

Master en Diseño y Desarrollo Web + 4 Créditos ECTS





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
INESEM

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS INESEM

INESEM es una **Business School online** especializada con un fuerte sentido transformacional. En un mundo cambiante donde la tecnología se desarrolla a un ritmo vertiginoso nosotros somos activos, evolucionamos y damos respuestas a estas situaciones.

Apostamos por **aplicar la innovación tecnológica a todos los niveles en los que se produce la transmisión de conocimiento**. Formamos a profesionales altamente capacitados para los trabajos más demandados en el mercado laboral; profesionales innovadores, emprendedores, analíticos, con habilidades directivas y con una capacidad de añadir valor, no solo a las empresas en las que estén trabajando, sino también a la sociedad. Y todo esto lo podemos realizar con una base sólida sostenida por nuestros objetivos y valores.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Más de un

90%

tasa de
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



Leaders driving change
Elige Inesem



QS, sello de excelencia académica
Inesem: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE INESEM

INESEM Business School ha obtenido reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional debido a su firme compromiso con la innovación y el cambio.

Para evaluar su posición en estos rankings, se consideran diversos indicadores que incluyen la percepción online y offline, la excelencia de la institución, su compromiso social, su enfoque en la innovación educativa y el perfil de su personal académico.



[Ver en la web](#)

ALIANZAS Y ACREDITACIONES

Relaciones institucionales



Relaciones internacionales



Accreditaciones y Certificaciones



[Ver en la web](#)

BY EDUCA EDTECH

Inesem es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR INESEM

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Inesem.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Inesem cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Inesem cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por AENOR por la ISO 9001.



5. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial** y una **imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...



Protección al Comprador

[Ver en la web](#)

Master en Diseño y Desarrollo Web + 4 Créditos ECTS



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



**CREDITOS
4 ECTS**

Titulación

Doble titulación:

- Título Propio Master en Diseño y Desarrollo Web expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM)

[Ver en la web](#)



INESEM BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

NOMBRE DEL CURSO

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Inesem Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

NOMBRE ALUMNO/A
Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER
La Dirección Académica



Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNEG (Plum, Resolución 6048)

- Título Propio Universitario en Desarrollo Web expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 4 créditos ECTS



Ver en la web





Descripción

El mundo ha cambiado y nuestros hábitos también. En la actualidad leemos el periódico, vemos la televisión, escuchamos la radio, realizamos compras, nos comunicamos y nos relacionamos a través de internet. La presencia virtual de una empresa independientemente de su tamaño es seguramente la mejor herramienta para darse a conocer, ofertar sus productos, servicios y en definitiva vender en línea. Todo esto implica que la profesión de diseñador web sea una de las más demandadas, ya que cada día la red y el número de usuarios crecen a un ritmo muy acelerado.

Objetivos

- Aprender los fundamentos de diseño gráfico como punto de partida.
- Dominar las aplicaciones más reconocidas del sector del diseño gráfico y web.
- Retoque digital de todo tipo de imágenes.
- Tratamiento y uso del color.
- Diseñar y programar páginas web.

Para qué te prepara

Creativos, diseñadores gráficos y web, publicistas, programadores entre otros además de cualquier persona que desee formarse en este sector con tantas salidas profesionales.

Ver en la web

A quién va dirigido

Esta acción formativa proporciona al alumno todo lo necesario para aprender a desarrollar proyectos visuales innovadores y páginas web profesionales.

Salidas laborales

Diseñador gráfico e ilustrador, diseñador web, desarrollador 3D, creativo en agencia de publicidad y marketing, técnico de imprenta, programador.

[Ver en la web](#)

TEMARIO

MÓDULO 1. USABILIDAD Y DISEÑO DE INTERFACES WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD

1. Introducción
2. La usabilidad
3. Conceptos clave
4. Atributos
5. Complejidad e importancia de la usabilidad
6. Usabilidad aplicada a un proyecto
7. Mejoras de la usabilidad al producto final
8. Procesos y herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXPERIENCIA DE USUARIO -UX

1. Definición
2. Principios de experiencia de usuario
3. Experiencia de usuario y dispositivos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

1. Introducción
2. Orientaciones de diseño web y dispositivos
3. Fundamentos de diseño centrado en el usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FORMAS DE ENFOCAR LA USABILIDAD

1. Introducción
2. Complejidad transdisciplinar
3. Pirámide de prioridades de la usabilidad
4. Proceso general
5. El ciclo diseño-investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFACES WEB

1. Introducción
2. Proceso completo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRINCIPIOS VISUALES PARA INTERFACES

1. Principio de proximidad
2. Principio de semejanza
3. Principio de simetría
4. Principio de continuidad
5. Principio de cierre
6. Principio de área o tamaño relativo

7. Principio de figura-fondo
8. La ley de la simplicidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS ESTRUCTURALES

1. Introducción La estructura de una web
2. Zonas de navegación y zonas de contenido
3. Elementos de navegación
4. Herramientas de prototipado inicial

UNIDAD DIDÁCTICA 8. COMPONENTES

1. Elementos de inicio Homepage
2. Elementos de navegación
3. Páginas de categorías
4. Búsqueda
5. Páginas de productos
6. Formularios
7. Tablas
8. Listas
9. Frames
10. Páginas de datos
11. Elementos de acción Botones
12. Intranets

UNIDAD DIDÁCTICA 9. APLICACIONES COMPLEMENTARIAS PARA LA CREACIÓN DE WEBS

1. Herramientas para edición de páginas web
2. Herramientas para crear botones
3. Herramientas para crear de barras de desplazamiento
4. Herramientas para crear de Menús
5. Generación de plantillas
6. Navegadores

MÓDULO 2. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES: PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color
6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector

4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto D
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma

10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

MÓDULO 3. PROTOTIPADO: DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN CON ADOBE XD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. ¿Qué es un prototipo?
2. Aplicaciones de los prototipos
3. Ventajas y recomendaciones
4. Elegir el adecuado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MÉTODOS DE PROTOTIPADO

1. Prototipo de papel
2. Sketch
3. Storyboard
4. Wireframes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MAPAS DE NAVEGACIÓN

1. ¿Qué es un mapa de navegación?
2. Utilidad
3. Limitaciones
4. Métodos de realización

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA INTERACCIÓN

1. Definición
2. Usos de la interacción
3. Interacción entre pantallas
4. Motion design
5. Diseñar la interacción

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PRESENTACIÓN ADOBE XD

1. Presentación
2. Funcionalidades no aptas en Adobe Experience Design
3. Funcionalidades principales (Experiencia de uso)
4. Flujo de trabajo
5. Novedades

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SOFTWARE

1. Descarga e instalación
2. Instalación en varios equipos

3. Administración de cuentas
4. Actualización o cambio de inscripción

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTERFAZ DE TRABAJO

1. Pantalla principal
2. Herramientas
3. Menú superior
4. Paneles laterales

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DISEÑOS BÁSICOS

1. Creación de mesa de trabajo (Artboard) y rejillas (Grids)
2. Dibujos con formas
3. Herramienta texto
4. Creación, distribución y movimiento de objetos
5. Herramientas de color y gradientes
6. Edición de objetos duplicados y agrupación
7. Símbolos
8. Uso de imágenes

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EJEMPLOS CON ADOBE XD PARA LA CREACIÓN DE NUESTRA WEB

1. Edición de figuras
2. Imágenes enmascaradas
3. Estructuración de Web con rejillas
4. Creación de columnas
5. Importación de mapas de bits
6. Importación de vectores y uso de CSS en Illustrator
7. Flujo de navegación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ADOBE XD EN IOS Y ANDROID

1. Previsualización en dispositivo IOS
2. Previsualización en dispositivo Android
3. Eliminación de archivos en tu dispositivo

UNIDAD DIDÁCTICA 11. COMPARTIR PROYECTO Y EXPORTACIÓN

1. Previsualización
2. Compartir nuestro prototipo
3. Uso de contraseña para publicar
4. Borrar contenido publicado
5. Exportación de gráficos
6. Opiniones de otros clientes
7. Publicaciones para desarrolladores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRUCOS Y CONSEJOS PARA MAC Y WINDOWS

1. Consejos y trucos generales

2. Dibujo y texto
3. Importación de contenido
4. Controles de teclado
5. Artboards
6. Repetición de rejilla
7. Creación de prototipos y vista previa
8. Publicaciones

MÓDULO 4. DISEÑO WEB MULTIPLATAFORMA CON HTML5 Y CSS3

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción
2. Entornos de Desarrollo
3. Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A HTML

1. Introducción HTML
2. ¿Cómo creamos documento HTML?
3. Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HTML: ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO

1. Introducción
2. Versión HTML
3. HTML
4. Head
5. Body

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HTML: ELEMENTOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HTML: CONTENIDO AUDIOVISUAL

1. Audio
2. Video
3. Animaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HTML: METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Metainformación?
2. Accesibilidad
3. Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN A CSS

1. Introducción CSS
2. Soporte de CSS en navegadores
3. Especificación oficial
4. Funcionamiento básico de CSS
5. ¿Cómo incluir CSS en la Web?
6. Estilo básico
7. Medios CSS
8. Comentarios
9. Sintaxis de la definición

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CSS: SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1. Selectores CSS
2. Unidades de medida
3. Colores

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CSS: PSEUDOCASES Y PSEUDOELEMENTOS CSS

1. Pseudocases
2. Pseudo-elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CSS: MODELOS DE CAJA, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

1. Modelo de cajas
2. Propiedades de las cajas
3. Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
4. Posicionamiento y visualización
5. Posicionamiento
6. Visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CSS: FLEXBOX

1. En qué consiste
2. Visualización: Display
3. Contenedores flexibles: flex e inline-flex
4. Orientación: flex-box, flex-direction y flex-wrap
5. La propiedad order
6. Alineación de los elementos flexibles
7. Soporte de los navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. CSS: ANIMACIONES CSS

1. Introducción
2. Keyframes

3. Subpropiedades de animación
4. Animaciones por pasos
5. Iteración
6. Curvas de animación
7. Propiedades animables

UNIDAD DIDÁCTICA 13. CSS: HOJAS DE ESTILOS

1. Crear y vincular hojas de estilos
2. Estructura
3. Propiedades CSS
4. Selectores
5. Posición y tamaño
6. Texto
7. Imágenes
8. Listas, tablas, formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. PRE-PROCESADORES CSS: SASS Y LESS

1. Qué es un preprocesador CSS
2. Less
3. Sass

UNIDAD DIDÁCTICA 15. RESPONSIVE DESIGN

1. Introducción
2. Definición de Diseño Web Responsive
3. ¿En qué consiste el diseño responsive?
4. Ventajas del diseño responsive
5. SEO y diseño responsive

MÓDULO 5. PROGRAMACIÓN BACKEND Y FRONTEND EN DISEÑO WEB CON PHP Y JAVASCRIPT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Introducción
2. Programación del lado del cliente
3. Programación del lado del Servidor
4. ¿Qué utilizaremos?
5. ¿Qué necesita saber?
6. Nuestro primer ejemplo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

1. La etiqueta SCRIPT
2. Contenido Alternativo
3. Variables
4. Tipos de Datos
5. Operadores
6. Cuadros de diálogo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

1. Estructuras de decisión
2. Estructuras lógicas
3. Estructuras de repetición
4. Definir funciones
5. Llamadas a funciones
6. Ámbito de las variables

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

1. La jerarquía de objetos
2. Propiedades y Eventos
3. Métodos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

1. ¿Qué es un URL?
2. El Objeto Location
3. Redirigir a otra página
4. El Objeto History

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

1. La propiedad Title
2. Los colores de la página
3. El método write
4. El conjunto images

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM

1. Formularios HTML
2. El conjunto forms
3. La propiedad elements
4. Validar la información
5. ¿Cuándo realizar la validación?
6. Tipos de Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

1. El conjunto frames
2. El objeto navigator
3. El objeto screen

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN

1. Introducción
2. Obtener el paquete XAMPP
3. Instalar el paquete XAMPP
4. Apache y MySQL como servicios

5. La directiva register_globals
6. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB

1. ¿Cómo funcionan las páginas PHP?
2. Crear un alias en apache
3. La página principal
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

1. Las etiquetas PHP
2. Variables
3. Tipos de datos
4. Constantes
5. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Arrays
2. Estructuras de repetición
3. Estructuras de decisión
4. Combinar estructuras
5. Arrays Asociativos
6. El bucle foreach
7. Arrays Multidimensionales
8. Ejercicio práctico
9. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES

1. Introducción
2. Crear Funciones
3. Llamar a una función
4. Paso de parámetros
5. Parámetros por defecto
6. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 14. INCLUIR ARCHIVOS

1. Ámbito de las variables
2. Variables estáticas
3. Uso de include y require
4. Incluir solo una vez
5. Seguridad de los archivos incluidos
6. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Introducción
2. Clases
3. Propiedades
4. Métodos
5. Visibilidad
6. Crear Objetos
7. Destruyores
8. Ejercicio práctico
9. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA

1. Presentación
2. Crear subclases
3. Crear objetos de las subclases
4. Sobrescribir métodos
5. El acceso protected
6. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

1. Introducción
2. El array \$_GET
3. El array \$_POST
4. Recogerlos en una página distinta
5. Recogerlos en la misma página
6. Entradas requeridas
7. Ejercicio práctico
8. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

1. Expresiones regulares
2. Limpiando la información
3. Comprobando el formulario de origen
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 19. COOKIES Y SESIONES

1. Introducción
2. Crear cookies
3. Caducidad de la cookies
4. Dependencia del navegador
5. Características de los cookies
6. ¿Qué es una sesión?
7. El array \$_SESSION
8. La función od_start() y od_clean()
9. Finalizar la sesión
10. El identificador de la sesiones

11. ¿Dónde se almacena la información?
12. Ejercicio práctico
13. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

1. Introducción
2. Crear el archivo
3. Escribir en el archivo
4. Leer de un archivo
5. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

1. Errores
2. Excepciones
3. Ejercicio práctico
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

1. MySQL
2. Contraseña para el root
3. Extensión mysqli
4. PHPMyAdmin
5. Administración de usuarios
6. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 23. BASE DE DATOS Y SQL

1. Tipos de tablas en MySQL
2. Crear tablas
3. Relaciones uno a muchos
4. Relaciones muchos a muchos
5. SQL
6. Acceder a la base de datos
7. Establecer la conexión
8. Mostrar los datos en una tabla
9. Cerrar la conexión
10. Ejercicio práctico
11. Ejercicio práctico
12. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

1. Ordenar el resultado
2. Dividir el resultado en páginas
3. Consultas preparadas
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

1. La página de login
2. La página de registro
3. Asegurar la confidencialidad
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

1. Introducción
2. Modificar listaproductos.php
3. La página comprar.php
4. Identificar al cliente
5. La página carrito.php
6. Confirmar el pedido
7. La página de desconexión
8. Migrar el carrito de la compra
9. Ejercicio práctico
10. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

1. Introducción
2. ¿Qué vamos a hacer?
3. Construir la estructura HTML

UNIDAD DIDÁCTICA 28. FORMAS DE PAGO

1. Introducción
2. Tipos de Formas de Pago
3. Contrareembolso
4. Transferencia Bancaria
5. Domiciliación Bancaria
6. Tarjetas Bancarias
7. Tarjetas de Comercio
8. Paypal
9. ¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
10. Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
11. Modificando nuestra base de datos
12. Modificando el Código Anterior
13. Implementando el Contrareembolso
14. Implementando la transferencia
15. Implementando el Paypal

UNIDAD DIDÁCTICA 29. RECURSOS PHP

1. Archivos para las prácticas de PHP

MÓDULO 6. PROGRAMACIÓN EN JQUERY

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY

1. Introducción
2. Presentación
3. ¿Cómo iniciar JQuery?
4. ¿Dónde podemos documentarnos?
5. Herramientas necesarias

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY

1. Introducción
2. Obteniendo JQuery
3. El nucleo de jQuery
4. Cargar JQuery desde Google
5. Novedades

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SELECTORES

1. Introducción
2. Selectores básicos en jQuery
3. Selectores de jerarquía
4. Filtros en JQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVENTOS

1. Introducción
2. Evento de carga de Página
3. Eventos en JQuery
4. El objeto Event
5. Todavía más Eventos de JQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ATRIBUTOS EN JQUERY

1. Introducción
2. Operaciones sobre clases
3. Leer Atributos
4. Modificar Atributos
5. Modificar varios valores de atributos a la vez
6. Añadir atributos con Attr
7. Eliminar un atributos con removeAttr

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CSS EN JQUERY

1. Introducción
2. Acceso a propiedades con css()
3. Modificar propiedades css con css(nombre_propiedad_css, valor)

UNIDAD DIDÁCTICA 7. AJAX EN JQUERY

1. Introducción

2. Conceptos Claves
3. Cargar un Archivo
4. El método GET o POST
5. Cargar un Script
6. El método AJAX de jQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FORMULARIOS

1. Introducción
2. Formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EFECTOS EN JQUERY

1. Introducción
2. Los efectos show() y hide()
3. Efectos de fundido
4. Creación de una animación
5. Envío de funciones callback
6. Cola de efectos
7. Efectos con desplazamientos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. JQUERY UI

1. Introducción
2. Instalación
3. Usando jQuery UI en nuestra página web
4. Plugin draggable
5. Componente DatePicker
6. Componente Dialog
7. Componente Button

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUG-IN EN JQUERY

1. Plugins
2. Desarrollar Plug-ins
3. Añadir nuevos métodos abreviados
4. Parámetros del método
5. Otras funciones para plug-ins
6. Compartir un Plug-in

MÓDULO 7. DESARROLLO WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS DEL DESARROLLO WEB

1. ¿Qué es el desarrollo web?
2. World Wide Web
3. Arquitectura cliente/servidor
4. Protocolos de internet

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE UN SITIO WEB

[Ver en la web](#)

1. ¿Qué es un sitio web?
2. Contenido de un sitio web
3. Tipos de estructura
4. Frontend vs Backend

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENTORNOS DE DESARROLLO WEB: IDES

1. Introducción
2. Tipos de entornos
3. Estructura
4. Herramientas complementarias

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTORES DE DEPENDENCIAS

1. Introducción
2. Principales componentes
3. PLM vs PDM

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTROL DE VERSIONES GITHUB

1. Instalación de GIT
2. Configuración
3. Adaptación y uso en plataforma GITHUB

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APIS

1. Introducción
2. Funcionalidad
3. Tipos de APIS
4. API REST
5. Javascript en el lado cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 7. OPTIMIZACIÓN DE CARGA

1. Hosting y DNS
2. Formato de imágenes
3. Uso de cookies
4. Adaptación en diferentes dispositivos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ACCESIBILIDAD WEB

1. Introducción
2. ¿Por qué es importante?
3. Accesibilidad web en personas discapacitadas
4. Accesibilidad web a nivel SEO
5. Recursos
6. Beneficios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS GESTORES DE CONTENIDOS(CMS)

1. Introducción concepto CMS
2. Tipos de gestores de contenido
3. Funcionamiento
4. Diferencias respecto a un ERP

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SEGURIDAD

1. Introducción a la seguridad Web
2. Errores comunes en web
3. Técnicas a utilizar
4. COOKIES

MÓDULO 8. GESTORES DE CONTENIDO CMS: WORDPRESS Y PRESTASHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Gestores de Contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS DE WORDPRESS

1. Definición y conceptos de un blog
2. Definición y utilización de Wordpress
3. WordPresscom y WordPressorg: Similitudes y diferencias

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UTILIZACIÓN DE WORDPRESS.COM

1. Primeros pasos
2. Estructura de WordPresscom
3. Creación de contenidos
4. Subida de medios audiovisuales a un post
5. Utilización de enlaces
6. Diseño, elaboración y estructura
7. Configuración de ajustes y usuarios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLATAFORMA WORDPRESS.ORG

1. Instalación de WordPressorg
2. Servidor de WordPressorg
3. Creación de espacios web
4. Creación y diseño de bases de datos
5. Descarga y utilización de WordPressorg
6. Configuración del servidor FTP
7. Instalación de WordPressorg

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONFIGURACIÓN DE WORDPRESS.ORG

1. Ajustes de configuración general
2. Ajustes de configuración de escritura
3. Ajustes de configuración de lectura
4. Ajustes de configuración de contenidos

5. Ajustes de configuración multimedia
6. Ajustes de configuración de privacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CREACIÓN Y AGREGACIÓN DE CONTENIDOS I

1. Agregación de entradas I
2. Agregación de entradas II
3. Utilización de multimedia en la entrada I
4. Utilización de multimedia en la entrada II
5. Configuración del menú multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN Y AGREGACIÓN DE CONTENIDOS II

1. Clasificación del contenido en categorías
2. Utilización de etiquetas
3. Utilización de enlaces
4. Utilización de comentarios
5. Configuración de páginas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES AVANZADAS

1. Revisión del contenido y utilización de papeleras
2. Herramientas avanzadas I
3. Herramientas avanzadas II
4. Tipos de usuarios
5. Configuración de los perfiles de usuario
6. Creación de avatares

UNIDAD DIDÁCTICA 9. UTILIZACIÓN DE PLANTILLAS

1. Instalación y utilización de Temas I
2. Instalación y utilización de Temas II
3. Utilización de los menús
4. Configuración del fondo y las cabeceras
5. Definición y aplicación de los widgets
6. Edición y estructura de plantillas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. UTILIZACIÓN DE PLUGINS

1. Introducción a los plugins
2. Instalación
3. Tipos de plugins
4. Conceptos básicos sobre el plugin sociable
5. Introducción al plugin Flash Gallery
6. Configuración del menú de usuario
7. Inserción de artículos
8. Inserción de enlaces
9. Modificación de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. OPTIMIZACIÓN DE WORDPRESS

1. Conceptos básicos
2. Selección de una URL y un título para el blog
3. Elaboración y navegación del mapa Web
4. Control de contenidos duplicados
5. Optimización de recursos gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. CREACIÓN DE UNA TIENDA VIRTUAL CON PRESTASHOP

1. Introducción a la tienda virtual
2. Tipo de nombres de dominio Como elegir un nombre
3. Tipos de Hosting Web Como elegir un Hosting
4. Contratación de Dominios y Hosting web
5. Instalación de Prestashop
6. Personalización del aspecto de Prestashop mediante plantillas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. GESTIÓN DE TIENDA VIRTUAL I

1. Introducción al comercio virtual
2. Configuración General
3. Categorías / Productos
4. Módulos de pago Módulos de envío
5. Clientes y Pedidos
6. Configuración de los usuarios
7. Copias de seguridad

UNIDAD DIDÁCTICA 14. GESTIÓN DE TIENDA VIRTUAL II

1. Atributos de productos
2. Grupo de precios
3. Impuestos IVA
4. Idiomas y traducciones
5. Monedas
6. Operaciones con módulos
7. Importar datos de productos
8. Actualización de la versión

UNIDAD DIDÁCTICA 15. CÓMO CONSEGUIR MÁS CLIENTES

1. Exponer adecuadamente los productos en la tienda virtual
2. Posicionamiento en Google y optimización SEO
3. Pago por clic Google Adword
4. Promoción en redes sociales
5. Analizar la rentabilidad de las acciones de marketing

MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MÁSTER

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Telefonos de contacto

 +34 958 050 205

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 formacion@inesem.es

 www.inesem.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 09:00 a 20:00h

Ver en la web

