



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Master Executive en Diseño y Programación Web 3.0 con PHP + Javascript + HTML5 + CSS3 + SEO

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Master Executive en Diseño y Programación Web 3.0 con PHP + Javascript + HTML5 + CSS3 + SEO

Duración: 600 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: Online

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Día a día la tecnología avanza, y la Web con ella ha ido progresando año tras año. Las redes sociales ya no son ninguna novedad para nadie, las páginas Web hace tiempo que dejaron de ser meros escaparates a los que ir a ver catálogos de productos, el dinamismo en la Web es total y las aplicaciones han abandonado el escritorio de nuestros ordenadores para lanzarse a Internet en forma de herramientas colaborativas. Y es justo en la cúspide de todo éste movimiento donde nace la Web 3.0. Al finalizar el curso el alumno será capaz de dominar las técnicas más avanzadas y novedosas de diseño y programación Web necesarias para desarrollarse profesionalmente con éxito en este ámbito.



A quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

Objetivos

- Estudiar el lenguaje JavaScript, así como su estructura y funciones.
- Estudiar las novedades que aportan HTML5 y CSS3 como evolución de los dos principales estándares web.
- Conocer los aspectos generales de la programación en Java, la estructura de sus programas y la sintaxis de programación.
- Adquirir una base teórica y práctica en el campo de la Informática para poder comprender los conceptos prácticos.
- Proveer a los alumnos de los conocimientos necesarios para poder trabajar con las herramientas y utilidades del programa Adobe Photoshop CS4.
- Adquirir las habilidades necesarias para realizar una campaña de marketing en buscadores orientada a mejorar la promoción, tráfico, venta o captación de clientes para una determinada página web.

Para que te prepara

Al finalizar el Máster el alumno será capaz de dominar las técnicas más avanzadas y novedosas de diseño y programación Web gracias a la aplicación de los estándares web HTML5 y Hojas de estilo en cascada Nivel 3 (CSS3), además de ser capaz de programar sus propias aplicaciones en JavaScript (siendo capaz de entender otros códigos JavaScript de otras aplicaciones para dotar a sus páginas web de mayor funcionalidad), como también saber manipular imágenes y fotografías, corregirlas y mejorarlas para su posterior impresión o publicación en la web con el programa Adobe Photoshop CS4.

Salidas laborales

Sectores de diseño gráfico, diseño web y artes gráficas en general

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales, Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo y Fondo Social Europeo).



Forma de subvención

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma E-Learning. INESEM'



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

Campus virtual online

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

PARTE 1. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML5 Y CSS3

TEMA 1. FUNDAMENTOS DE JAVASCRIPT

Lenguaje JavaScript para crear guiones o scripts

Validación de los datos enviados

Modelos de Objetos del Documento (DOM)

TEMA 2. INTRODUCCIÓN

Situación actual de la Web. Páginas dinámicas e interactivas

Aplicaciones Web. Estándares HTML y CSS (HTML5 y CSS3)

Lenguaje de Programación JavaScript

TEMA 3. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

Incluir código JavaScript en las páginas web. Etiquetas script y códigos alternativos para aquellos navegadores que no puedan ejecutarlo o lo tengan desactivado.

Conceptos fundamentales de programación. Variables tipos de datos, operadores y cuadros de diálogo sencillos.

TEMA 4. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Estructuras de control y cómo definir funciones en JavaScript. Ámbito de las variables

Diferencia entre variable global y variable local

TEMA 5. OBJETOS Y ARRAYS EN JAVASCRIPT

Utilizar los objetos en el lenguaje JavaScript. Objetos propios que el programador puede utilizar. Jerarquía de objetos

Concepto de array

TEMA 6. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

Los objetos location e history de JavaScript. Introducción al concepto de url.

TEMA 7. EL OBJETO DOCUMENT

Contenido de la página web: su título, conjunto de imágenes, conjunto de hipervínculos, etc.

TEMA 8. EL OBJETO FORM

Acceso a la información manejada en los formularios que aparecen en las páginas web. Validar la información del formulario con JavaScript.

TEMA 9. MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO (DOM)

Concepto de modelo de Objetos del Documento DOM. Métodos esenciales de la interfaz de programación del DOM

Métodos para seleccionar elementos (getElementById, getElementsByTagName, getElementsbyClassName).

Métodos que permiten obtener o establecer el valor de los atributos (getAttribute y setAttribute).

TEMA 10. MANIPULACIÓN DEL DOM

Propiedades y métodos del DOM

Cómo recorrer el árbol del documento, modificar el valor de los nodos de texto o cómo crear nuevo contenido

TEMA 11. BUENAS PRÁCTICAS

Buenas prácticas a la hora de escribir código JavaScript y trabajar con el DOM de un documento.

TEMA 12. HTML5 Y CSS3

Novedades que aportan HTML5 y CSS3 como evolución de los dos principales estándares web.

Los elementos semánticos de HTML5, las características propias para reproducir elementos multimedia o las nuevas características de los formularios.

Las propiedades más interesantes de CSS3 (nuevos selectores, técnicas de diseño avanzadas, transiciones y transformaciones, etc.).

TEMA 13. ELEMENTOS ESTRUCTURALES DE HTML5

Estudio del tipo de documento o doctype que indica que una página web sigue la especificación de HTML5.

Elementos estructurales de HTML5 que permiten describir mucho mejor el contenido de una página web.

Maquetación de una página web en la que se habían utilizado elementos neutros div, sustituyéndolos por los nuevos elementos estructurales.

TEMA 14. TRABAJANDO CON ESQUEMAS HTML5

Ajustar el código de una página web que utiliza los elementos estructurales HTML5 para que sea mostrada

correctamente por los navegadores antiguos.

Elementos semánticos de HTML5, como mark, progress, etc.

Significado de anidar elementos estructurales, por ejemplo, para representar un artículo o post en un blog y los comentarios que tiene relacionados.

Concepto del esquema del documento.

TEMA 15. FORMULARIOS HTML5

Nuevas características de los formularios en HTML5: nuevos controles, nuevos atributos y validación nativa.

Simulación de las nuevas características para el caso de que el usuario utilice algún navegador antiguo. Uso del código JavaScript.

TEMA 16. DIBUJAR CON ELEMENTO CANVAS (PARTE I)

Presentación del elemento canvas de HTML5.

TEMA 17. DIBUJAR CON EL ELEMENTO CANVAS (PARTE II)

Métodos básicos de dibujo: líneas, rectángulos, arcos y trazados.

Estilos de línea, utilizar gradientes de color, utilizar patrones y dibujar imágenes o texto en la superficie de la página.

TEMA 18. VÍDEO Y AUDIO EN HTML5

Incorporar vídeo y audio mediante las nuevas etiquetas HTML5.

Formatos y códecs disponibles. Cuáles son los que utilizan los principales navegadores.

Indicaciones para completar el código de forma que los navegadores antiguos puedan reproducir el contenido multimedia mediante Flash.

TEMA 19. INTRODUCCIÓN A CSS3 (PARTE I)

Nuevos selectores, redondear las esquinas de los elementos, aplicar sombras a los objetos y al texto.

Utilizar niveles de transparencia al especificar colores, especificar colores hsl o utilizar gradientes de color como imágenes de fondo.

TEMA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3 (PARTE II)

Incrustar fuentes junto a la página web, aplicar múltiples imágenes de fondo a los elementos.

Aplicar transiciones y/o transformaciones (cambiar el tamaño, rotar, inclinar o desplazar un elemento) entre distintos estados.

PARTE 2. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT (CLIENTE+SERVIDOR)

MÓDULO I. JAVASCRIPT

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEBS

Introducción

Programación del lado del cliente

Programación del lado del Servidor

¿Qué utilizaremos?

¿Qué necesita saber?

Nuestro primer ejemplo

TEMA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

La etiqueta SCRIPT

Contenido Alternativo

Variables

Tipos de Datos

Operadores

Cuadros de diálogo

TEMA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

Estructuras de decisión

Estructuras lógicas

Estructuras de repetición

Definir funciones

Llamadas a funciones

Ámbito de las variables

TEMA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

Introducción

La jerarquía de objetos

Propiedades y Eventos

Métodos

TEMA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

¿Qué es un URL?

El Objeto Location

Redirigir a otra página

El Objeto History

TEMA 6. EL OBJETO DOCUMENT

Introducción

La propiedad Title

Los colores de la página

El método write

El conjunto images

TEMA 7. EL OBJETO FORM

Formularios HTML

El conjunto forms

La propiedad elements

Validar la información

¿Cuándo realizar la validación?

Tipos de Validación

TEMA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

El conjunto frames

El objeto navigator

El objeto screen

MÓDULO II. PHP

TEMA 9. INSTALACIÓN

Introducción

Obtener el paquete XAMPP

Instalar el paquete XAMPP

Apache y MySQL como servicios

La directiva register_globals

Resumen de la instalación

TEMA 10. CREAR UN SITIO WEB

¿Cómo funcionan las paginas PHP?

Crear un alias en apache

La página principal

TEMA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

Las etiquetas PHP

Variables

Tipos de datos

Constantes

TEMA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

Arrays

Estructuras de repetición

Estructuras de decisión

Combinar estructuras

Arrays Asociativos

El bucle foreach

Arrays Multidimensionales

+ Información Gratis

TEMA 13. FUNCIONES

Introducción

Crear Funciones

Llamar a una función

Paso de parámetros

Parámetros por defecto

TEMA 14. INCLUIR ARCHIVOS

Ámbito de las variables

Variables estáticas

Uso de include y require

Incluir solo una vez

Seguridad de los archivos incluidos

TEMA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Introducción

Clases

Propiedades

Métodos

Visibilidad

Crear Objetos

Destruyores

TEMA 16. HERENCIA

Presentación

Crear subclases

Crear objetos de las subclases

Sobrescribir métodos

El acceso protected

TEMA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

Introducción

El array \$_GET

El array \$_POST

Recogerlos en una página distinta

Recogerlos en la misma página

Entradas requeridas

TEMA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

Expresiones regulares

Limpiando la información

Comprobando el formulario de origen

TEMA 19. COOKIES Y SESIONES

Introducción

Crear cookies

Caducidad de la cookies

Dependencia del navegador

Características de los cookies

¿Qué es una sesión?

El array \$_SESSION

La función od_start() y od_clean()

Finalizar la sesión

El identificador de la sesiones

¿Dónde se almacena la información?

TEMA 20. ACCESO A ARCHIVOS

Introducción

Crear el archivo
Escribir en el archivo
Leer de un archivo

TEMA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

Errores Introducción
Nivel de registro de errores
Mensajes de error personalizados
Guardar los errores en un registro
Excepciones Introducción
Manejar excepciones
Jerarquía de excepciones
¿Dónde manejar las excepciones?
Manejador por defecto

TEMA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

MySQL
Contraseña para el root
Extensión mysqli
PHPMyAdmin
Administración de usuarios

TEMA 23. BASE DE DATOS Y SQL

Tipos de tablas en MySQL
Crear tablas
Relaciones a muchos
Relaciones muchos a muchos
SQL Introducción
La sentencia SELECT
Selecciones complejas
Funciones agregadas
La sentencia INSERT
La sentencia UPDATE
La sentencia DELETE
Acceder a la base de datos
Establecer la conexión
Mostrar los datos en una tabla
Cerrar la conexión

TEMA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

Ordenar el resultado
Dividir el resultado en páginas
Consultas preparadas

TEMA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

La página de login
La página de registro
Asegurar la confidencialidad

TEMA 26. EL PROCESO DE COMPRA

Introducción
Modificar listaproductosphp
La página comprarphp
Identificar al cliente
La página carritocompraphp
Confirmar el pedido
La página de desconexión

Migrar el carrito de la compra

TEMA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

Introducción

¿Qué vamos a hacer?

Construir la estructura HTML

Dándole forma

Adaptando la funcionalidad

PARTE 3. DISEÑO CON ADOBE PHOTOSHOP CS4

TEMA 1.INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

A quién va dirigido el curso

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Photoshop?

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

Tipos de imágenes

Resolución de imagen

Formato PSD

Formatos de imagen

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen

Crear un documento nuevo

Área de trabajo

Plataforma de trabajo

Gestión de ventanas y paneles

Guardar un espacio de trabajo

Modos de pantalla

Ejercicios prácticos

TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú

Barra de herramientas

Opciones de herramientas

Barra de estado

Paletas

Ventana navegador

Ventana información

Ventana color

Ventana, historia y deshacer

Zoom y mano

Ejercicios prácticos

TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramienta Marco

Herramienta Lazo

Herramienta Varita

Herramienta de Selección Rápida

Herramienta Mover

Sumar y restar selecciones

Modificar selecciones

Perfeccionar bordes

Ejercicios prácticos

TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

+ Información Gratis

Herramienta Pincel
Crear Pinceles personalizados
Herramienta Lápiz
Herramienta Sustitución color
Herramienta Pincel de historia
Herramienta Pincel histórico
Herramienta Degradado
Herramienta Bote de pintura
Crear motivos personalizados
Ejercicios prácticos

TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

Retoque y transformación
Herramienta Recortar
Cambiar el tamaño del lienzo
Herramienta Pincel corrector puntual
Herramienta Ojos rojos
Herramienta Parche
Tampón de Clonar
Tampón de Motivo
Herramienta Borrador
La herramienta Desenfocar
La herramienta Enfocar
Herramienta Sobreexponer y Subexponer
Herramienta Esponja
Herramienta Dedo
Ejercicios prácticos

TEMA 8. CAPAS

Conceptos básicos de Capas
El panel Capas
Capa Fondo
Trabajar con Capas
Alinear Capas
Rasterizar capas
Opacidad y fusión de capas
Estilos y efectos de capa
Capas de ajuste y relleno
Combinar capas
Exportar capas
Máscaras de capa
Ejercicios prácticos

TEMA 9. HERRAMIENTAS DE TEXTO

Introducir texto
Cambiar caja y convertir texto
Formato de caracteres
Formato de párrafo
Rasterizar y filtros en texto
Deformar texto
Crear estilos de texto
Relleno de texto con una imagen
Ortografía
Ejercicios prácticos

TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

+ Información Gratis

Modos de dibujo
Herramienta Pluma
Ventana Trazados
Convertir trazados en selecciones
Pluma de forma libre
Pluma magnética
Capas de forma
Herramienta Forma
Forma personalizada
Ejercicios prácticos

TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

Reglas, guías y cuadrícula
La herramienta Regla
Acciones
Filtros
Objetos inteligentes
Filtros inteligentes
Canales
Máscara rápida
Canales Alfa
Ejercicios prácticos

TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

Transformar imágenes
Deformar un elemento
Tamaño de la imagen
Resolución de la imagen y el monitor
Rollover
Los sectores
Tipos de sectores
Propiedades de los sectores
Modificar sectores
Guardar para web
Guardar sectores
Generación de capas CSS para gráficos Web
Ejercicios prácticos

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión de escritorio
Pruebas de color en pantalla
Perfiles de color
Imprimir una imagen
Preparación para imprenta
Ejercicios prácticos

PARTE 4. MARKETING ONLINE Y POSICIONAMIENTO WEB

TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL POSICIONAMIENTO WEB

Preliminares
Antes que nada
La importancia del Posicionamiento Web
Posicionamiento natural vs posicionamiento patrocinado
Palabras clave
Marketing Online y Posicionamiento

TEMA 2. TÉCNICAS DE POSICIONAMIENTO NATURAL

+ Información Gratis

Preliminares

Primeros Pasos

¿Qué determina la posición de un sitio web en el ranking?

Factores Internos

Factores Externos

Monitorización: mi sitio web

TEMA 3. ESTRATEGIAS DE POSICIONAMIENTO PATROCINADO

Preliminares

Aspectos que no debemos perder de vista

Programas publicitarios

Distribución de anuncios: redes

Redacción del anuncio

Grupos de anuncios

¿Me interesa ser el número uno en el ranking?

Landing page

Monitorización de los resultados

TEMA 4. MIDIENDO LA EFICACIA DEL POSICIONAMIENTO

Preliminares

Google Analytics

Cálculo del ROI

La interpretación de la medición

TEMA 5. FUNDAMENTOS SEO. TEORÍA NECESARIA

Introducción

Seccionando a sus visitantes

¿Qué buscan sus visitantes en Internet?

¿Cuándo hacemos SEO?

¿En qué se basa SEO?

TEMA 6. COMENZANDO A TRABAJAR SEO

Introducción

Elección de las palabras clave

Lista de términos de marketing

Lista de términos por encuesta

Lista de términos populares

Sacando partido a Google Trends

TEMA 7. FIJANDO OBJETIVOS SEO I

Introducción

Conociendo el futuro: previsión de visitas

Calcular las visitas a partir de la posición en SERP

Aplicación para el cálculo de visitas estimadas

¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos?

Herramientas de monitorización SERP

TEMA 8. FIJANDO OBJETIVOS SEO II

Introducción

Información útil

Flash, el problema del contenido invisible

Densidad de palabra (Keyword density)

Long Tail, la larga cola de palabras clave

Marketing en Internet: captando más visitas

TEMA 9. FIJANDO OBJETIVOS SEO III

Introducción

Estructurar la información

+ Información Gratis

Link Juice y el atributo "nofollow"
Importancia no es lo mismo que Pagerank
Subdominios o carpetas
Dando nombre a las páginas
URL estáticas o dinámicas
Paso de parámetros entre páginas dinámicas
Reescribiendo la dirección de los enlaces
Cabecera de página
HTML válido
Campos META
META TITLE
META DESCRIPTION
META KEYWORDS
Dentro de la página
Organizar el contenido con titulares
La cantidad de texto no influye
Escribir HTML válido no es fundamental, pero ayuda
Las imágenes se tienen que leer

TEMA 10. FACTORES EXTERNOS QUE INFLUYEN EN LA POSICIÓN DE LOS BUSCADORES

Estructura de enlaces en el sitio web
PageRank
TrustRank
Intercambio y compra de enlaces
Agujeros negros en internet

TEMA 11. BLACK HAT SEO

Introducción
Cloaking
Texto invisible
Duplicación de dominios
SPAM en foros
Uso de enlaces forzados o spam Keywords
Información sobre Black Hat SEO
Cómo salir de una penalización en Google

TEMA 12. SEO PARA LOS BLOGS Y WORDPRESS

Blogs
Wordpress

TEMA 13. CASOS PRÁCTICOS

Canal solidario
Objetivos del proyecto canalsolidario.org
Configuración personalizada de Google Analytics
Fuente coincide exactamente con Google
Análisis de palabras clave
El link juice del sitio
El contenido de las páginas

+ Información Gratis