



FORMACIÓN

Catálogo de Cursos

IFCD023PO - EXPERTO WEB Y MULTIMEDIA PARA E-COMMERCE II

Sector: COMERCIO

Modalidad: ONLINE

Duración: 90.00 horas

Objetivos:

Adquirir las competencias y habilidades necesarias para manejar el lenguaje de programación para el diseño, desarrollo y administración de páginas web y aplicaciones multimedia. Parte II.

Contenidos:

1. CONSTRUCCIÓN DE APLICACIONES PARA INTERNET.
 - 1.1. Soluciones SaaS.
 - 1.2. Aplicaciones formulario y multiformulario.
 - 1.3. Reutilización de código.
 - 1.4. Elección de fuentes.
 - 1.5. Seguridad en bases de datos.
 - 1.6. Manejo de sesiones.
2. SEGURIDAD INFORMÁTICA.
 - 2.1. Riesgos en los negocios y seguridad informática.
 - 2.2. Las soluciones de back-up y antivirus.
 - 2.3. Encriptación de las transmisiones.
 - 2.4. Política de seguridad en las organizaciones.
 - 2.5. Protección de datos.
 - 2.6. Prevención del acceso a información crítica.
 - 2.7. Almacenamiento.
 - 2.8. Recuperación.
 - 2.9. Borrado seguro.
3. PROGRAMACIÓN.
 - 3.1. Programación orientada a objetos (O.O).
 - 3.2. Programación estructurada.
 - 3.3. Principales lenguajes de programación: C++, C# (C Sharp), JAVA, JavaScript, PHP, Ruby.
 - 3.4. Lenguajes compilados y Lenguajes interpretados y lenguaje procedural.
 - 3.5. Lenguaje de tipo Script: PHP.
 - 3.6. Lenguajes Mark-up: XML.
 - 3.6.1. XML: usos extendidos.
4. BASES DE DATOS.
 - 4.1. Creación y mantenimiento de bases de datos.
 - 4.2. Arquitectura Básica de un DBMS.
5. REDES.
 - 5.1. Principios y estándares.
 - 5.2. Componentes básicos.
 - 5.3. Tipos de equipos.
 - 5.4. El servidor.
 - 5.5. El cliente.
 - 5.6. Sincronización de datos.
 - 5.6.1. NIC.

- 5.6.2. Topologías de red.
- 5.6.3. LAN y WAN.
- 5.7. Transmisiones de datos en una red.
- 6. PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE.
- 6.1. Documentación.
- 6.2. Métodos formales de desarrollo.
- 6.3. Prototipado.
- 6.4. Testing.
- 6.5. Planificación.
- 6.6. Monitorización de proyectos.
- 6.7. Gestión de los requisitos, correcciones en curso y control de cambios.
- 6.8. Escritura de código apropiada al entorno.
- 6.9. Herramientas de testing: Test de aceptación.
- 6.10. Milestones.
- 6.11. Test de funcionalidad, estrés y carga.
- 6.12. Herramientas de software para testing automatizado.
- 7. ARQUITECTURA DEL SOFTWARE.
- 7.1. Análisis.
- 7.2. Transformación de requerimientos en especificaciones funcionales.
- 7.3. Especificaciones técnicas.
- 7.4. Proceso de transformación.
- 7.5. Arquitectura empresarial.
- 7.6. Herramientas TOGAF certificadas.
- 7.7. Arquitecturas centralizadas, 2-tier, 3-tier y basadas en web.
- 7.8. Arquitectura orientada a web (WOA, web oriented architecture).
- 7.9. Protocolo SOAP.
- 7.9.1. Middleware.
- 7.9.2. Diseño físico de una arquitectura.
- 8. CLOUD COMPUTING.
- 8.1. Beneficios.
- 9. DISEÑO FÍSICO DE SOFTWARE.
- 9.1. Validación del diseño físico.
- 9.2. Diseño físico de software.
- 9.3. Auditoría de software.
- 10. NEGOCIOS VIRTUALES.
- 10.1. Nuevas tecnologías y necesidades de los negocios.
- 10.2. Software BPM (Business Process Management).
- 10.3. Negocios virtuales.
- 10.4. Efectos de la globalización.
- 10.5. Internet como herramienta de creación de nuevas oportunidades Extranet.
- 10.6. Impacto del e-business.
- 10.7. Administración de relaciones con clientes (CRM).
- 10.8. Administración de cadenas de suministro (SCM).
- 10.9. ERP.
- 10.11. Desarrollo IT 2 tier basado en web.
- 10.12. Software de gestión documental (DMS).
- 10.13. Software de gestión del conocimiento (KMS).
- 10.14. Beneficios del uso de social media.
- 10.15. Beneficios del uso de aplicaciones móviles.
- 11. SLA.
- 11.1. Acuerdo del nivel de servicios.
- 11.2. Acuerdo de nivel de servicios: SLA.
- 11.3. Contenido.
- 11.4. Niveles de uso.
- 11.5. Subcontratación de un SLA.
- 11.6. Parámetros típicos de un SLA.
- 11.7. Automatización.

- 11.8. Captura de información.
- 11.9. Transparencia de costes TI