



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Usabilidad y Diseño Web

+ Información Gratis

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

Máster en Usabilidad y Diseño Web

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este MASTER EN USABILIDAD Y DISEÑO WEB proporcionará unos conocimientos teórico práctico para especializarse en la usabilidad digital, un campo de creciente consideración e importancia. Aporta una visión global de la usabilidad, abarcando y detallando todas las fases por las que pasa un proyecto, y desarrollando conocimientos profesionales de métodos de trabajo y herramientas. Si se dedica o piensa dedicarse al mundo de la usabilidad y experiencia de usuario, no lo dude más, esta es su oportunidad. Dedícate a la profesión que más te gusta y que actualmente tiene una gran demanda laboral. Desde Inesem te acompañaremos en cada momento del aprendizaje para que puedas resolver todas las dudas que se le puedan plantear y así cumplir tus objetivos.



+ 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

- Conocer y aplicar los principios de la usabilidad. - Aprender cómo actúan los usuarios.
- Conocer el proceso completo de desarrollo de la usabilidad en un proyecto.
- Aprender a hacer un sitio Web de forma correcta y atractiva para el usuario
- Identificar los pasos a seguir en el diseño de nuestra web.

para qué te prepara

Este master tiene como meta especializar a profesionales interesados en el ámbito del estudio de la usabilidad digital y prepararlos para crear y analizar el entendimiento entre lo digital y el usuario final. Hoy día la usabilidad es un factor clave en el éxito o fracaso de un proyecto web, la misma refiere a la facilidad de uso y aprendizaje de un sitio web o aplicación por parte de usuario. Por lo tanto es necesario formarse en ese ámbito.

salidas laborales

Desarrolla tu carrera profesional como diseñador web usable, miembro de equipos UX/UI trabajando por cuenta propia o ajena en compañías digitales, agencias de publicidad y comunicación, etc. Adquiere unos conocimientos esenciales para responder a las exigencias laborales actuales del sector y afronta cualquier proyecto independientemente de su complejidad.

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 'Técnicas y Herramientas de Diseño'
- Manual teórico 'Introducción al diseño web'
- Manual teórico 'Usabilidad'
- Manual teórico 'Diseño UI con Adobe Xd'
- Manual teórico 'Programación Backend y Frontend en Diseño Web con PHP y Javascript. Vol. I'
- Manual teórico 'Programación Backend y Frontend en Diseño Web con PHP y Javascript. Vol. II'
- Manual teórico 'Programación Frontend con HTML5 y CSS3 (Vol I)'
- Manual teórico 'Programación Frontend con HTML5 y CSS3 (Vol II)'



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 disponer de toda su documentación



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 ineseem 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

MÓDULO 1. USABILIDAD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Introducción
- 2.La usabilidad
- 3.Qué es UI vs UX - interfaz de usuario vs Experiencia de usuario
- 4.Atributos
- 5.Complejidad e importancia de la usabilidad
- 6.Pirámide de prioridades de la usabilidad
- 7.Mejoras de la usabilidad al producto final
- 8.Procesos y herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXPERIENCIA DE USUARIO -UX

- 1.Definición de Experiencia de Usuario
- 2.Principios de la Experiencia de Usuario
- 3.El papel del diseñador UX en el proceso de creación
- 4.Etapas del diseño UX
- 5.Técnicas para el diseño UX
- 6.Herramientas UX

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

- 1.¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario?
- 2.¿Para que sirve el Diseño Centrado en el Usuario?
- 3.Las metodologías del Diseño Centrado en el Usuario
- 4.El marketing centrado en el usuario
- 5.Aplicación del Diseño Centrado en el Usuario
- 6.Ejemplos del Diseño Centrado en el Usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FORMAS DE ENFOCAR LA USABILIDAD

- 1.Introducción
- 2.Un proceso multidisciplinar
- 3.La usabilidad aplicada
- 4.El ciclo diseño-investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO -UI

- 1.Definición de Interfaz de Usuario - UI
- 2.Elementos de la interfaz de Usuario
- 3.Optimización de las interfaces de Usuario
- 4.Herramientas para el diseño UI
- 5.Diseño basado en las percepciones
- 6.Fundamentos del diseño de interacción
- 7.Moodboards
- 8.Qué es el IxD

MÓDULO 2. PROTOTIPADO: DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN CON ADOBE XD

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN ADOBE XD

- 1.Introducción a Adobe XD
- 2.Instalación y configuraciones principales
- 3.Menú Herramientas
- 4.Generación de Artboards y guía
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS

- 1.Formas: creación, modificación, colores, gradientes y paletas
- 2.Textos: propiedades, línea o área, alineación, color y estilos

+ Información Gratis

- 3.Imágenes y exportación: importación, modificaciones y exportación de artboards
- 4.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS I

- 1.Organización de capas nombres y grupos
- 2.Bloqueo y fusión
- 3.Tipos de máscaras y aplicación en proyectos
- 4.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS II

- 1.Alineación de elementos, márgenes y distribución de formas
- 2.Funcionalidad de repetición
- 3.Aplicación y configuración de componentes
- 4.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CUADRÍCULAS

- 1.Creación y aplicación
- 2.Diseño de páginas
- 3.Prototipo
- 4.Adaptación a mobile
- 5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERFACES

- 1.Constantes y variables de una interfaz
- 2.Header, footer y menú
- 3.Botones y galerías
- 4.Ejercicios

MÓDULO 3. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Breve historia del diseño
- 2.Comunicación y publicidad
- 3.Teoría de la percepción
- 4.Elementos básicos que intervienen en el diseño
- 5.La composición
- 6.Fases del diseño
- 7.Diseño impreso
- 8.Diseño digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL DISEÑO WEB FRENTE AL DISEÑO IMPRESO

- 1.Interacción
- 2.Espacio fluido, entorno cambiante
- 3.Cambio de las limitaciones físicas por limitaciones técnicas
- 4.Contexto indefinido Dispositivos
- 5.Tipografía
- 6.Unidades de medida
- 7.Color RGB
- 8.Editar es posible

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO WEB

- 1.Tipografía
- 2.Color
- 3.Formas
- 4.Imágenes
- 5.Contenido audiovisual
- 6.Efectos (Sombras, d, flat y otros)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BITMAPS Y VECTORES

- 1.Bitmaps Imágenes rasterizadas

- 2.Vectores
- 3.Convertir imágenes de vectorial a bitmap y viceversa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAYOUT

- 1.Rejilla
- 2.Composición
- 3.Elementos
- 4.Espacios vacíos
- 5.Coherencia y consistencia

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROCESO

- 1.Aproximación e investigación inicial
- 2.Bocetos
- 3.Planificación

MÓDULO 4. TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE DISEÑO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR

- 1.El ordenador: hardware y software
- 2.Orígenes del diseño gráfico por ordenador
- 3.Software de diseño gráfico

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANTEAMIENTO DE UN PROYECTO

- 1.PlanTEAMIENTO inicial
- 2.Métodos de trabajo
- 3.Prototipos conceptuales
- 4.Análisis de requerimientos
- 5.Arquitectura de la información
- 6.Los usuarios
- 7.La accesibilidad
- 8.El contenido
- 9.Métodos para trabajar con el contenido
- 10.Resolución de conflictos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROTOTIPADO

- 1.Qué es un prototipo
- 2.Ventajas y recomendaciones
- 3.Métodos de prototipado
- 4.Mapas de navegación
- 5.La interacción

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PHOTOSHOP PARA DISEÑO WEB

- 1.Conceptos básicos
- 2.Área de trabajo
- 3.Paneles y menús
- 4.Herramientas de selección
- 5.Herramientas de dibujo y edición
- 6.Herramientas de retoque y transformación
- 7.Capas
- 8.Texto
- 9.Herramientas de dibujo
- 10.Reglas, acciones, filtros y canales
- 11.Transformar imágenes y gráficos web

MÓDULO 5. FRONTEND EN EL DISEÑO WEB: HTML Y CSS

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: META INFORMACIÓN, 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

3.Otras pseudocases y pseudoelementos

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

+ Información Gratis

- 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.Iteración
- 5.Curvas de animación
- 6.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 6. PROGRAMACION 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. Introducción
2. Estructuras de decisión
3. Estructuras lógicas
4. Estructuras de repetición
5. Definir funciones
6. Llamadas a funciones
7. Ámbito de las variables

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

1. Introducción
2. La jerarquía de objetos
3. Propiedades y Eventos
4. 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. Introducción
2. La propiedad Title
3. Los colores de la página
4. El método write
5. 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.Destructores
- 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 listaproductosphp
- 3.La página comprarphp
- 4.Identificar al cliente
- 5.La página carritocompraphp
- 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

+ Información Gratis