



IFCD023PO. Experto web y multimedia para e-commerce II.

Sku: 17110IN

Horas: 90

Formato: HTML

OBJETIVOS

Adquirir las competencias y habilidades necesarias para manejar el lenguaje de programación para el diseño, desarrollo y administración de páginas web y aplicaciones multimedia. Descubrir los fundamentos básicos acerca de la construcción de aplicaciones para internet, así como su uso en la pequeña y mediana empresa. Describir aspectos esenciales acerca de la seguridad informática en las empresas. Conocer los fundamentos básicos de los principales lenguajes de programación. Dominar los aspectos fundamentales de las bases de datos aplicadas a la empresa. Saber qué son, en qué consisten y qué tipos de redes se utilizan en una empresa media. Estar al tanto de qué son los procesos de desarrollo de *software*, cómo han de realizarse y cómo pueden beneficiar a las empresas. Descubrir los principios básicos de la arquitectura del *software* y cómo pueden utilizarlos las empresas para construir *software* más efectivo. Conocer en qué consiste el *cloud computing* y cómo pueden aprovecharlo las empresas. Familiarizarse con los aspectos generales acerca del diseño físico de *software*. Profundizar en los beneficios del uso de nuevas tecnologías en las empresas, y cómo estas pueden ayudar a potenciar los resultados de las empresas. Saber en qué consiste un acuerdo de nivel de servicios y sus principales aplicaciones dentro de una empresa.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: Construcción de aplicaciones para internet 1. Soluciones SaaS 2. Aplicaciones formulario y multiformulario 3. Reutilización de código 4. Elección de fuentes 5. Seguridad en bases de datos 6. Manejo de sesiones **UNIDAD 2: Seguridad informática** 1. Riesgos en los negocios y seguridad informática 2. Las soluciones de *back-up* y antivirus 3. Encriptación de las transmisiones 4. Política de seguridad en las organizaciones 5. Protección de datos 6. Prevención del acceso a información crítica 7. Almacenamiento 8. Recuperación 9. Borrado seguro **UNIDAD 3: Programación** 1. Programación orientada a objetos (O. O) 2. Programación estructurada 3. Principales lenguajes de programación: C++, C# (C Sharp), JAVA, JavaScript, PHP, Ruby 4. Lenguaje compilado, lenguaje interpretado y lenguaje procedural 5. Lenguaje de tipo *Script*: PHP 6. Lenguajes *Mark-up*: XML **UNIDAD 4: Bases de datos** 1. Creación y mantenimiento de bases de datos 2. Arquitectura básica de

un DBMS **UNIDAD 5: Redes** 1. Principios y estándares 2. Componentes básicos 3. Tipos de equipos 4. El servidor 5. El cliente 6. Sincronización de datos 7. Transmisiones de datos en una red **UNIDAD 6: Proceso de desarrollo de software** 1. Documentación 2. Métodos formales de desarrollo 3. Prototipado 4. *Testing* 5. Planificación 6. Monitorización de proyectos 7. Gestión de los requisitos, correcciones en curso y control de cambios 8. Escritura de código apropiada al entorno 9. Herramientas de *testing*: test de aceptación: *Milestones* 10. Test de funcionalidad, estrés y carga 11. Herramientas de *software* para testing automatizado **UNIDAD 7: Arquitectura del software** 1. Análisis 2. Transformación de requerimientos en especificaciones funcionales 3. Especificaciones técnicas 4. Proceso de transformación 5. Arquitectura empresarial 6. Herramientas TOGAF certificadas 7. Arquitecturas centralizadas, 2-tier, 3-tier y basadas en web 8. Arquitectura orientada a web (WOA, *Web Oriented Architecture*) 9. Protocolo SOAP **UNIDAD 8: Cloud computing** 1. Beneficios. **UNIDAD 9: Diseño físico de software** 1. Validación del diseño físico 2. Diseño físico de *software* 3. Auditoría de *software* **UNIDAD 10. Negocios virtuales** 1. Nuevas tecnologías y necesidades de los negocios 2. Software BPM (*Business Process Management*) 3. Negocios virtuales 4. Efectos de la globalización 5. Internet como herramienta de creación de nuevas oportunidades. Extranet 6. Impacto del *e-Business* 7. Administración de relaciones con clientes (CRM) 8. Administración de cadenas de suministro (SCM) 9. ERP 10. Desarrollo IT 2 *tier* basado en web 11. *Software* de gestión documental (DMS) 12. *Software* de gestión del conocimiento (KMS) 13. Beneficios del uso de *Social Media* 14. Beneficios del uso de aplicaciones móviles **UNIDAD 11. SLA** 1. Acuerdo del nivel de servicios 2. Acuerdo de nivel de servicios: SLA 3. Contenido 4. Niveles de uso 5. Subcontratación de un SLA 6. Parámetros típicos de un SLA 7. Automatización 8. Captura de información 9. Transparencia de costes TI