



# (IFCD022PO) Desarrollo web para comercio electrónico

**Sku:** PS864

**Horas:** 150

**Formato:** HTML

## OBJETIVOS

Desarrollar y administrar páginas web para comercio electrónico.

## CONTENIDOS

**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.