

GUÍA DIDÁCTICA

DESARROLLO WEB PARA COMERCIO ELECTRÓNICO (IFCD022PO)

ESTATAL

Presentación

Las redes sociales y el comercio han cambiado la dinámica entre el comprador y el vendedor. Hoy en día las empresas necesitan el comercio electrónico o e-commerce donde ofrecer sus productos y llegar a todos los usuarios.

Este curso puede ayudarte a adquirir las habilidades necesarias para añadir valor a tu estrategia de marketing ya sea que necesites diseñar o implementar una página e-commerce o mejorar la que ya tienes, pudiendo abrirte además multitud de oportunidades laborales, donde el mundo online cada vez tiene más fuerza.

Características



Modalidad

E-learning.



Duración

150h.

Contacto

DESARROLLO WEB PARA COMERCIO ELECTRÓNICO (IFCD022PO)



Objetivos

Con este curso aprenderás a desarrollar y administrar páginas web para comercio electrónico.

Programa

150 horas	DESARROLLO WEB PARA COMERCIO ELECTRÓNICO (IFCD022PO)
150 horas	<ol style="list-style-type: none">1. MARKETING WEB.<ol style="list-style-type: none">1.1. Venta estratégica.1.2. Visibilidad en buscadores1.3. Presentación de la información.1.4. Audiencia.1.5. Entorno de negocio.1.6. Beneficios y costes. 2. DISEÑO WEB.<ol style="list-style-type: none">2.1. La Web: Diseño efectivo, desarrollo y uso.2.2. Organización del contenido: CMS.2.3. Estructura.2.4. Presentaciones multimedia.2.5. Objetivos medibles.2.6. Roles. Workflows (Flujos de trabajo) .2.7 La Web corporativa.2.8. Estándares.2.9 Usabilidad.2.10. Creación de un modelo de usuario.2.11. Test de usabilidad.2.12. Feed RSS.2.13. Tiempos de carga y respuesta.2.14. Beneficios del desarrollo de un buen sitio web.

DESARROLLO WEB PARA COMERCIO ELECTRÓNICO (IFCD022PO)



Programa

150 horas	DESARROLLO WEB PARA COMERCIO ELECTRÓNICO (IFCD022PO)	
150 horas	<p>3. WWW: PROTOCOLOS Y LENGUAJES .</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 markup. 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) 	<p>4. DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES WEB.</p> <ul style="list-style-type: none"> 4.4. Elección de la plataforma. 4.2. Lenguajes. 4.3. Componentes del Estándar J2EE: Servlets y JSPs. 4.4. Elementos críticos en páginas e-commerce. 4.5. Imágenes Digitales. 4.6. Edición multimedia. 4.7. El video digital. 4.8. Historia. Píxel. 4.9. Frame (fotograma). 4.10. Relación de Aspecto (Aspect Ratio). 4.11. FPS (Frames per second). 4.12. Video progresivo/entrelazado. 4.13. Compresión de video. 4.14. Contenedor de vídeo. 4.15. Estándares de video 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, miniDV, DVD, Blu-Ray. 4.19. Interfaces de señal de video: 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/video digital. 4.24. Tarjeta de sonido. 4.25. Conexiones de audio. 4.26. Capturadora de video analógico. 4.27. Tarjeta de video. 4.28. Animaciones Flash. 4.29. Captura de video digital.