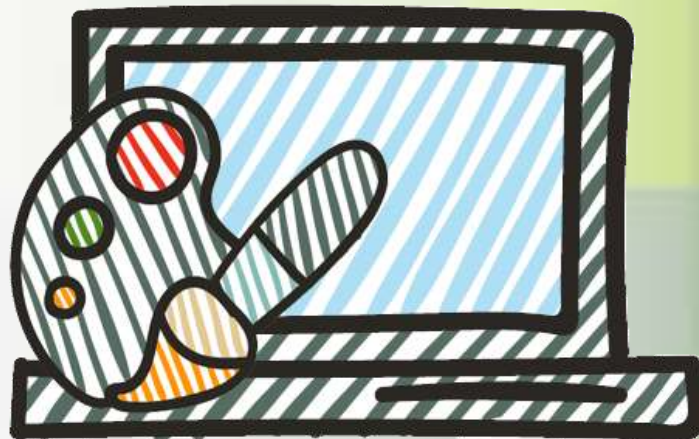


Programa formativo

DISEÑO CAD, WEB Y MULTIMEDIA



Desarrollo web para comercio electrónico

Duración: 150 horas



Grupo Glorieta

Grupo Glorieta garantiza toda la formación impartida y la gestión de bonificaciones que realiza como entidad organizadora.

Objetivos

- Desarrollar y administrar páginas web para comercio electrónico.
- Conocer los conceptos esenciales que condicionan el marketing web y su aplicación.
- Saber cuáles son los conceptos y técnicas elementales aplicados al diseño web de espacios comerciales.
- Seleccionar y desarrollar contenidos y aplicaciones multimedia para un sitio web.

Contenidos

1. **Marketing web**

- 1.1. Venta estratégica
- 1.2. Visibilidad en buscadores
- 1.3. Presentación de la información
- 1.4. Audiencia
- 1.5. Entorno de negocio
- 1.6. Beneficios y costes
- 1.7. Diseño web

2. **La web: diseño efectivo, desarrollo y uso**

- 2.1. Organización del contenido: CMS
- 2.2. Estructura
- 2.3. Presentaciones multimedia
- 2.4. Objetivos medibles
- 2.5. Roles. *Workflows* (flujos de trabajo)
- 2.6. La web corporativa
- 2.7. Estándares
- 2.8. Usabilidad
- 2.9. Creación de un modelo de usuario
- 2.10. Test de usabilidad
- 2.11. Feed RSS
- 2.12. Tiempos de carga y respuesta
- 2.13. Beneficios del desarrollo de un buen sitio web

3. **WWW: protocolos y lenguajes**

- 3.1. *World Wide Web*
- 3.2. Conceptos básicos
- 3.3. URL
- 3.4. Cliente-servidor
- 3.5. Protocolos HTTP y HTTPS. HTTP y MIME-
- 3.6. *Lenguajes mark-up*
- 3.7. CGI. *Applet*
- 3.8. *Cookies*
- 3.9. Configuración de los principales navegadores
- 3.10. Sistemas operativos móviles
- 3.11. Configuraciones
- 3.12. Servicios web

3.13. Conexiones seguras

3.14. Verificación de los estándares de una web - W3C (*World Wide Web Consortium*).

4. Diseño y desarrollo de aplicaciones web

4.1. Elección de la plataforma

4.2. Lenguajes

4.3. Componentes del Estándar J2EE: Servlets y JSP

4.4. Elementos críticos en páginas e-Commerce

4.5. Imágenes digitales

4.6. Edición multimedia

4.7. El vídeo digital

4.8. Historia. Píxel

4.9. *Frame* (fotograma)

4.10. Relación de aspecto (*Aspect Ratio*)

4.11. FPS (*Frames per second*)

4.12. Vídeo progresivo/entrelazado

4.13. Compresión de vídeo

4.14. Contenedor de vídeo

4.15. Estándares de vídeo analógico y digital

4.16. Emisión de TV analógica: PAL, NTSC y SECAM

4.17. Formatos estándares analógicos: VHS, S-VHS, Video8

4.18. Formatos estándares digitales de reproducción: DV, mini-DV, DVD, Blu-ray

4.19. Interfaces de señal de vídeo: analógicas y digitales

4.20. Audio digital

4.21. La señal de audio como archivo

4.22. *Storyboard* para diseñar películas y animaciones

4.23. *Hardware* para la manipulación de audio o vídeo digital

4.24. Tarjeta de sonido

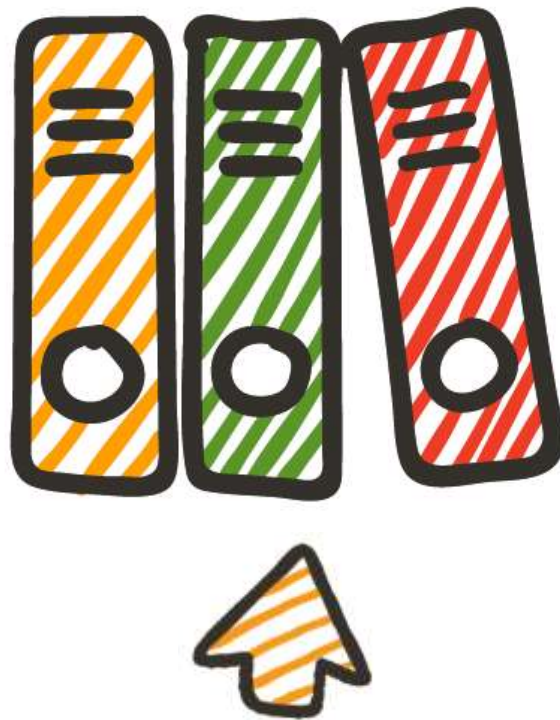
4.25. Conexiones de audio

4.26. Capturadora de vídeo analógico

4.27. Tarjeta de vídeo

4.28. Animaciones *Flash*

4.29. Captura de vídeo digital



ACCESO AL CATÁLOGO GENERAL DE CURSOS

Para más información:



Grupo Glorieta

965 789 115

www.grupoglorieta.com

fcontinua@grupoglorieta.com