



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Diseño y Desarrollo Web

+ Información Gratis

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

Máster en Diseño y Desarrollo Web

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

El mundo ha cambiado y nuestros hábitos también. En la actualidad leemos el periódico, vemos la televisión, escuchamos la radio, realizamos compras, nos comunicamos y nos relacionamos a través de internet.

La presencia virtual de una empresa independientemente de su tamaño es seguramente la mejor herramienta para darse a conocer, ofertar sus productos, servicios y en definitiva vender en línea. Todo esto implica que la profesión de diseñador web sea una de las más demandadas, ya que cada día la red y el número de usuarios crecen a un ritmo muy acelerado.



a quién va dirigido

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

objetivos

- Aprender los fundamentos de diseño gráfico como punto de partida.
- Dominar las aplicaciones más reconocidas del sector del diseño gráfico y web.
- Retoque digital de todo tipo de imágenes.
- Tratamiento y uso del color.
- Diseñar y programar páginas web.

para qué te prepara

Esta acción formativa proporciona al alumno todo lo necesario para aprender a desarrollar proyectos visuales innovadores y páginas web profesionales.

salidas laborales

Diseñador gráfico e Ilustrador, diseñador web, desarrollador 3D, creativo en agencia de publicidad y marketing, técnico de imprenta, programador.

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 'Usabilidad'
- Manual teórico 'Gestores de Contenido CMS: Wordpress y Prestashop'
- Manual teórico 'Git'
- Manual teórico 'Bases de Datos: MYSQL y MONGODB'
- Manual teórico 'Desarrollo Web Seguro Vol. I'
- Manual teórico 'Desarrollo Web Seguro Vol. II'
- Manual teórico 'HTML Y CSS. Vol 1'
- Manual teórico 'HTML y CSS. Vol 2'
- 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 en JQuery'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'

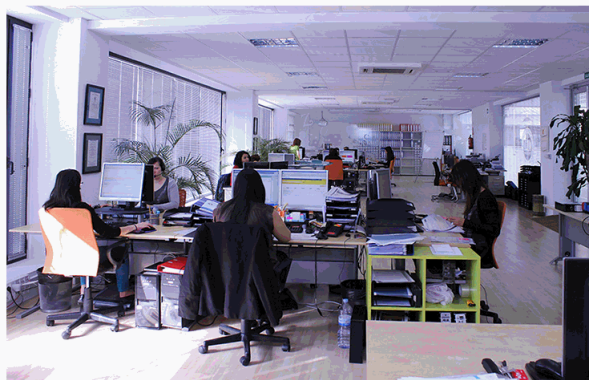


profesorado y servicio de tutorías

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 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

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. TRATAMIENTO Y RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES: PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

- 1.Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

- 1.Novedades del programa
- 2.Tipos de imágenes
- 3.Resolución de imagen
- 4.Formato PSD

5.Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

- 1.Abrir y guardar una imagen
- 2.Crear un documento nuevo
- 3.Área de trabajo
- 4.Gestión de ventanas y paneles
- 5.Guardar un espacio de trabajo
- 6.Modos de pantalla
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

- 1.Barra menú
- 2.Barra de herramientas
- 3.Opciones de Herramientas y barra de estado
- 4.Ventanas de Photoshop I
- 5.Ventanas de Photoshop II
- 6.Zoom y mano y ventana navegador
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

- 1.Herramientas de selección
- 2.Herramienta marco
- 3.Opciones de marco
- 4.Herramienta lazo
- 5.Herramienta Varita
- 6.Herramienta de selección rápida
- 7.Herramienta mover
- 8.Sumar restar selecciones
- 9.Modificar selecciones
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

- 1.Herramientas de dibujo y edición
- 2.Herramienta Pincel
- 3.Crear pinceles personalizados
- 4.Herramienta lápiz
- 5.Herramienta sustitución de color
- 6.Herramienta pincel historia
- 7.Herramienta pincel histórico
- 8.Herramienta degradado
- 9.Herramienta bote de pintura
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

- 1.Herramientas de retoque y transformación
- 2.Herramienta recortar
- 3.Herramienta sector
- 4.Cambiar el tamaño del lienzo
- 5.Herramienta pincel corrector puntual
- 6.Herramienta ojos rojos
- 7.Tampón de clonar
- 8.Herramienta borrador
- 9.La Herramienta desenfocar
- 10.Herramienta sobreexponer y subexponer
- 11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto D
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor

- 5.Rollover
- 6.Los sectores
- 7.Tipos de sectores
- 8.Propiedades de los sectores
- 9.Modificar sectores
- 10.Optimizar imágenes
- 11.Guardar para web
- 12.Generar recursos de imagen
- 13.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

- 1.Impresión
- 2.Impresión de escritorio
- 3.Pruebas de color en pantalla
- 4.Perfiles de color
- 5.Imprimir una imagen
- 6.Preparación de archivos para imprenta
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

- 1.Fundamentos 3D
- 2.Herramientas de objeto y de cámara 3D
- 3.Creación de formas 3D
- 4.Descripción general del panel 3D
- 5.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

- 1.Capas de vídeo e importar vídeo
- 2.El panel Movimiento
- 3.Animación a partir de una secuencia de imágenes
- 4.Animaciones de línea de tiempo
- 5.Guardar y exportar
- 6.Prácticas

MÓDULO 3. 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
- 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 4. GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A GIT

- 1.¿Qué es el control de versiones?
- 2.¿Qué es GIT?
- 3.¿Por qué GIT?
- 4.Instalación de GIT
- 5.GitHub y su relación con GIT

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MANEJO DE REPOSITORIOS EN GIT

- 1.Flujo de trabajo en GIT (Workflow)
- 2.Principales comandos Git Bash
- 3.Crear un repositorio
- 4.Cambios de archivos
- 5.Deshacer cambios
- 6.Sincronizar repositorios
- 7.Reescribir historial

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RAMAS EN GIT

- 1.Usar ramas en GIT
- 2.Cambiar ramas (Git checkout)
- 3.Ramas remotas (Remote Branches)
- 4.Flujo de trabajo (Workflow)
- 5.Integración de ramas
- 6.Borrado de ramas
- 7.Etiquetas (Tags)
- 8.Solicitudes de extracción (Pull requests)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMANDOS GIT

- 1.Comandos GIT en Git Bash
- 2.Comandos GIT para configurar y crear repositorios
- 3.Comandos GIT para preparar y confirmar cambios
- 4.Comandos GIT para trabajar con repositorios remotos (como GitHub)
- 5.Comandos GIT para deshacer cambios y etiquetas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BUENAS PRÁCTICAS EN GIT

- 1.Trabajar con GIT
- 2.Confirma con regularidad (commit)
- 3.Escriba mensajes de confirmación útiles
- 4.Utilice ramas (Branch)
- 5.Actualice su repositorio antes de enviar cambios (Pull y Push)
- 6.Divide el trabajo en repositorios

MÓDULO 5. 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: PSEUDOCLASSES Y PSEUDOELEMENTOS CSS

- 1.Pseudoclasses
- 2.Pseudo-elementos
- 3.Otras pseudoclasses 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
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. PROGRAMACIÓN 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.Estructuras de decisión
- 2.Estructuras lógicas
- 3.Estructuras de repetición
- 4.Definir funciones
- 5.Llamadas a funciones
- 6.Ámbito de las variables

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

- 1.La jerarquía de objetos
- 2.Propiedades y Eventos
- 3.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.La propiedad Title
- 2.Los colores de la página
- 3.El método write
- 4.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 carritoconpraphp
- 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

MÓDULO 7. PROGRAMACIÓN CON JQUERY

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INICIACIÓN A LAS PÁGINAS WEBS CON JQUERY

- 1.Introducción
- 2.Presentación
- 3.¿Cómo iniciar JQuery?

4.¿Dónde podemos documentarnos?

5.Herramientas necesarias

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS DE JQUERY

1.Introducción

2.Obteniendo JQuery

3.El núcleo de jQuery

4.Cargar JQuery desde Google

5.Novedades

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SELECTORES

1.Introducción

2.Selectores básicos en jQuery

3.Selectores de jerarquía

4.Filtros en JQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVENTOS

1.Introducción

2.Evento de carga de Página

3.Eventos en JQuery

4.El objeto Event

5.Todavía más Eventos de JQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ATRIBUTOS EN JQUERY

1.Introducción

2.Operaciones sobre clases

3.Leer Atributos

4.Modificar Atributos

5.Modificar varios valores de atributos a la vez

6.Añadir atributos con Attr

7.Eliminar un atributos con removeAttr()

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CSS EN JQUERY

1.Introducción

2.Acceso a propiedades con css()

3.Modificar propiedades css con css(nombre_propiedad_css, valor)

UNIDAD DIDÁCTICA 7. AJAX EN JQUERY

1.Introducción

2.Conceptos Claves

3.Cargar un Archivo

4.El método GET o POST

5.Cargar un Script

6.El método AJAX de jQuery

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FORMULARIOS

1.Introducción

2.Formularios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EFECTOS EN JQUERY

1.Introducción

2.Los efectos show() y hide()

3.Efectos de fundido

4.Creación de una animación

5.Envío de funciones callback

6.Cola de efectos

7.Efectos con desplazamientos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. JQUERY UI

1.Introducción

- 2.Instalación
- 3.Usando jQuery UI en nuestra página web
- 4.Plugin draggable
- 5.Componente Dialog
- 6.Componente Button

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUG-IN EN JQUERY

- 1.Plugins
- 2.Desarrollar Plug-ins
- 3.Añadir nuevos métodos abreviados
- 4.Parámetros del método
- 5.Otras funciones para plug-ins
- 6.Compartir un Plug-in

MÓDULO 8. BASES DE DATOS: MYSQL Y MONGODB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. BASES DE DATOS RELACIONALES (MYSQL)

- 1.Introducción
- 2.El modelo relacional
- 3.Lenguaje de consulta SQL
- 4.MySQL Una base de datos relacional

UNIDAD DIDÁCTICA 2. BASES DE DATOS NOSQL Y EL ALMACENAMIENTO ESCALABLE

- 1.¿Qué es una base de datos NoSQL?
- 2.Bases de datos Relaciones Vs Bases de datos NoSQL
- 3.Tipo de Bases de datos NoSQL: Teorema de CAP
- 4.Sistemas de Bases de datos NoSQL

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTRODUCCIÓN A UN SISTEMA DE BASES DE DATOS NOSQL: MONGODB

- 1.¿Qué es MongoDB?
- 2.Funcionamiento y uso de MongoDB
- 3.Primeros pasos con MongoDB: Instalación y shell de comandos
- 4.Creando nuestra primera Base de Datos NoSQL: Modelo e Inserción de Datos
- 5.Actualización de datos en MongoDB: Sentencias set y update
- 6.Trabajando con índices en MongoDB para optimización de datos
- 7.Consulta de datos en MongoDB

MÓDULO 9. DESARROLLO WEB SEGURO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA SEGURIDAD WEB

- 1.¿Qué es la seguridad web?
- 2.Amenazas para un sitio web
- 3.Consejos para mantener un sitio web seguro
- 4.Otros consejos de seguridad web
- 5.Proveedores de alojamiento web seguros

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OWASP DEVELOPMENT

- 1.¿Qué es OWASP? ¿Y OWASP Development?
- 2.¿Qué es ASVS?
- 3.Uso del ASVS
- 4.Requisitos de arquitectura, diseño y modelado de amenazas
- 5.Requisitos de verificación de autenticación
- 6.Requisitos de verificación de gestión de sesión
- 7.Requisitos de verificación de control de acceso
- 8.Requisitos de validación, desinfección y verificación de la codificación
- 9.Requisitos de verificación de criptografía almacenados
- 10.Requisitos de manejo de verificaciones y registro de errores
- 11.Requisitos de verificación de protección de datos

- 12.Requisitos de verificación de comunicaciones
- 13.Requisitos de verificación de código malicioso
- 14.Requisitos de verificación de lógica de negocios
- 15.Requisitos de verificación de archivos y recursos
- 16.Requisitos de verificación de API y servicio web
- 17.Requisitos de verificación de configuración
- 18.Requisitos de verificación de Internet de las Cosas
- 19.Glosario de términos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OWASP TESTING GUIDE

- 1.Aspectos introductorios
- 2.La Guía de Pruebas de OWASP
- 3.El framework de pruebas de OWASP
- 4.Pruebas de seguridad de aplicaciones web
- 5.Reportes de las pruebas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OWASP CODE REVIEW

- 1.Aspectos introductorios
- 2.Revisión de código seguro
- 3.Metodología

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OWASP TOP TEN

- 1.Broken Access Control - Control de acceso roto (A01:2021)
- 2.Cryptographic Failures - Fallos criptográficos (A02:2021)
- 3.Injection - Inyección (A03:2021)
- 4.Insecure Design - Diseño Inseguro (A04:2021)
- 5.Security Misconfiguration - Configuración incorrecta de seguridad (A05:2021)
- 6.Vulnerable and Outdated Components - Componentes vulnerables y obsoletos (A06:2021)
- 7.Identification and Authentication Failures - Fallos de Identificación y Autenticación (A07:2021)
- 8.Software and Data Integrity Failures - Fallos de integridad de software y datos (A08:2021)
- 9.Security Logging and Monitoring Failures - Registro de seguridad y fallos de monitoreo (A09:2021)
- 10.Server-Side Request Forgery (SSRF) - Falsificación de solicitud del lado del servidor (A10:2021)

MÓDULO 10. GESTORES DE CONTENIDO CMS: WORDPRESS Y PRESTASHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Gestores de Contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS DE WORDPRESS

- 1.Definición y conceptos de un blog
- 2.Definición y utilización de Wordpress
- 3.WordPresscom y WordPressorg: Similitudes y diferencias

UNIDAD DIDÁCTICA 3. UTILIZACIÓN DE WORDPRESS.COM

- 1.Primeros pasos
- 2.Estructura de WordPresscom
- 3.Creación de contenidos
- 4.Subida de medios audiovisuales a un post
- 5.Utilización de enlaces
- 6.Diseño, elaboración y estructura
- 7.Configuración de ajustes y usuarios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLATAFORMA WORDPRESS.ORG

- 1.Instalación de WordPressorg
- 2.Servidor de WordPressorg
- 3.Creación de espacios web
- 4.Creación y diseño de bases de datos

- 5.Descarga y utilización de WordPressorg
- 6.Configuración del servidor FTP
- 7.Instalación de WordPressorg

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONFIGURACIÓN DE WORDPRESS.ORG

- 1.Ajustes de configuración general
- 2.Ajustes de configuración de escritura
- 3.Ajustes de configuración de lectura
- 4.Ajustes de configuración de contenidos
- 5.Ajustes de configuración multimedia
- 6.Ajustes de configuración de privacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CREACIÓN Y AGREGACIÓN DE CONTENIDOS I

- 1.Agregación de entradas I
- 2.Agregación de entradas II
- 3.Utilización de multimedia en la entrada I
- 4.Utilización de multimedia en la entrada II
- 5.Configuración del menú multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN Y AGREGACIÓN DE CONTENIDOS II

- 1.Clasificación del contenido en categorías
- 2.Utilización de etiquetas
- 3.Utilización de enlaces
- 4.Utilización de comentarios
- 5.Configuración de páginas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES AVANZADAS

- 1.Revisión del contenido y utilización de papeleras
- 2.Herramientas avanzadas I
- 3.Herramientas avanzadas II
- 4.Tipos de usuarios
- 5.Configuración de los perfiles de usuario
- 6.Creación de avatares

UNIDAD DIDÁCTICA 9. UTILIZACIÓN DE PLANTILLAS

- 1.Instalación y utilización de Temas I
- 2.Instalación y utilización de Temas II
- 3.Utilización de los menús
- 4.Configuración del fondo y las cabeceras
- 5.Definición y aplicación de los widgets
- 6.Edición y estructura de plantillas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. UTILIZACIÓN DE PLUGINS

- 1.Introducción a los plugins
- 2.Instalación
- 3.Tipos de plugins
- 4.Conceptos básicos sobre el plugin sociable
- 5.Introducción al plugin Flash Gallery

UNIDAD DIDÁCTICA 11. OPTIMIZACIÓN DE WORDPRESS

- 1.Conceptos básicos
- 2.Selección de una URL y un título para el blog
- 3.Elaboración y navegación del mapa Web
- 4.Control de contenidos duplicados
- 5.Optimización de recursos gráficos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. CREACIÓN DE UNA TIENDA VIRTUAL CON PRESTASHOP.

- 1.Introducción a la tienda virtual
- 2.Tipo de nombres de dominio Como elegir un nombre

- 3. Tipos de Hosting Web Como elegir un Hosting
- 4. Contratación de Dominios y Hosting web
- 5. Instalación de Prestashop
- 6. Personalización del aspecto de Prestashop mediante plantillas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. GESTIÓN DE TIENDA VIRTUAL I

- 1. Introducción al comercio virtual
- 2. Configuración General
- 3. Categorías / Productos
- 4. Módulos de pago
- 5. Módulos de envío
- 6. Clientes y Pedidos
- 7. Configuración de los usuarios
- 8. Copias de seguridad

UNIDAD DIDÁCTICA 14. GESTIÓN DE TIENDA VIRTUAL II

- 1. Atributos de productos
- 2. Grupo de precios
- 3. Impuestos IVA
- 4. Idiomas y traducciones
- 5. Monedas
- 6. Operaciones con módulos
- 7. Importar datos de productos
- 8. Actualización de la versión

UNIDAD DIDÁCTICA 15. CÓMO CONSEGUIR MÁS CLIENTES

- 1. Exponer adecuadamente los productos en la tienda virtual
- 2. Posicionamiento en Google y optimización SEO
- 3. Pago por clic Google Adword
- 4. Promoción en redes sociales
- 5. Analizar la rentabilidad de las acciones de marketing

MÓDULO 11. PROYECTO FIN DE MÁSTER