



# (IFCD022PO) DESARROLLO WEB PARA COMERCIO ELECTRÓNICO

SKU: PS864

Horas [150](#)

## OBJETIVOS

Desarrollar y administrar páginas web para comercio electrónico.

## CONTENIDO

### 1. MARKETING WEB.

- 1.1. Venta estratégica.
- 1.2. Visibilidad en buscadores
- 1.3. Presentación de la información.
- 1.4. Audiencia.
- 1.5. Entorno de negocio.
- 1.6. Beneficios y costes.

### 2. DISEÑO WEB.

- 2.1. La Web: Diseño efectivo, desarrollo y uso.
- 2.2. Organización del contenido: CMS.
- 2.3. Estructura.
- 2.4. Presentaciones multimedia.
- 2.5. Objetivos medibles.
- 2.6. Roles. Workflows (Flujos de trabajo) .
- 2.7 La Web corporativa.
- 2.8. Estándares.
- 2.9 Usabilidad.
- 2.10. Creación de un modelo de usuario.
- 2.11. Test de usabilidad.
- 2.12. Feed RSS.
- 2.13. Tiempos de carga y respuesta.
- 2.14. Beneficios del desarrollo de un buen sitio web.

### 3. WWW: PROTOCOLOS Y LENGUAJES .

- 3.1. World Wide Web.
- 3.2. Conceptos básicos.
- 3.3. URL.
- 3.4. Cliente-servidor.
- 3.5. Protocolos HTTP y HTTPS. HTTP y MIME
- 3.6. Lenguajes markup.
- 3.7. CGI. Applet.
- 3.8. Cookies.
- 3.9. Configuración de los principales navegadores
- 3.10. Sistemas operativos móviles.
- 3.11. Configuraciones .
- 3.12. Servicios Web.
- 3.13. Conexiones seguras.
- 3.14. Verificación de los estándares de una web -W3C (World Wide Web Consortium)

#### **4. DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES WEB.**

- 4.4. Elección de la plataforma.
- 4.2. Lenguajes.
- 4.3. Componentes del Estándar J2EE: Servlets y JSPs.
- 4.4. Elementos críticos en páginas e-commerce.
- 4.5. Imágenes Digitales.
- 4.6. Edición multimedia.
- 4.7. El video digital.
- 4.8 .Historia. Píxel.
- 4.9. Frame (fotograma).
- 4.10. Relación de Aspecto (Aspect Ratio).
- 4.11. FPS (Frames per second).
- 4.12. Video progresivo/entrelazado.
- 4.13. Compresión de video.
- 4.14. Contenedor de vídeo.
- 4.15. Estándares de video analógico y digital.
- 4.16. Emisión de TV analógica: PAL, NTSC y SECAM.
- 4.17. Formatos estándares analógicos: VHS, S-VHS, Video8.
- 4.18. Formatos estándares digitales de reproducción: DV, miniDV, DVD, Blu-Ray.
- 4.19. Interfaces de señal de video: analógicas y digitales.
- 4.20. Audio digital.
- 4.21. La señal de audio como archivo.
- 4.22. Storyboard para diseñar películas y animaciones.
- 4.23. Hardware para la manipulación de audio/video digital.
- 4.24. Tarjeta de sonido.
- 4.25. Conexiones de audio.
- 4.26. Capturadora de video analógico.
- 4.27. Tarjeta de video.
- 4.28. Animaciones Flash.
- 4.29. Captura de video digital.

