



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Axure: Experto en Arquitectura de la Información

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Axure: Experto en Arquitectura de la Información

duración total: 340 horas

horas teleformación: 170 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Si tiene interés en el sector de la informática y desea aprender las técnicas para gestionar proyectos además de especializarse en la arquitectura de la información este es su momento, con el Curso de Axure: Experto en Arquitectura de la Información podrá adquirir los conceptos esenciales para manejar Axure, la herramienta definitiva para el arquitecto de la información.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

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

objetivos

- Crear una arborescencia.
- Crear el wireframe del interior.
- Crear el slider central.
- Demostrar conocimiento y comprensión de la evolución de la gestión de proyectos informáticos (situación actual y tendencias futuras) para aplicar este modelo a cualquier proyecto de este ámbito.
- Conocer todo el ciclo de vida de un proyecto informático para aplicarlo y para que el proyecto sea exitoso.
- Dirigir proyectos informáticos teniendo en cuenta la tecnología y las personas, encontrando las metodologías de trabajo más adecuadas para minimizar la resistencia al cambio por parte de las personas participantes en el proyecto.
- Planificar una gestión de proyectos ajustada a la realidad teniendo en cuenta todas las variables (gestión de riesgos, gestión de la calidad, gestión de las pruebas, etc.) que intervienen en el marco de la ejecución de proyectos.

para qué te prepara

El Curso de Axure: Experto en Arquitectura de la Información le prepara para conocer todas las etapas de un proyecto, bajo un punto de vista práctico, relacionando las reglas implícitas con ejemplos reales, además de tener una visión completa sobre Axure, diseñando prototipos web con éxito.

salidas laborales

Arquitectura de la información / Jefes de Proyectos / Informática.

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/máster, 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).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

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

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

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

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Gestión de Proyectos Informáticos'



profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio.

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 en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.
- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como



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.

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.

comunidad

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.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. AXURE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CREACIÓN DEL PRIMER EJEMPLO

1. Visión general del ejercicio
2. Creación de nuestra arborescencia
3. Formateo de objetos
4. Presentación
5. El wireframe de nuestra home
6. Uso de librerías
7. Utilización de rectángulos y placeholders
8. Utilización de texto y botones
9. Utilización de pestañas
10. Imágenes
11. Nuestro primer pie de página
12. Inclusión de anotaciones
13. El wireframe del interior
14. ¿Qué son los masters en Axure?
15. Paneles interactivos simples y complejos
16. Enlazar páginas trabajando con masters
17. Duplicar elementos
18. Wireframe para un formulario de contacto
19. Uso de básicas
20. Eliminar contenido en los campos creados
21. Como saber si una casilla se encuentra chequeada
22. Condiciones complejas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DEL SEGUNDO EJEMPLO

1. Visión general del ejercicio
2. Creación de la cabecera
3. Creación del slider central
4. Programación del slider
5. Diseño de la zona de productos
6. Creación del pie de página
7. Creación del login
8. El panel
9. Ultime detalles en nuestra home

PARTE 2. GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

1. Características principales
2. Requerimientos: humanos y materiales
3. Limitaciones de un proyecto
4. Ámbito del proyecto
5. Finalidad del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RENTABILIDAD DEL PROYECTO

1. Estructuración de gastos
2. Importancia y realización del presupuesto
3. Cálculo de resultados (Profit And Loss)

+ Información Gratis

- 4.El business case
- 5.Continuidad con la atención al presupuesto
- 6.Valoraciones finales sobre el presupuesto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PREVENCIÓN DE RIESGOS

- 1.Los tres ejes o modelos
 - 1.- Desarrollo
 - 2.- Análisis
 - 3.- Control
- 2.Estimación de los riesgos
- 3.Posibles riesgos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INICIOS DEL PROYECTO

- 1.Primeros pasos
- 2.Selección de ideas
- 3.Organización del trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANÁLISIS PREVIO AL DESARROLLO

- 1.Sector
- 2.Funcionalidades posibles
- 3.Contexto técnico
- 4.Generación de documentación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DESARROLLO

- 1.Calidad del código y su gestión
- 2.Control de versiones
- 3.Entorno de pruebas
- 4.La industrialización

UNIDAD DIDÁCTICA 7. REPOSITORIOS Y ARQUITECTURAS

- 1.La integración y sus inconvenientes
- 2.Las arquitecturas
 - 1.- Distribuidas
 - 2.- Orientadas a servicios (SOA)
- 3.Cloud-computing

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONTROL Y SEGUIMIENTO

- 1.El seguimiento del proyecto
- 2.Problemas e imprevistos
- 3.La dirección de control

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LA PLANIFICACIÓN Y LA ESTIMACIÓN

- 1.Estimación sobre el tiempo necesario del jefe de proyecto
- 2.La gestión y estimación de los recursos
- 3.La planificación general
- 4.Finalización del proyecto