

```
has_many :orders_placed, class_name: 'Order'
has_many :orders_served, class_name: 'Order'
has_many :ratings, foreign_key: :vendor_id
has_many :messages_sent, class_name: 'Message'
has_many :messages_received, class_name: 'Message'
accepts_nested_attributes_for :photos, allow_destroy: true

# avatar attachment
# adapter_options: { hash_digest: Digest::SHA256 }
# run upon changing hash_digest, CLASS=User ATTACHMENT
26 has_attached_file :avatar, styles: { medium: '300x300',
27                                     default_style: :medium,
28                                     default_url: '/images/avatars/:id/:style/:filename.png' }
29 # presence: true
30 validates_attachment :avatar, size: { in: 0..100.kilobytes },
31                               content_type: { content_type: /\Aimage\/.*\Z/ },
32                               file_name: { matches: /\A[a-z0-9]+(?:-[a-z0-9]+)*\.(gif|png|jpeg|jpg|tiff|bmp|ico)\Z/i }
33
34 # generated by https://github.com/rails/rails/blob/master/activerecord/lib/active_record/connection_adapters/abstract_adapter.rb
```

# ADGG027PO. GESTIÓN DE SITIOS WEB.

SKU: PS00058

Horas [200](#)

## OBJETIVOS

- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para la creación y diseño de páginas Web.
- Utilizar las posibilidades de los distintos lenguajes de programación y lograr posicionar la página web en los resultados de búsqueda de los principales buscadores atendiendo a las palabras clave por las que se quiere identificar la actividad o contenidos de una Web.

## CONTENIDO

- **Unidad 1. Introducción al uso de Internet.**
  - Internet ¿Qué es y qué podemos hacer?
  - Servicios de Internet.
  - Ventajas de Internet como medio de comunicación.
  - World Wide Web y los navegadores.
  - Http y HTML.
  - Estructura de documento HTML.
  - ¿Qué es un navegador web?.
  - ¿Cuales son los navegadores principales?
  - Navegando por internet.
  - Crear un Blog.
  - Buscadores.
  - Búsqueda sencilla.
  - Interpretar los resultados.
  - Búsqueda avanzada.
  - Uso de buscadores.
  - Introducción a la Programación para la web.
  - Los lenguajes de programación para la web.
  - Lenguajes interpretados en el ordenador servidor.
  - Lenguajes orientados a objeto.

- HTML (HyperText Markup Language).
- DHTML (HTML Dinámico).
- JavaScript.
- PHP (Personal Home Page, Pre-Hypertext Processor).
- ASP (Active Server Pages).
- Lenguaje ASP.NET.
- Lenguaje JSP.
- JAVA.
- Independencia de la plataforma del lenguaje JAVA.
- Applets de JAVA.
- Diferencias entre una aplicación autónoma y un applet.
- Ventajas de los applets de Java.
- AJAX.
- Cómo es diferente AJAX.
- XML (eXtensible Markup Language).
- Herramientas para desarrollar un sitio web.

- **Unidad 2. Arquitectura de Internet.**

- Redes de ordenadores.
- Comunicación entre ordenadores.
- El caudal.
- Las direcciones IP.
- El protocolo TCP/IP.
- Los routers o encaminadores.
- El sistema de nombres de dominio (DNS).
- Las direcciones IP y el DNS.
- Arquitectura de Internet.

- **Unidad 3. Diseño y puesta en marcha del sitio web.**

- Puesta en marcha del Sitio Web.
- Tipos de Sitios Web.
- ¿Qué es un Servidor Web?
- FTP y FileZilla.
- Programas para publicar Webs.
- Mi primer alojamiento web gratuito.
- El panel de control de mi sitio web.
- Acceder a 100webspaces.
- Conectarse a 100webspaces desde filezilla.
- Simulación - Instalar filezilla.
- Gestión de sitios web remotos con el FTP Filezilla.
- Proyecto de Carrera - Primera Publicación.
- Usabilidad en nuestro sitio web.
- La importancia de la usabilidad en nuestro sitio web.
- Principios de Accesibilidad Web.
- Navegabilidad del sitio web.
- Usabilidad: estructura del site.

- Usabilidad: elementos de navegación.
- Usabilidad: tamaño y formato de las páginas web.
- Usabilidad: enlaces del sitio web.
- Usabilidad: navegadores y tipografías.
- Usabilidad: tipografías.
- Usabilidad: gráficos e imágenes.
- Diseño del Sitio.