



# FORMACIÓN

Catálogo de Cursos

## **IFCD022PO - DESARROLLO WEB PARA COMERCIO ELECTRONICO**

Sector: COMERCIO

Modalidad: ONLINE

Duración: 150.00 horas

Objetivos:

Desarrollar y administrar páginas web para comercio electrónico.

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.
2. DISEÑO WEB.
  - 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.
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 markup.

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si existen requisitos legales para el ejercicio de la profesión)

9. Requisitos oficiales de los centros:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si para la impartición de la formación existe algún requisito de homologación /

autorización del centro por parte de otra administración competente.

Para garantizar la calidad del proceso de aprendizaje del alumnado, el contenido virtual de aprendizaje de

las especialidades formativas no dirigidas a la obtención de certificados de profesionalidad mantendrá una

estructura y funcionalidad homogénea, cumpliendo los siguientes requisitos:

- Como mínimo, ser los establecidos en el correspondiente programa formativo que conste en el fichero de especialidades formativas previsto en el artículo 20.3 del Real Decreto 395/2007, de 23 de marzo y esté asociado a la especialidad formativa para la que se solicita inscripción.
- Estar referidos tanto a los conocimientos como a las destrezas prácticas y habilidades recogidas en los objetivos de aprendizaje de los citados programas formativos, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la práctica profesional, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
- Evaluar su adquisición durante o a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

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.

4.4. 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.