



Cofinanciado por
la Unión Europea



Fondos Europeos



DESENVOLVEMENTO WEB PARA COMERCIO ELECTRÓNICO





OBXECTIVO:

Desenvolver e administrar páxinas web para comercio electrónico.

CONTIDOS:

Formación específica (150h):

1. MARKETING WEB.

- 1.1. Venda estratéxica.
- 1.2. Visibilidade en buscadores
- 1.3. Presentación da información.
- 1.4. Audiencia.
- 1.5. Entorno de negocio.
- 1.6. Beneficios e custos.

2. DESEÑO WEB.

- 2.1. A Web: Deseño efectivo, desenvolvemento e uso.
- 2.2. Organización do contido: CMS.
- 2.3. Estrutura.
- 2.4. Presentacións multimedia.
- 2.5. Obxectivos medibles.
- 2.6. Roles. Workflows (Fluxos de traballo) .
- 2.7 A Web corporativa.
- 2.8. Estándares.
- 2.9 Usabilidade.
- 2.10. Creación dun modelo de usuario.
- 2.11. Test de usabilidade.
- 2.12. Feed RSS.



2.13. Tempos de carga e resposta.

2.14. Beneficios do desenvolvemento dun bo sitio web.

3. WWW: PROTOCOLOS E LINGUAXES .

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. Linguaxes markup.

3.7. CGI. Applet.

3.8. Cookies.

3.9. Configuración dos principais navegadores

3.10. Sistemas operativos móbiles.

3.11. Configuracións.

3.12. Servizos Web.

3.13. Conexións seguras.

3.14. Verificación dos estándares dunha web -W3C (World Wide Web Consortium)

4. DISEÑO E DESENVOLVEMENTO DE APLICACIÓNS WEB.

4.4. Elección da plataforma.

4.2. Linguaxes.

4.3. Compoñentes do Estándar J2EE: Servlets e JSPs.

4.4. Elementos críticos en páxinas ecommerce.

4.5. Imaxes Dixitais.

4.6. Edición multimedia.

4.7. O vídeo dixital.

4.8 .Historia. Píxel.



- 4.9. Frame (fotograma).
- 4.10. Relación de Aspecto (Aspect Ratio).
- 4.11. FPS (Frames per second)
- 4.12. Vídeo progresivo/entrelazado.
- 4.13. Compresión de vídeo.
- 4.14. Contedor de vídeo.
- 4.15. Estándares de vídeo analóxico e dixital.
- 4.16. Emisión de TV analóxica: PAL, NTSC e SECAM.
- 4.17. Formatos estándares analóxicos: VHS, S-VHS, Video8.
- 4.18. Formatos estándares dixitais de reprodución: DV, miniDV, DVD, Blu-Ray.
- 4.19. Interfaces do sinal de vídeo: analóxicas e dixitais.
- 4.20. Audio dixital.
- 4.21. O sinal de audio como arquivo.
- 4.22. Storyboard para deseñar películas e animacións.
- 4.23. Hardware para a manipulación de audio/vídeo dixital.
- 4.24. Tarxeta de son.
- 4.25. Conexións de audio.
- 4.26. Capturadora de vídeo analóxico.
- 4.27. Tarxeta de vídeo.
- 4.28. Animacións Flash.
- 4.29. Captura de vídeo dixital.

Formación transversal e complementaria:

Dereitos fundamentais da Unión Europea

3 horas

Igualdade de xénero, igualdade de oportunidades e non discriminación

3 horas



Cofinanciado por
la Unión Europea



Fondos Europeos



Desenvolvemento sostible, respecto e coidado do medio ambiente
3 horas

Técnicas de busca de emprego para impulsar a inserción laboral
5 horas

Prácticas:

Módulo de prácticas profesionais non laborais.....30 horas