



EUROINNOVA.ES
Líder en Formación a distancia

Master Executive en Diseño y Programación Web 2.0 con ASP .NET 3.5

Master Executive en Diseño y Programación Web 2.0 con ASP .NET 3.5

Duración: 720 horas

Precio: 1.200 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

Descripción

La Web ofrece hoy en día multitud de posibilidades de expansión y de información sobre una empresa, o cualquier otra entidad. Es por ello que el diseño de páginas web, así como la gestión de las mismas, cobra mayor importancia cada día, llegando a constituir el profesional en este sector una figura ya indispensable en el ámbito empresarial.



A quién va dirigido

El máster está dirigido a profesionales y no profesionales que deseen hacer del diseño y programación web su profesión, o ampliar sus conocimientos en este campo.

Objetivos

Se pretende conseguir que el alumno conozca las diferentes aplicaciones con las que crear y diseñar una página web, desde su diseño básico hasta aplicaciones multimedia, así como pautas sobre posicionamiento web.

Para que te prepara

El alumno será capaz de realizar tareas de diseñador gráfico en el seno de una empresa, conociendo de primera mano las herramientas necesarias para llevar a cabo la creación, gestión y administración de una página web.

Salidas laborales

Diseñador web, Programador informático.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma E-Learning. EUROINNOVA'



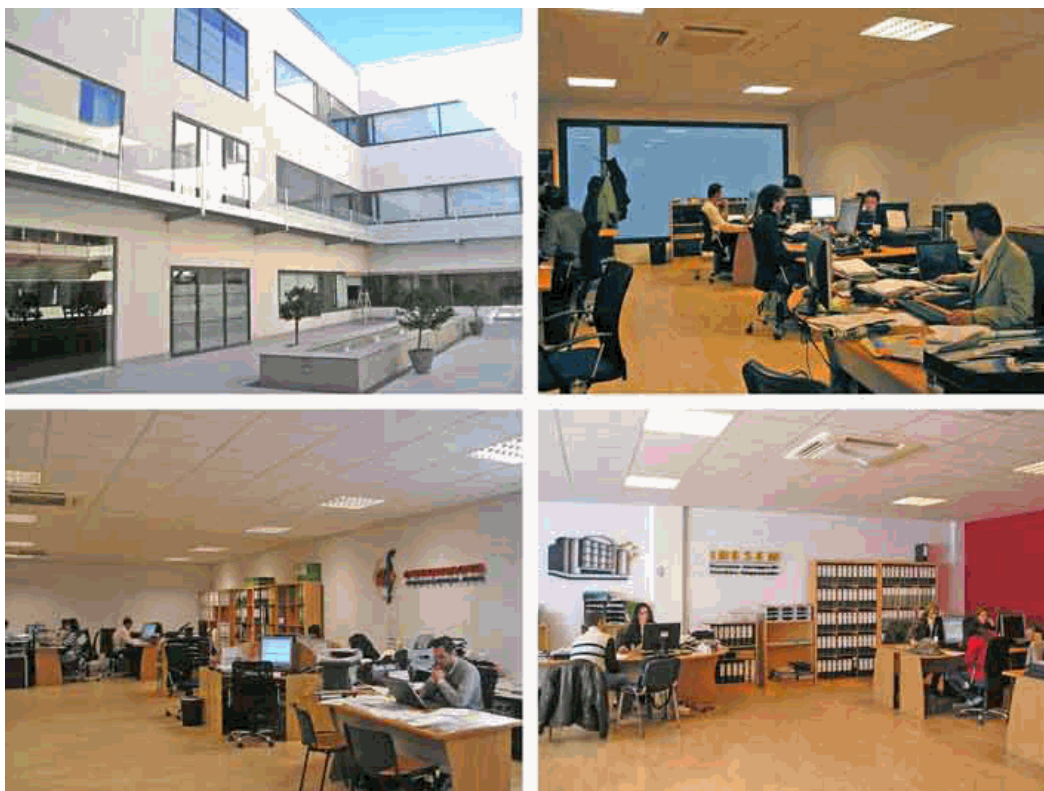
Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

PARTE I. REDES SOCIALES 3.0 Y SOCIAL MEDIA STRATEGY

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A INTERNET

Internet

La Web

TEMA 2. LA WEB 2.0

La Web 2.0

Aplicaciones de la Web 2.0. Principios constitutivos

Las tecnologías en la web 2.0

Ventajas de la Web 2.0

TEMA 3. PRINCIPALES APLICACIONES DE LA WEB 2.0

Introducción

Blogs

Marcadores sociales

Servicios de alojamiento y gestión de fotografía y vídeo

Wikis

Aplicaciones en línea

Podcast

TEMA 4. USOS DE LA WEB 2.0 EN LA SOCIEDAD

Usuarios de Internet en España

El usuario 2.0

Arquitectura de la participación

Usabilidad y accesibilidad

Usos de la Web 2.0 en la sociedad

TEMA 5. INTRODUCCIÓN A LAS REDES SOCIALES

Origen de las Redes Sociales

Marcadores Sociales

Ventajas y desventajas del uso de las redes sociales

Las redes sociales en los móviles

TEMA 6. FACEBOOK

Introducción

Conceptos básicos del uso de Facebook

Registro en Facebook

Página principal de usuario

Tipos de perfiles

Herramientas de Facebook para empresas

Facebook en los móviles

TEMA 7. GOOGLE+

Introducción

Conceptos básicos para el uso de Google+

Registro

Página principal de usuario

Fotos

Nuestro perfil

+ Información Gratis



Los círculos

Los juegos

TEMA 8. TWITTER

Introducción

Conceptos básicos para el uso de Twitter

Registro en Twitter

Página principal de usuario

Twitter para empresas

TEMA 9. TUENTI

Introducción

Tuenti

Registro en Tuenti

Tu página de inicio en Tuenti

Tuenti para empresas

TEMA 10. LINKEDIN

Linkedin

Registro en Linkedin

Vamos a utilizar Linkedin

Acciones a realizar en Linkedin

Página de usuario de Linkedin

Linkedin para empresas

PARTE II. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON ASP.NET 3.5 (VISUAL BASIC)

TEMA 1. PROGRAMACIÓN CLIENTE (JAVA SCRIPT)

TEMA 2. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB

TEMA 3. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

TEMA 4. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

TEMA 5. OBJETOS EN JAVASCRIPT

TEMA 6. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

TEMA 7. EL OBJETO DOCUMENT

TEMA 8. EL OBJETO FORM

TEMA 9. OTROS OBJETOS

TEMA 10. PROGRAMACIÓN SERVIDOR: ASP.NET 3.5

TEMA 11. INTERNET INFORMATION SERVICES

TEMA 12. INTRODUCCIÓN A ASP.NET

TEMA 13. FORMULARIOS WEB

TEMA 14. TRABAJAR CON TEXTO

TEMA 15. CONTROLES DE SERVIDOR

TEMA 16. CONTROLES DE VALIDACIÓN

TEMA 17. EFECTUAR LA VALIDACIÓN

TEMA 18. ESTADO DE LA VISTA (VIEWSTATE)

TEMA 19. OBJETOS RESPONSE Y REQUEST

TEMA 20. TRABAJAR CON COOKIES

TEMA 21. EL OBJETO SESSION

TEMA 22. EL OBJETO APPLICATION

TEMA 23. ACCESO A ARCHIVOS

TEMA 24. ACCESO A BASES DE DATOS

TEMA 25. CREAR LA BASE DE DATOS

TEMA 26. ASEGURAR LA APLICACIÓN

+ Información Gratis

TEMA 27. AUTENTICACIÓN MEDIANTE FORMULARIOS Y SSL

TEMA 28. ENLACE DE DATOS

TEMA 29. EL CONTROL GRIDVIEW

TEMA 30. LA CACHÉ DE ASP.NET

TEMA 31. EL PROCESO DE COMPRA

PARTE III. MAQUETACIÓN AVANZADA CON DREAMWEAVER CS5

TEMA 1. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES

¿Qué es un dominio?

¿Qué es un servidor?

¿Qué es un alojamiento Web?

Resolución de pantalla

Lenguaje HTML

Tipografía y color en la Web

Novedades

TEMA 2. SITIOS Y DOCUMENTOS

Sitios en Dreamweaver

Configurar un sitio

Administrar y editar sitios

Crear y abrir documentos

Espacio de trabajo

Vistas del documento

Propiedades de la página

TEMA 3. TEXTO

Insertar diseño

Importar documentos

Propiedades del texto

Creación de listas

Caracteres especiales

Corregir y sustituir texto

Crear un estilo CSS

TEMA 4. ENLACES

Introducción

Crear un enlace

Vínculo a un correo

Puntos de ancla

Menú de salto

Widget de barra de menús

Comprobar vínculos

Estilos de vínculos

TEMA 5. IMÁGENES

Insertar una imagen

Propiedades de la imagen

Alinear y redimensionar una imagen

Rollover

Mapas de imagen

Marcadores de posición

Objetos inteligentes

TEMA 6. TABLAS

Tablas

+ Información Gratis



Insertar tablas

Selección de elementos de la tabla

Propiedades de la tabla

Propiedades de las celdas

Tamaño de tablas

Copiar, pegar, combinar y anidar tablas

Formato CSS

TEMA 7. CAPAS Y COMPORTAMIENTOS

Las capas

Insertar capas

Propiedades de las capas

Panel de elementos PA

Capas prediseñadas

Conversión entre elementos PA y tablas

Comportamientos

Aplicar un comportamiento

TEMA 8. ESTILOS CSS I

Hojas de estilo panel estilos

Crear una nueva regla

Propiedades de tipo

Propiedades de fondo

Propiedades de bloque

Propiedades del cuadro

Propiedades del borde

TEMA 9. ESTILOS CSS II

Propiedades lista

Propiedades de posición

Propiedades de extensiones

Desplazamiento/ exportación de reglas CSS

Vinculación a una hoja de estilos CSS externa

CSS con distintos navegadores

Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver

Diseño de páginas con CSS

TEMA 10. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y SPRY

Incluir archivos SWF

Insertar archivos FLV

Insertar sonido

Framework de Spry

Widget de acordeón

Widget que puede contraerse

Widget de paneles en fichas

TEMA 11. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

Plantillas

Creación de plantillas

Crear regiones editables

Crear regiones repetidas

Regiones opcionales de una plantilla

Basar páginas en una plantilla

Edición y actualización de plantillas

+ Información Gratis

Panel Activos

Biblioteca

TEMA 12. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

Formularios

Creación de un formulario HTML

Propiedades de objetos I

Propiedades de objetos II

Validar un formulario

Sitios remotos

Panel de archivos

PARTE IV. INTERACTIVIDAD WEB Y ANIMACIÓN MULTIMEDIA PROFESIONAL CON FLASH CS5 Y ACTION SCRIPT 3.0

MODULO I. ADOBE FLASH CS5

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

Dirigido a

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Flash CS5?

TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos

Flujo de trabajo Flash CS5

Ver el área de trabajo

Menús

Gestión de ventanas y paneles

Guardar espacio de trabajo

Preferencias en flash

TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento

Herramientas

Línea de tiempo y capas

Vistas del documento

Reglas, guías y cuadrículas

Deshacer, rehacer, historial

Películas Flash

TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos

Las plantillas

Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

+ Información Gratis

Herramienta pluma

Editar contornos

TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color

Degradados

Herramienta transformar degradados

Herramienta bote de tinta y cubo de pintura

Panel de Kuler

Herramienta cuentagotas y pincel rociador

La Herramienta deco

TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Instancias

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo

Las Capas

Animaciones

Animaciones fotograma a fotograma

Animaciones de forma

Animación interpolada

Interpolación clásica

Interpolación de movimiento

Editor de movimiento

Animaciones con guías

Animar objetos 3D

TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA

Escenas

Filtros

Tipos de filtros

Modos de Mezcla

Capas de máscara

Cinemática inversa

Esqueleto en una forma

Esqueleto en un símbolo

TEMA 11. TEXTO

Text Layout Framework (TLF)

Propiedades de caracteres TLF

+ Información Gratis

Propiedades de párrafo TLF
Propiedades de contenedor y flujo
Fluir texto en cajas
Texto Clásico
Tipos de texto clásico
Incorporar fuentes

TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Sonidos en Flash
Formatos de sonido admitidos
Sonido en la línea de tiempo
Añadir sonido a un botón
Editar un sonido
Comprimir un sonido
Importar video
Propiedades del video
Adobe Media Encoder

TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript
Panel acciones
Acciones más comunes
Panel Fragmentos de código
Formularios
Configurar publicación
Exportar en flash

MODULO II. ACTIONSCRIPT 3.0

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A ACTION SCRIPT

¿Qué es ActionScript?
Propiedades de ActionScript 3.0
Clases e Instancias
Conceptos Básicos de ActionScript 3.0

TEMA 2. PANELES FLASH Y OBJETOS

El Panel Acciones
El Panel Fragmentos de Código
Errores de Código
Objetos
Objetos más Usados

TEMA 3. VARIABLES Y COMENTARIOS

Variables
Tipos de Variables
Método Trace
Operadores Básicos
Comentarios de Código

TEMA 4. FUNCIONES

Funciones
Parámetros de Función
Función return
Funciones predefinidas

TEMA 5. OBJETOS I

Objetos en Flash

+ Información Gratis

Propiedades de un MovieClip
Conocer las propiedades de los objetos
Exportar símbolos para ActionScript
Instancias Dinámicas

TEMA 6. OBJETOS II

DisplayList
Contenedores
Las Lista de Visualización
GetChildAt
Otros Métodos

TEMA 7. EVENTOS

Eventos
Tipos de Eventos de Ratón
Eventos de Teclado
KeyboardEvent

TEMA 8. CONDICIONALES Y CLASE MATH

Condicional if, else
Condicional ELSE IF y operadores
Condicional Switch
La clase Math

TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES

Loops
Ciclos Anidados
Arrays
Ejemplo Array

TEMA 10. ANIMACIONES

fl.transition y fl transition.easing
La Clase Tween
Ejemplo de la Clase Tween
Métodos y Eventos
Evento ENTER_FRAME

TEMA 11. TEXTO

Tipos de Texto en Flash
Bases para la Utilización de Texto
Texto Dinámico
Clase TextField
TextFormat

TEMA 12. CARGAS EXTERNAS

Crear Enlaces, Cargar Imágenes y swf
Sonidos I
Sonidos II
Vídeo

PARTE V. USABILIDAD WEB. NIVEL PROFESIONAL

TEMA 1. PARA CAMINAR SOBRE TIERRA FIRME: USABILIDAD Y OTROS CONCEPTOS RELACIONADOS

Objetivos
Usabilidad
Arquitectura de la información
Posicionamiento web
Accesibilidad

Diseño web centrado en el usuario

TEMA 2. HACIA LA USABILIDAD, PASO 1: PLANIFICACIÓN

Objetivos

Minuto 1 de la planificación

La experiencia del usuario: lo que debemos tener en cuenta desde el minuto 1

Y concretamente, ¿quién es mi usuario?

¿Por qué no? Veamos qué hace la competencia

TEMA 3. HACIA LA USABILIDAD, PASO 2: DISEÑO

Objetivos

¿Cómo estará organizado mi sitio web? Diseño conceptual

¿Qué aspecto tendrá mi sitio web? Diseño visual

¿Qué tendrá mi sitio web? Diseño de contenidos

Así será mi sitio web: prototipazo

TEMA 4. HACIA LA USABILIDAD, PASO 3: EVALUACIÓN

Objetivos

Comprobando los principios de usabilidad: evaluación heurística

Que lo pruebe una muestra de usuarios: método de test con usuarios

¿Y después qué? Implementación, lanzamiento y seguimiento

TEMA 5. CUESTIONES HEURÍSTICAS

TEMA 6. TEST DE USABILIDAD CON USABILLA

Introducción

Creación de un test con Usabilla

Realización de test por parte de los usuarios

Evaluación de resultados

TEMA 7. TEST DE USABILIDAD WEB AVANZADO CON USABILITYHUB

Introducción

Registro en Usabilityhub

Diseño de test

Análisis de los resultados

PARTE VI. MARKETING ONLINE Y POSICIONAMIENTO WEB

TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL POSICIONAMIENTO WEB

Preliminares

Antes que nada

La importancia del Posicionamiento Web

Posicionamiento natural vs posicionamiento patrocinado

Palabras clave

Marketing Online y Posicionamiento

TEMA 2. TÉCNICAS DE POSICIONAMIENTO NATURAL

Preliminares

Primeros Pasos

¿Qué determina la posición de un sitio web en el ranking?

Factores Internos

Factores Externos

Monitorización: mi sitio web

TEMA 3. ESTRATEGIAS DE POSICIONAMIENTO PATROCINADO

Preliminares

Aspectos que no debemos perder de vista

Programas publicitarios

Distribución de anuncios: redes

+ Información Gratis

Redacción del anuncio

Grupos de anuncios

¿Me interesa ser el número uno en el ranking?

Landing page

Monitorización de los resultados

TEMA 4. MIDIENDO LA EFICACIA DEL POSICIONAMIENTO

Preliminares

Google Analytics

Cálculo del ROI

La interpretación de la medición

TEMA 5. FUNDAMENTOS SEO. TEORÍA NECESARIA

Introducción

Seccionando a sus visitantes

¿Qué buscan sus visitantes en Internet?

¿Cuándo hacemos SEO?

¿En qué se basa SEO?

TEMA 6. COMENZANDO A TRABAJAR SEO

Introducción

Elección de las palabras clave

Lista de términos de marketing

Lista de términos por encuesta

Lista de términos populares

Sacando partido a Google Trens

TEMA 7. FIJANDO OBJETIVOS SEO I

Introducción

Conociendo el futuro: previsión de visitas

Calcular las visitas a partir de la posición en SERP

Aplicación para el cálculo de visitas estimadas

¿De dónde venimos? ¿A donde vamos?

Herramientas de monitorización SERP

TEMA 8. FIJANDO OBJETIVOS SEO II

Introducción

Información útil

Flash, el problema del contenido invisible

Densidad de palabra (Keyword density)

Long Tail, la larga cola de palabras clave

Marketing en Internet: captando más visitas

TEMA 9. FIJANDO OBJETIVOS SEO III

Introducción

Estructurar la información

Link Juice y el atributo "nofollow"

Importancia no es lo mismo que Pagerank

Subdominios o carpetas

Dando nombre a las páginas

URL estáticas o dinámicas

Paso de parámetros entre páginas dinámicas

Reescribiendo la dirección de los enlaces

Cabecera de página

HTML válido

+ Información Gratis

Campos META

META TITLE

META DESCRIPTION

META KEYWORDS

Dentro de la página

Organizar el contenido con titulares

La cantidad de texto no influye

Escribir HTML válido no es fundamental, pero ayuda

Las imágenes se tienen que leer

TEMA 10. FACTORES EXTERNOS QUE INFLUYEN EN LA POSICIÓN DE LOS BUSCADORES

Estructura de enlaces en el sitio web

PageRank

TrustRank

Intercambio y compra de enlaces

Agujeros negros en internet

TEMA 11. BLACK HAT SEO

Introducción

Cloaking

Texto invisible

Duplicación de dominios

SPAM en foros

Uso de enlaces forzados o spam Keywords

Información sobre Black Hat SEO

Cómo salir de una penalización en Google

TEMA 12. SEO PARA LOS BLOGS Y WORDPRESS

Blogs

Wordpress

TEMA 13. CASOS PRÁCTICOS

Canal solidario

Objetivos del proyecto canalsolidario.org

Configuración personalizada de Google Analytics

Fuente coincide exactamente con Google

Análisis de palabras clave

El link juice del sitio

El contenido de las páginas