de la solución, que refleja lo que el alumnado es capaz de hacer con los aprendizajes que ha adquirido durante el proyecto.</p>
Accesibilidad	<ul style="list-style-type: none"> ● SO: Windows® XP / Vista® / Windows® 7. ● Procesador: 1.0 GHz. ● Memoria: 512 MB de RAM. ● Gráficos: Tarjeta compatible con DirectX y con 64 MB o mas ● DirectX®: 8.1 o superior. ● Sonido: Compatible con DirectX.

SITUACIÓN/SENTIDO DEL CURSO

Contextualización	Un desarrollador front-end trabaja la interfaz de usuario desde el punto de vista del código, para que la interacción con el sistema sea posible. Por lo tanto, se encarga de la parte visual de la web (de todo aquello que puedes ver en tu explorador) haciendo que su diseño sea intuitivo y atractivo.
Relación con otras ramas	
Prerrequisitos	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollo Web con HTML y CSS• Fundamentos de Programación con JavaScript• Aprende a programar con Python (Edición 2020)• Git: ¡de Noob a Pro!

OBJETIVOS DEL CURSO

Generales	<p>OG 1- Conocer los conceptos básicos de JS y el DOM de frontal</p> <p>OG 2- Aplicar el diseño de aplicaciones web con HTML y CSS</p>
Específicos	<p>OE 1- Desarrollar formularios seguros para interactuar con el usuario</p> <p>OE 2- Aprender a utilizar las API Web para almacenar la información necesaria de nuestra aplicación en la sesión y en el navegador</p> <p>OE 3- Conocer y utilizar APIs Web como Drag&Drop y Geolocalización para mejorar la experiencia de usuario de las interfaces</p> <p>OE 4- Ser capaces de utilizar todas las tecnologías Web de frontal para el desarrollo de un videojuego interactivo</p>

DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTE AL CURSO

Horas teóricas	10h
----------------	-----

Horas prácticas (estimadas)	15h

BLOQUES TEMÁTICOS DEL CURSO

Módulo I: Introducción

Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del plan de trabajo y conceptos básicos sobre FRONTEND CON HTML, CSS Y JS
Número de lecciones	6
Plan de trabajo	Clases teóricas y prácticas
Evaluación	
Recursos necesarios	Ordenador Acceso a Internet
Duración del módulo	< 1 h

Módulo II: Creando entrada del juego

Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los conceptos básicos de JS y el DOM de frontal • Desarrollar formularios seguros para interactuar con el usuario
Número de lecciones	19
Plan de trabajo	Clases teóricas y prácticas
Evaluación	12 Pruebas 1 Reto
Recursos necesarios	Ordenador Acceso a Internet
Duración del módulo	3 h

Módulo III: Almacenando datos del jugador

Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Aprender a utilizar las API Web para almacenar la información necesaria de nuestra aplicación en la sesión y en el navegador• Conocer y utilizar APIs Web como Drag&Drop y Geolocalización para mejorar la experiencia de usuario de las interfaces
Número de lecciones	11
Plan de trabajo	Clases combinadas de teoría y práctica sobre los conceptos aprendidos.
Evaluación	7 Pruebas 1 Reto
Recursos necesarios	Ordenador Acceso a Internet
Duración del módulo	4h

Módulo IV: MasterDots

Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Ser capaces de utilizar todas las tecnologías Web de frontal para el desarrollo de un videojuego interactivo
Número de lecciones	16
Plan de trabajo	Clases combinadas de teoría y práctica sobre los conceptos aprendidos.
Evaluación	4 Pruebas Proyecto final
Recursos necesarios	Ordenador Acceso a Internet
Duración del módulo	3 h

CONSIDERACIONES FINALES

Este curso no cuenta con ninguna consideración específica más allá de disfrutar aprendiendo.

CERTIFICACIÓN

Con la entrega del proyecto final y la visualización del 100% del contenido del curso se otorga un certificado de Finalización que consta de la siguiente información: nombre del alumno/a, nombre del curso, fecha de finalización e identificador de certificado.

*El 100% de la formación ofertada en Mastermind Academy es online