



IFCD022PO. Desarrollo web para comercio electrónico

Sku: 17660IN

Horas: 150

OBJETIVOS

- Desarrollar y administrar páginas web para comercio electrónico.

CONTENIDOS

1. Marketing web.

1. Venta estratégica.
2. Visibilidad en buscadores
3. Presentación de la información.
4. Audiencia.
5. Entorno de negocio.
6. Beneficios y costes.

2. Diseño web.

1. La Web: Diseño efectivo, desarrollo y uso.
2. Organización del contenido: CMS.
3. Estructura.
4. Presentaciones multimedia.
5. Objetivos medibles.
6. Roles. Workflows (Flujos de trabajo).
7. La Web corporativa.
8. Estándares.
9. Usabilidad.
10. Creación de un modelo de usuario.
11. Test de usabilidad.
12. Feed RSS.
13. Tiempos de carga y respuesta.
14. Beneficios del desarrollo de un buen sitio web.

3. WWW: Protocolos y lenguajes.

1. World Wide Web.
2. Conceptos básicos.
3. URL.
4. Cliente-servidor.
5. Protocolos HTTP y HTTPS. HTTP y MIME
6. Lenguajes markup.
7. CGI. Applet.
8. Cookies.
9. Configuración de los principales navegadores
10. Sistemas operativos móviles.
11. Configuraciones.
12. Servicios Web.
13. Conexiones seguras.
14. Verificación de los estándares de una web -W3C (World Wide Web Consortium)

4. Diseño y desarrollo de aplicaciones web.

1. Elección de la plataforma.
2. Lenguajes.
3. Componentes del Estándar J2EE: Servlets y JSPs.
4. Elementos críticos en páginas e-commerce.
5. Imágenes Digitales.
6. Edición multimedia.
7. El vídeo digital.
8. Historia. Píxel.
9. Frame (fotograma).
10. Relación de Aspecto (Aspect Ratio).
11. FPS (Frames per second).
12. Vídeo progresivo/entrelazado.
13. Compresión de vídeo.
14. Contenedor de vídeo.
15. Estándares de vídeo analógico y digital.
16. Emisión de TV analógica: PAL, NTSC y SECAM.
17. Formatos estándares analógicos: VHS, S-VHS, Video8.
18. Formatos estándares digitales de reproducción: DV, miniDV, DVD, Blu-Ray.
19. Interfaces de señal de vídeo: analógicas y digitales.
20. Audio digital.
21. La señal de audio como archivo.
22. Storyboard para diseñar películas y animaciones.
23. Hardware para la manipulación de audio/vídeo digital.
24. Tarjeta de sonido.
25. Conexiones de audio.
26. Capturadora de vídeo analógico.
27. Tarjeta de vídeo.
28. Animaciones Flash.
29. Captura de vídeo digital.