



## ***Master Executive en Diseño y Programación Web 3.0 con PHP + Javascript + HTML5 + CSS3 + SEO***

**+ Información Gratis**

**Titulación acreditada por la Comisión Internacional de Formación de la UNESCO**

# ***Master Executive en Diseño y Programación Web 3.0 con PHP + Javascript + HTML5 + CSS3 + SEO***

**Duración:** 600 horas

**Precio:** 900 € \*

**Modalidad:** A distancia

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

## **Descripción**

Día a día la tecnología avanza, y la Web con ella ha ido progresando año tras año. Las redes sociales ya no son ninguna novedad para nadie, las páginas Web hace tiempo que dejaron de ser meros escaparates a los que ir a ver catálogos de productos, el dinamismo en la Web es total y las aplicaciones han abandonado el escritorio de nuestros ordenadores para lanzarse a Internet en forma de herramientas colaborativas. Y es justo en la cúspide de todo éste movimiento donde nace la Web 3.0. Al finalizar el curso el alumno será capaz de dominar las técnicas más avanzadas y novedosas de diseño y programación Web necesarias para desarrollarse profesionalmente con éxito en este ámbito.



**+ Información Gratis**

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## A quién va dirigido

Este Máster está dirigido a estudiantes y profesionales de los sectores relacionados con el Mundo de la Informática, Internet y Programación orientada a la web. Así como para personas que, sin experiencia previa en el diseño y programación de páginas web, deseen por motivos personales o profesionales adquirir los conocimientos necesarios sobre diseño y programación para crear componentes web y poder utilizarlos en la compilación y generación de páginas web para su posterior publicación.

## Objetivos

- Estudiar el lenguaje JavaScript, así como su estructura y funciones.
- Estudiar las novedades que aportan HTML5 y CSS3 como evolución de los dos principales estándares web.
- Conocer los aspectos generales de la programación en Java, la estructura de sus programas y la sintaxis de programación.
- Adquirir una base teórica y práctica en el campo de la Informática para poder comprender los conceptos prácticos.
- Proveer a los alumnos de los conocimientos necesarios para poder trabajar con las herramientas y utilidades del programa Adobe Photoshop CS4.
- Adquirir las habilidades necesarias para realizar una campaña de marketing en buscadores orientada a mejorar la promoción, tráfico, venta o captación de clientes para una determinada página web.

## Para que te prepara

Al finalizar el Máster el alumno será capaz de dominar las técnicas más avanzadas y novedosas de diseño y programación Web gracias a la aplicación de los estándares web HTML5 y Hojas de estilo en cascada Nivel 3 (CSS3), además de ser capaz de programar sus propias aplicaciones en JavaScript (siendo capaz de entender otros códigos JavaScript de otras aplicaciones para dotar a sus páginas web de mayor funcionalidad), como también saber manipular imágenes y fotografías, corregirlas y mejorarlas para su posterior impresión o publicación en la web con el programa Adobe Photoshop CS4.

## Salidas laborales

Sectores de diseño gráfico, diseño web y artes gráficas en general

## 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.

## 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.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo los manuales teóricos así como completando paso a paso todos los contenidos de los CDROMS Multimedia correspondientes al curso, realizando las distintas prácticas que se adjuntan en el Cuaderno de Ejercicios.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, el Cuaderno de Ejercicios. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

## Materiales didácticos

- Manual teórico 'Adobe Photoshop CS4'
- Manual teórico 'Marketing Online y Posicionamiento Web'
- Manual teórico 'Programación de Páginas Web con PHP y Javascript. Cliente y Servidor. Vol 1'
- Manual teórico 'Programación de Páginas Web con PHP y Javascript. Cliente y Servidor. Vol 2'
- Manual teórico 'Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Adobe Photoshop CS4'



## 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 1. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML5 Y CSS3

#### TEMA 1. FUNDAMENTOS DE JAVASCRIPT

Lenguaje JavaScript para crear guiones o scripts

Validación de los datos enviados

Modelos de Objetos del Documento (DOM)

#### TEMA 2. INTRODUCCIÓN

Situación actual de la Web. Páginas dinámicas e interactivas

Aplicaciones Web. Estándares HTML y CSS (HTML5 y CSS3)

Lenguaje de Programación JavaScript

#### TEMA 3. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

Incluir código JavaScript en las páginas web. Etiquetas script y códigos alternativos para aquellos navegadores que no puedan ejecutarlo o lo tengan desactivado.

Conceptos fundamentales de programación. Variables tipos de datos, operadores y cuadros de diálogo sencillos.

#### TEMA 4. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

Estructuras de control y cómo definir funciones en JavaScript. Ámbito de las variables

Diferencia entre variable global y variable local

#### TEMA 5. OBJETOS Y ARRAYS EN JAVASCRIPT

Utilizar los objetos en el lenguaje JavaScript. Objetos propios que el programador puede utilizar. Jerarquía de objetos

Concepto de array

#### TEMA 6. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

Los objetos location e history de JavaScript. Introducción al concepto de url.

#### TEMA 7. EL OBJETO DOCUMENT

Contenido de la página web: su título, conjunto de imágenes, conjunto de hipervínculos, etc.

#### TEMA 8. EL OBJETO FORM

Acceso a la información manejada en los formularios que aparecen en las páginas web. Validar la información del formulario con JavaScript.

#### TEMA 9. MODELO DE OBJETOS DEL DOCUMENTO (DOM)

Concepto de modelo de Objetos del Documento DOM. Métodos esenciales de la interfaz de programación del DOM

Métodos para seleccionar elementos (getElementById, getElementsByTagName, getElementsbyClassName).

Métodos que permiten obtener o establecer el valor de los atributos (getAttribute y setAttribute).

#### TEMA 10. MANIPULACIÓN DEL DOM

Propiedades y métodos del DOM

Cómo recorrer el árbol del documento, modificar el valor de los nodos de texto o cómo crear nuevo contenido

#### TEMA 11. BUENAS PRÁCTICAS

Buenas prácticas a la hora de escribir código JavaScript y trabajar con el DOM de un documento.

#### TEMA 12. HTML5 Y CSS3

Novedades que aportan HTML5 y CSS3 como evolución de los dos principales estándares web.

Los elementos semánticos de HTML5, las características propias para reproducir elementos multimedia o las nuevas características de los formularios.

Las propiedades más interesantes de CSS3 (nuevos selectores, técnicas de diseño avanzadas, transiciones y transformaciones, etc.).

#### TEMA 13. ELEMENTOS ESTRUCTURALES DE HTML5

Estudio del tipo de documento o doctype que indica que una página web sigue la especificación de HTML5.

Elementos estructurales de HTML5 que permiten describir mucho mejor el contenido de una página web.

Maquetación de una página web en la que se habían utilizado elementos neutros div, sustituyéndolos por los nuevos

elementos estructurales.

#### **TEMA 14. TRABAJANDO CON ESQUEMAS HTML5**

Ajustar el código de una página web que utiliza los elementos estructurales HTML5 para que sea mostrada correctamente por los navegadores antiguos.

Elementos semánticos de HTML5, como mark, progress, etc.

Significado de anidar elementos estructurales, por ejemplo, para representar un artículo o post en un blog y los comentarios que tiene relacionados.

Concepto del esquema del documento.

#### **TEMA 15. FORMULARIOS HTML5**

Nuevas características de los formularios en HTML5: nuevos controles, nuevos atributos y validación nativa.

Simulación de las nuevas características para el caso de que el usuario utilice algún navegador antiguo. Uso del código JavaScript.

#### **TEMA 16. DIBUJAR CON ELEMENTO CANVAS (PARTE I)**

Presentación del elemento canvas de HTML5.

#### **TEMA 17. DIBUJAR CON EL ELEMENTO CANVAS (PARTE II)**

Métodos básicos de dibujo: líneas, rectángulos, arcos y trazados.

Estilos de línea, utilizar gradientes de color, utilizar patrones y dibujar imágenes o texto en la superficie de la página.

#### **TEMA 18. VÍDEO Y AUDIO EN HTML5**

Incorporar vídeo y audio mediante las nuevas etiquetas HTML5.

Formatos y códecs disponibles. Cuáles son los que utilizan los principales navegadores.

Indicaciones para completar el código de forma que los navegadores antiguos puedan reproducir el contenido multimedia mediante Flash.

#### **TEMA 19. INTRODUCCIÓN A CSS3 (PARTE I)**

Nuevos selectores, redondear las esquinas de los elementos, aplicar sombras a los objetos y al texto.

Utilizar niveles de transparencia al especificar colores, especificar colores hsl o utilizar gradientes de color como imágenes de fondo.

#### **TEMA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3 (PARTE II)**

Incrustar fuentes junto a la página web, aplicar múltiples imágenes de fondo a los elementos.

Aplicar transiciones y/o transformaciones (cambiar el tamaño, rotar, inclinar o desplazar un elemento) entre distintos estados.

### **PARTE 2. PROGRAMACIÓN DE PÁGINAS WEB CON PHP Y JAVASCRIPT (CLIENTE+SERVIDOR)**

## **MÓDULO I. JAVASCRIPT**

### **TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEBS**

Introducción

Programación del lado del cliente

Programación del lado del Servidor

¿Qué utilizaremos?

¿Qué necesita saber?

Nuestro primer ejemplo

### **TEMA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT**

La etiqueta SCRIPT

Contenido Alternativo

Variables

Tipos de Datos

Operadores

Cuadros de diálogo

### **TEMA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN**

Estructuras de decisión

Estructuras lógicas

Estructuras de repetición  
Definir funciones  
Llamadas a funciones  
Ámbito de las variables

#### **TEMA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT**

Introducción  
La jerarquía de objetos  
Propiedades y Eventos  
Métodos

#### **TEMA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY**

¿Qué es un URL?  
El Objeto Location  
Redirigir a otra página  
El Objeto History

#### **TEMA 6. EL OBJETO DOCUMENT**

Introducción  
La propiedad Title  
Los colores de la página  
El método write  
El conjunto images

#### **TEMA 7. EL OBJETO FORM**

Formularios HTML  
El conjunto forms  
La propiedad elements  
Validar la información  
¿Cuándo realizar la validación?  
Tipos de Validación

#### **TEMA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN**

El conjunto frames  
El objeto navigator  
El objeto screen

## **MÓDULO II. PHP**

#### **TEMA 9. INSTALACIÓN**

Introducción  
Obtener el paquete XAMPP  
Instalar el paquete XAMPP  
Apache y MySQL como servicios  
La directiva register\_globals  
Resumen de la instalación

#### **TEMA 10. CREAR UN SITIO WEB**

¿Cómo funcionan las paginas PHP?  
Crear un alias en apache  
La página principal

#### **TEMA 11. INTRODUCCIÓN A PHP**

Las etiquetas PHP  
Variables  
Tipos de datos  
Constantes

#### **TEMA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL**

Arrays

Estructuras de repetición  
Estructuras de decisión  
Combinar estructuras  
Arrays Asociativos  
El bucle foreach  
Arrays Multidimensionales

### **TEMA 13. FUNCIONES**

Introducción  
Crear Funciones  
Llamar a una función  
Paso de parámetros  
Parámetros por defecto

### **TEMA 14. INCLUIR ARCHIVOS**

Ámbito de las variables  
Variables estáticas  
Uso de include y require  
Incluir solo una vez  
Seguridad de los archivos incluidos

### **TEMA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Introducción  
Clases  
Propiedades  
Métodos  
Visibilidad  
Crear Objetos  
Destrucción

### **TEMA 16. HERENCIA**

Presentación  
Crear subclases  
Crear objetos de las subclases  
Sobrescribir métodos  
El acceso protected

### **TEMA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO**

Introducción  
El array \$\_GET  
El array \$\_POST  
Recogerlos en una página distinta  
Recogerlos en la misma página  
Entradas requeridas

### **TEMA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS**

Expresiones regulares  
Limpiando la información  
Comprobando el formulario de origen

### **TEMA 19. COOKIES Y SESIONES**

Introducción  
Crear cookies  
Caducidad de la cookies  
Dependencia del navegador  
Características de los cookies  
¿Qué es una sesión?

El array \$\_SESSION

La función od\_start() y od\_clean()

Finalizar la sesión

El identificador de la sesiones

¿Dónde se almacena la información?

## **TEMA 20. ACCESO A ARCHIVOS**

Introducción

Crear el archivo

Escribir en el archivo

Leer de un archivo

## **TEMA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES**

Errores Introducción

Nivel de registro de errores

Mensajes de error personalizados

Guardar los errores en un registro

Excepciones Introducción

Manejar excepciones

Jerarquía de excepciones

¿Dónde manejar las excepciones?

Manejador por defecto

## **TEMA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS**

MySQL

Contraseña para el root

Extensión mysqli

PHPMyAdmin

Administración de usuarios

## **TEMA 23. BASE DE DATOS Y SQL**

Tipos de tablas en MySQL

Crear tablas

Relaciones a muchos

Relaciones muchos a muchos

SQL Introducción

La sentencia SELECT

Selecciones complejas

Funciones agregadas

La sentencia INSERT

La sentencia UPDATE

La sentencia DELETE

Acceder a la base de datos

Establecer la conexión

Mostrar los datos en una tabla

Cerrar la conexión

## **TEMA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD**

Ordenar el resultado

Dividir el resultado en páginas

Consultas preparadas

## **TEMA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS**

La página de login

La página de registro

Asegurar la confidencialidad

## TEMA 26. EL PROCESO DE COMPRA

Introducción

Modificar listaproductosphp

La página comprarphp

Identificar al cliente

La página carritocompraphp

Confirmar el pedido

La página de desconexión

Migrar el carrito de la compra

## TEMA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

Introducción

¿Qué vamos a hacer?

Construir la estructura HTML

Dándole forma

Adaptando la funcionalidad

## PARTE 3. DISEÑO CON ADOBE PHOTOSHOP CS4

### TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

A quién va dirigido el curso

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Photoshop?

### TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

Tipos de imágenes

Resolución de imagen

Formato PSD

Formatos de imagen

### TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen

Crear un documento nuevo

Área de trabajo

Plataforma de trabajo

Gestión de ventanas y paneles

Guardar un espacio de trabajo

Modos de pantalla

Ejercicios prácticos

### TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú

Barra de herramientas

Opciones de herramientas

Barra de estado

Paletas

Ventana navegador

Ventana información

Ventana color

Ventana, historia y deshacer

Zoom y mano

Ejercicios prácticos

### TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramienta Marco

+ Información Gratis



Herramienta Lazo  
Herramienta Varita  
Herramienta de Selección Rápida  
Herramienta Mover  
Sumar y restar selecciones  
Modificar selecciones  
Perfeccionar bordes  
Ejercicios prácticos

#### **TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN**

Herramienta Pincel  
Crear Pinceles personalizados  
Herramienta Lápiz  
Herramienta Sustitución color  
Herramienta Pincel de historia  
Herramienta Pincel histórico  
Herramienta Degradado  
Herramienta Bote de pintura  
Crear motivos personalizados  
Ejercicios prácticos

#### **TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN**

Retoque y transformación  
Herramienta Recortar  
Cambiar el tamaño del lienzo  
Herramienta Pincel corrector puntual  
Herramienta Ojos rojos  
Herramienta Parche  
Tampón de Clonar  
Tampón de Motivo  
Herramienta Borrador  
La herramienta Desenfocar  
La herramienta Enfocar  
Herramienta Sobreexponer y Subexponer  
Herramienta Esponja  
Herramienta Dedo  
Ejercicios prácticos

#### **TEMA 8. CAPAS**

Conceptos básicos de Capas  
El panel Capas  
Capa Fondo  
Trabajar con Capas  
Alinear Capas  
Rasterizar capas  
Opacidad y fusión de capas  
Estilos y efectos de capa  
Capas de ajuste y relleno  
Combinar capas  
Exportar capas  
Máscaras de capa  
Ejercicios prácticos

#### **TEMA 9. HERRAMIENTAS DE TEXTO**

+ Información Gratis

Introducir texto  
Cambiar caja y convertir texto  
Formato de caracteres  
Formato de párrafo  
Rasterizar y filtros en texto  
Deformar texto  
Crear estilos de texto  
Relleno de texto con una imagen  
Ortografía  
Ejercicios prácticos

#### **TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO**

Modos de dibujo  
Herramienta Pluma  
Ventana Trazados  
Convertir trazados en selecciones  
Pluma de forma libre  
Pluma magnética  
Capas de forma  
Herramienta Forma  
Forma personalizada  
Ejercicios prácticos

#### **TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES**

Reglas, guías y cuadrícula  
La herramienta Regla  
Acciones  
Filtros  
Objetos inteligentes  
Filtros inteligentes  
Canales  
Máscara rápida  
Canales Alfa  
Ejercicios prácticos

#### **TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB**

Transformar imágenes  
Deformar un elemento  
Tamaño de la imagen  
Resolución de la imagen y el monitor  
Rollover  
Los sectores  
Tipos de sectores  
Propiedades de los sectores  
Modificar sectores  
Guardar para web  
Guardar sectores  
Generación de capas CSS para gráficos Web  
Ejercicios prácticos

#### **TEMA 13. IMPRESIÓN**

Impresión de escritorio  
Pruebas de color en pantalla  
Perfiles de color

Imprimir una imagen  
Preparación para imprenta  
Ejercicios prácticos

## **PARTE 4. 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  
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 Trends

### **TEMA 7. FIJANDO OBJETIVOS SEO I**

Introducción  
Conociendo el futuro: previsión de visitas  
Calcular las visitas a partir de la posición en SERP

**+ Información Gratis**

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

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**

+ Información Gratis

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

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

