

Mestrado Próprio

Website Management Engineering





Mestrado Próprio Website Management Engineering

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Acesso ao site: www.techtitute.com/pt/engenharia/mestrado-proprio/website-management-engineering

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competências

pág. 14

04

Direção do curso

pág. 18

05

Estrutura e conteúdo

pág. 22

06

Metodologia

pág. 38

07

Certificação

pág. 46

01

Apresentação

Esta certificação de alto nível oferece aos estudantes a possibilidade de se especializarem em gestão e programação web, preparando-os para cobrir uma vasta gama de destinos profissionais. O contexto atual é dominado pelo ambiente digital, onde os websites são uma parte fundamental deste ecossistema social, no qual é essencial ter uma presença na Internet. Neste momento, não existem pessoas, empresas e instituições que não estejam online. Assim, a procura de profissionais com competências de gestão da web é muito elevada. No entanto, há uma escassez de peritos na matéria, de modo que aqueles que se especializaram na matéria serão bem sucedidos a curto prazo. Por esta razão, este programa oferece a resposta para o avanço profissional imediato e para se tornar um graduado valorizado e procurado no local de trabalho.



“

Torne-se um profissional altamente requisitado no campo da gestão da web, uma das áreas com mais oportunidades de emprego nos dias de hoje”

A Internet e o ambiente digital transformaram rapidamente o mundo. Numerosas tarefas que antes eram realizadas de forma analógica e offline são hoje em dia realizadas no mundo digital; por conseguinte, tornou-se essencial ter uma presença nesta área para poder realizar todo o tipo de procedimentos, promoções e vendas. Além disso, a natureza democratizante da Internet significou que todos os tipos de pessoas e instituições têm a possibilidade de criar o seu próprio website para diferentes fins, o que levou a inúmeras oportunidades de emprego.

Esta obrigação de estar presente no ambiente online levou ao aparecimento de diferentes posições profissionais especializadas em diferentes espaços web. No entanto, existem algumas posições que, embora solicitadas, ainda carecem da especialização necessária requerida pelos clientes e empregadores. Assim, o presente Programa Próprio de Website Management Engineering da Faculdade de Engenharia da TECH preenche esta lacuna e oferece aos estudantes uma oportunidade definitiva de se tornarem peritos altamente procurados.

Após completar este programa, o estudante terá acesso aos conhecimentos necessários para realizar uma gestão eficiente e competitiva da web, graças às ferramentas e conteúdos preparados pelos melhores especialistas na matéria. Desta forma, o licenciado fornecerá aos seus clientes e empregadores um conjunto de serviços relacionados com a administração de páginas web que os tornarão um elemento valioso nesta área profissional.

Para garantir que obtém o máximo dos conteúdos disponíveis neste programa, o TECH desenvolveu uma metodologia cuidadosamente concebida, com um ensino inovador e totalmente flexível; ajustada às necessidades de cada aluno, que será acompanhado a todo o momento por especialistas no curso.

Este **Mestrado Próprio em Website Management Engineering** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ◆ Adquirir as competências necessárias para se tornar um perito em gestão web
- ◆ A abordagem 100% digital e prática, que torna o conteúdo diretamente aplicável no ambiente profissional
- ◆ A metodologia de estudo flexível e adaptada a cada estudante, tendo em conta as suas necessidades
- ◆ A possibilidade de desenvolver conhecimentos inovadores num campo em rápida mutação que requer constante atualização
- ◆ As aulas são realizadas de diferentes formas, tanto teóricas como práticas, por especialistas em gestão de web que fornecerão aos estudantes todos os seus conhecimentos para os levar ao sucesso
- ◆ A disponibilidade de acesso ao conteúdo a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet



Distinga-se com este Mestrado Próprio e alcance o sucesso profissional imediato

“

Todos têm um sítio web, é preciso especialistas para os gerir; esse especialista pode ser você”

Especialize-se e encontre as oportunidades de carreira que merece com esta qualificação atrativa.

Vire a sua carreira: aprenda a gerir websites ao mais alto nível.

O corpo docente do curso inclui profissionais do setor que trazem a sua experiência profissional para esta capacitação, para além de especialistas reconhecidos de sociedades de referência e universidades de prestígio.

O seu conteúdo multimédia, desenvolvido com a mais recente tecnologia educacional, permitirá ao profissional aprender de uma forma contextual e situada. Ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma capacitação imersiva programada para treinar para situações reais.

A conceção deste programa baseia-se na Aprendizagem Baseada nos Problemas, através da qual o instrutor deve tentar resolver as diferentes situações da atividade profissional que surgem ao longo do curso académico. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeo interativo desenvolvido por especialistas reconhecidos.



02

Objetivos

Os objetivos deste programa são preparar os estudantes para se tornarem grandes especialistas em gestão de web e para os colocar num caminho profissional, para que esta qualificação faça a diferença no mercado de trabalho. Assim, este Mestrado Próprio em Website Management Engineering propõe um itinerário educacional inovador e completo para alcançar este objetivo, graças a conteúdos únicos e especializados e a especialistas que guiarão o estudante ao longo do processo de aprendizagem.





Os clientes e empregadores estão à sua espera para contratar os seus serviços, não demore a tornar-se um especialista em gestão web”



Objetivos gerais

- ♦ Examinar o processo de criação de conteúdo web através da linguagem de marcação HTML, bem como o estilo e a melhoria do aspeto de uma página web utilizando as regras do CSS
- ♦ Desenvolver aplicações de estruturas complexas, através da utilização dos diferentes procedimentos, funções e objetos que integram JavaScript
- ♦ Gerar conhecimento especializado em PHP para a implementação de aplicações do lado do servidor
- ♦ Examinar a construção do modelo de dados lógicos
- ♦ Examinar os tipos e fases da arquitetura web, adequando-a ao contexto do desenvolvimento da web e da aplicação
- ♦ Gerar conhecimentos especializados sobre a criação da arquitetura da web e as suas implicações no sucesso do projeto
- ♦ Estabelecer as diretrizes para a realização de auditorias de segurança em ambientes web, especialmente as vulnerabilidades mais detetadas e exploradas a nível mundial e a sua prevenção
- ♦ Estabelecer um processo de resposta a incidentes de segurança
- ♦ Analisar a importância da experiência do utilizador como uma disciplina que engloba com sucesso a tecnologia, o design e a interação
- ♦ Implementação das fases de conceção da experiência do utilizador
- ♦ Aplicar as principais ferramentas, métodos e técnicas de investigação para conceber experiências digitais centradas no utilizador
- ♦ Criar ambientes digitais atrativos, utilizáveis e acessíveis para proporcionar uma experiência satisfatória ao utilizador
- ♦ Desenvolver a perícia na criação de comércio eletrónico a partir do zero
- ♦ Análise da estrutura e programação da base de dados
- ♦ Examinar uma estratégia de marketing bem sucedida e determinar como levar a cabo campanhas promocionais
- ♦ Estabelecimento de uma estratégia para um ambiente web no desenvolvimento e produção
- ♦ Instalar, gerir e otimizar completamente um serviço de alojamento web na produção e desenvolver um ambiente seguro contra ataques externos e *Backups*
- ♦ Analisar e examinar o contexto dos gestores de conteúdos em projetos web



Objetivos específicos

Módulo 1. Metodologia de desenvolvimento de aplicações Web

- ◆ Determinação dos elementos-chave de um caso de negócios, visão de produto e histórias de utilizadores
- ◆ Planejar iterações com base na velocidade da equipa e na duração da iteração
- ◆ Reunir e dar prioridade aos requisitos para um projeto ágil
- ◆ Reconhecer diretrizes para a decomposição, estimativa e atribuição de histórias de utilizadores
- ◆ Desenvolver práticas ágeis para gerir a qualidade e o risco dos projetos
- ◆ Cálculo do custo ágil do projeto e indicadores de desempenho do calendário
- ◆ Análise das chaves de contratação para projetos ágeis
- ◆ Utilização de ferramentas e estratégias para envolver ativamente as partes interessadas ao longo da vida de um projeto
- ◆ Examinar as estratégias de liderança das equipas auto-geridas de alto desempenho

Módulo 2. Linguagens de programação Web

- ◆ Integrar aplicações desenvolvidas em PHP com bases de dados MySQL
- ◆ Dominar o processo de interações com o cliente através da utilização de formulários, cookies e sessões
- ◆ Desenvolver conhecimentos especializados no desenvolvimento de aplicações web e páginas web, tanto do lado do cliente como do lado do servidor
- ◆ Examinar as linguagens de programação web e a sua implementação em ambientes de desenvolvimento
- ◆ Analisar os diferentes frameworks e bibliotecas das principais linguagens de programação web
- ◆ Determinar as diferentes técnicas de otimização a ter em conta durante o desenvolvimento de qualquer projeto web

Módulo 3. Engenharia e arquitetura do sítio web

- ◆ Determinar a origem da arquitetura da web e o seu papel no desenvolvimento de sítios web
- ◆ Examinar os três pilares da arquitetura da web a fim de reconhecer a importância de cada um na conceção e construção de projetos web
- ◆ Desenvolver os diferentes tipos de arquitetura da web, as suas vantagens e a sua adequação umas às outras
- ◆ Avaliar as etapas que compõem a arquitetura da web, a correlação entre elas e o seu desenvolvimento
- ◆ Otimizar a relação entre arquitetura web e experiência do utilizador, e a relação entre arquitetura web e SEO
- ◆ Análise da organização da navegação e do conteúdo antes da fase de modelização

Módulo 4. Sistemas de segurança do website

- ◆ Analisar o projeto Top 10 do OWASP
- ◆ Gestão da segurança em ambientes CMS
- ◆ Verificar as diferenças entre os diferentes métodos de autenticação
- ◆ Determinar as vulnerabilidades mais comuns encontradas em aplicações web
- ◆ Identificar os diferentes ataques e riscos nos API
- ◆ Analisar os diferentes cabeçalhos HTTP em termos de segurança
- ◆ Diferenciar entre os diferentes tipos de auditorias web que podemos criar
- ◆ Avaliar as vulnerabilidades da web associadas às comunicações

Módulo 5. Conceção e programação da interface do utilizador

- ◆ Deteção das necessidades dos utilizadores e padrões de comportamento na web
- ◆ Interpretar dados analíticos para tomar decisões
- ◆ Aplicar as diferentes metodologias e ferramentas centradas no utilizador
- ◆ Identificar e implementar princípios de usabilidade para conceber aplicações eficazes e eficientes
- ◆ Considerar as possíveis deficiências do utilizador a serem tidas em conta a fim de proporcionar um ambiente acessível
- ◆ Desenvolver as diferentes teorias, princípios e tipos de web design
- ◆ Detalhamento dos diferentes métodos de prototipagem
- ◆ Antecipar os erros nas interfaces e ser capaz de reagir quando eles ocorrem
- ◆ Organização e prioridade da informação na web
- ◆ Proporcionando uma navegação intuitiva para o utilizador
- ◆ Ganhar perceção da escrita UX para além da escrita
- ◆ Estabelecer a relação entre a experiência do utilizador e o posicionamento orgânico (SEO)
- ◆ Determinar os objetivos e o processo de elaboração de guias de estilo

Módulo 6. Criação e Administração do Comércio Eletrônico

- ◆ Desenvolver a estrutura para a criação de uma loja de comércio eletrônico
- ◆ Avaliar o mercado do comércio eletrônico profissional
- ◆ Analisar as diferentes opções que existem para o desenvolvimento de um negócio de comércio eletrônico
- ◆ Criação de uma loja online utilizando os diferentes CMS atualmente disponíveis no mercado online
- ◆ Analisar o sistema logístico e funcional da loja e os sistemas de pagamento virtual
- ◆ Executar uma estratégia de marketing abrangente e um roteiro
- ◆ Desenvolver promoções online e criar tráfego para a loja
- ◆ Gerir vendas e clientes
- ◆ Pesquisa para otimização total do motor de pesquisa
- ◆ Construir uma loja completa desde o início até às primeiras vendas

Módulo 7. Administração de servidores Web

- ◆ Desenvolver um verdadeiro ambiente de trabalho de alta disponibilidade
- ◆ Determinar os parâmetros necessários para criar um serviço de cloud hosting
- ◆ Examine as diferentes versões dos sistemas operativos que melhor se adaptam às suas necessidades
- ◆ Determinar um ambiente de gestão web focado em clientes externos
- ◆ Estabelecer configurações para redes públicas/privadas
- ◆ Criar um serviço completo de alojamento para qualquer tipo de website ou plataforma
- ◆ Examinar os parâmetros de segurança anti-malware, vírus, ataques por força bruta e outros
- ◆ Análise de um sistema de backup altamente seguro com redundância
- ◆ Identificar e resolver problemas num ambiente real

Módulo 8. Gestores de conteúdos Web

- ◆ Identificar os diferentes tipos e ferramentas de gestores de conteúdos
- ◆ Avaliar o melhor sistema de gestão de conteúdos de acordo com o âmbito do projeto web
- ◆ Analisar e aprofundar os principais recursos dos sistemas de gestão de conteúdos e as suas implicações
- ◆ Estabelecer a relação entre os gestores de conteúdos e a modelação de projetos web
- ◆ Demonstrar a importância da gestão de conteúdos na prática de SEO
- ◆ Comparar diferentes sistemas de gestão de conteúdos, as suas características e aplicações

Módulo 9. Comercialização de websites

- ◆ Determinar os objetivos comerciais do projeto
- ◆ Identificar o público-alvo
- ◆ Interpretar dados analíticos para a tomada de decisões comerciais
- ◆ Aplicar as diferentes metodologias e ferramentas de marketing centrado no utilizador



TECH ajuda-o a atingir os seus objetivos com o programa mais especializado”

03

Competências

Quando o estudante tiver obtido esta certificação, será capaz de realizar uma vasta gama de tarefas relacionadas com a conceção, programação e gestão de páginas web. O Mestrado Próprio em Engenharia de Gestão de Websites foi especialmente concebido para que o licenciado profissional adquira todas as competências necessárias para se tornar um especialista em diferentes áreas de programação e gestão de Web, para que possa responder às necessidades dos seus clientes.



“

Seja o especialista líder em gestão web no seu ambiente com este Mestrado Próprio”

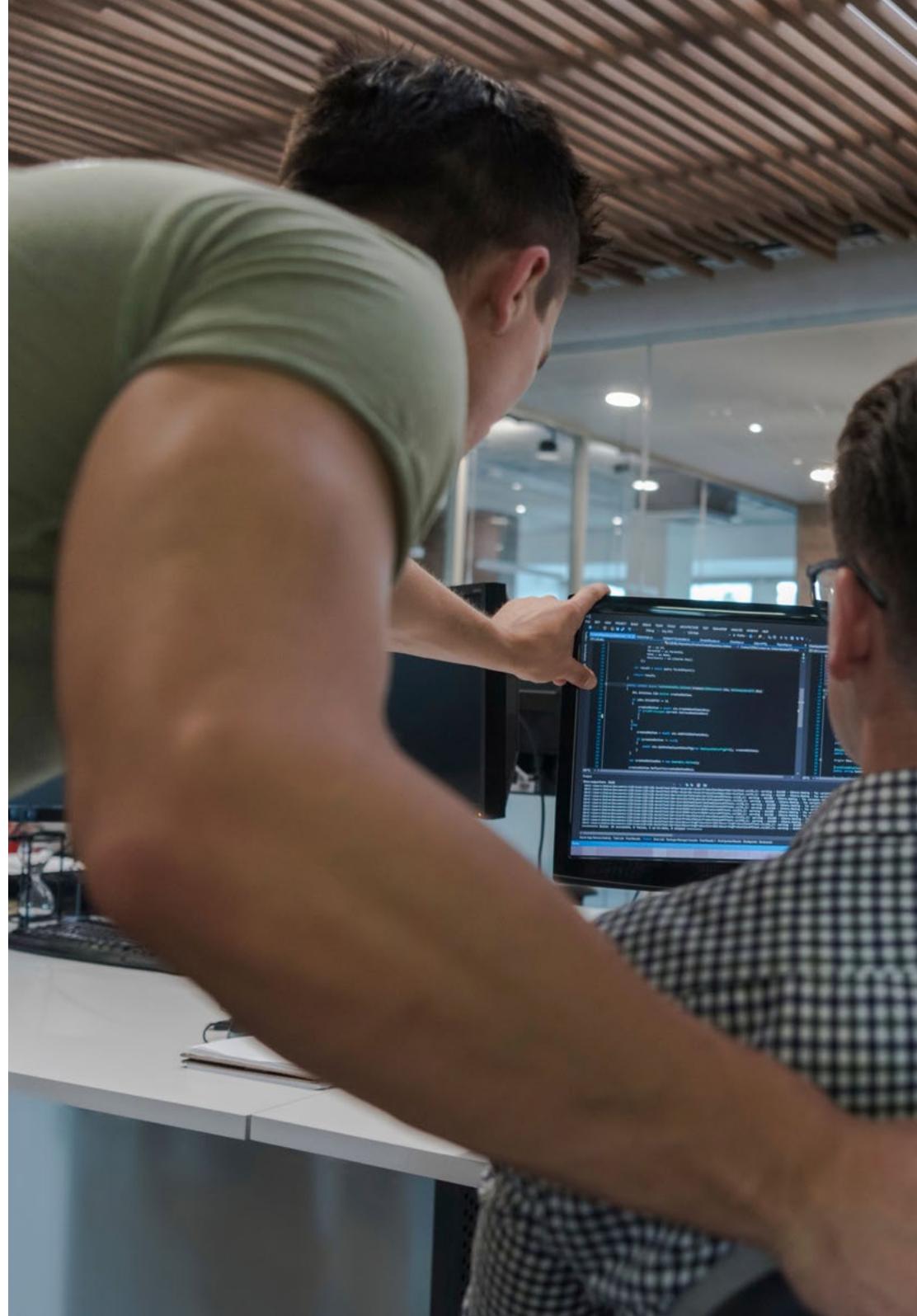


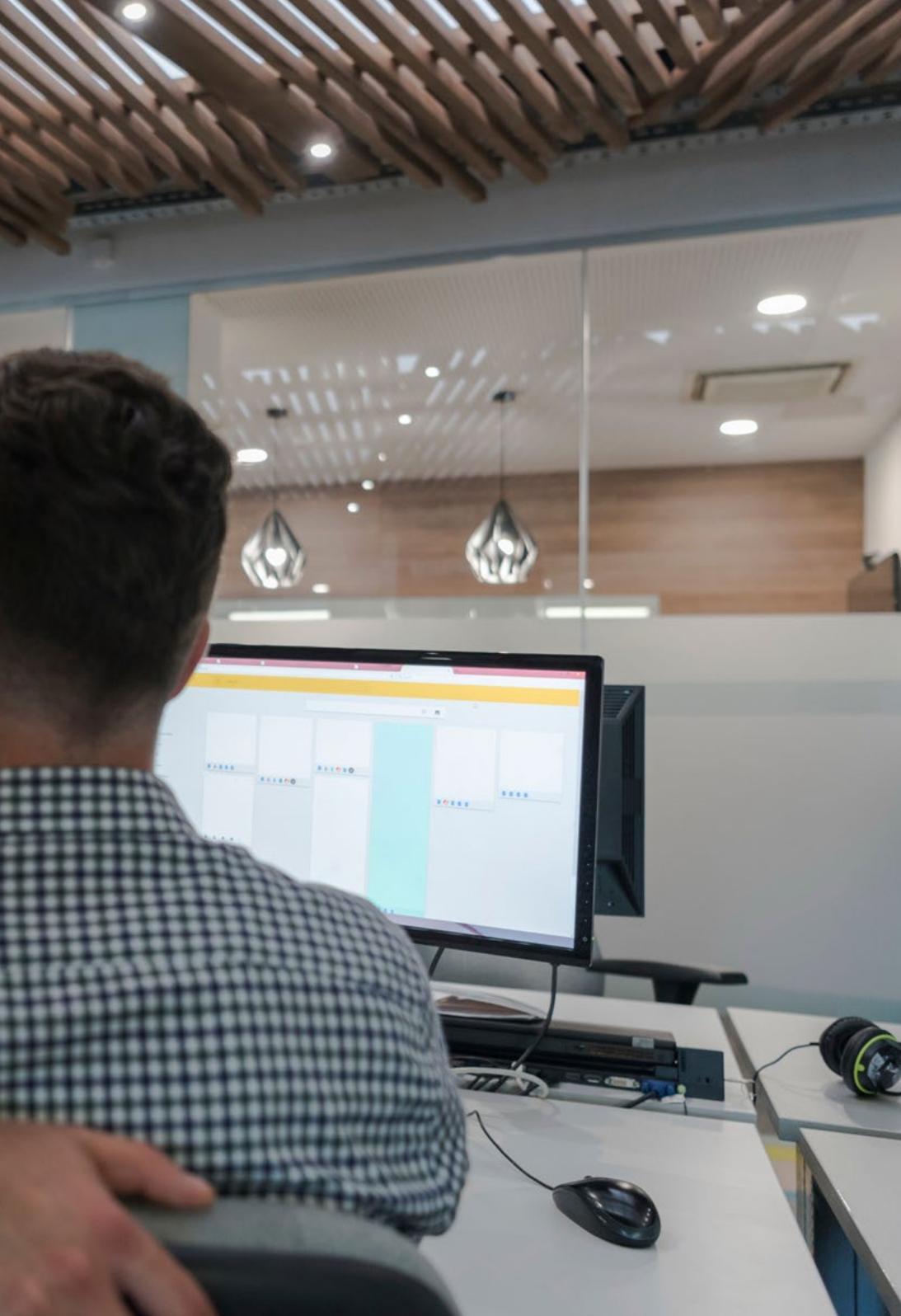
Competências gerais

- ♦ Responder às necessidades Básicos da Website Management Engineering
- ♦ Compreender e assimilar todos os elementos que compõem a criação e gestão de websites
- ♦ Gerir de forma eficiente e eficaz todos os tipos de serviços web
- ♦ Ser capaz de reagir adequadamente às diferentes vicissitudes que possam surgir no ambiente de gestão da web

“

O seu futuro profissional brilhará graças às competências que desenvolverá neste programa”





Competências específicas

- ◆ Desenvolvimento de websites altamente complexos
- ◆ Criar ambientes digitais atrativos, utilizáveis e acessíveis para proporcionar uma experiência satisfatória ao utilizador
- ◆ Examinar e diagnosticar problemas e fornecer possíveis soluções para diferentes serviços web
- ◆ Analisar as diferentes soluções web no mercado para oferecer aos futuros clientes o melhor serviço possível
- ◆ Analisar os tipos e fases da arquitetura web, as suas vantagens e aplicações, de modo a ter as melhores soluções possíveis em todo o tipo de situações
- ◆ Estabelecer as diretrizes para a realização de auditorias de segurança em ambientes web, especialmente as vulnerabilidades mais detetadas e exploradas a nível mundial e a sua prevenção
- ◆ Examinar o processo de criação de conteúdo web através da linguagem de marcação HTML, bem como o estilo e a melhoria do aspeto de uma página web utilizando as regras do CSS
- ◆ Desenvolver aplicações de estruturas complexas, através da utilização dos diferentes procedimentos, funções e objetos que integram JavaScript
- ◆ Gerar conhecimento especializado em PHP para a implementação de aplicações do lado do servidor
- ◆ Examinar uma estratégia de marketing bem sucedida e determinar como levar a cabo campanhas promocionais

04

Direção do curso

Este programa foi concebido pelos melhores especialistas em gestão de web, que orientarão o estudante em cada etapa do processo de aprendizagem, de modo a que a experiência seja completa e satisfatória. Esta certificação conta com especialistas de renome em diferentes áreas da engenharia aplicada a páginas web que proporcionarão ao profissional as melhores soluções a um nível educacional, para que ele possa pô-las em prática no seu ambiente de trabalho, garantindo assim maiores possibilidades de sucesso.

```
element {  
  margin-top: -3px;  
}
```

```
.label-default {  
  background-color: #777;  
}
```

```
.label {  
  display: inline;  
  width: .2em .6em .3em;  
}
```


Direção



Sr. Alejandro Gris Ramos

- ◆ Diretor da Persatrace, uma agência de desenvolvimento web e marketing digital
- ◆ Diretor de um Clube de Talentos
- ◆ Engenheiro Informático UNED
- ◆ Mestrado em Ensino e Aprendizagem Digital Tech Education
- ◆ Mestrado em Altas Habilidades e Educação Inclusiva
- ◆ Gestor de Desenvolvimento de Negócios na Alenda Golf
- ◆ Chefe de Engenharia de Aplicação Web na Brilogic
- ◆ Programador Web no Grupo Ibergest
- ◆ Programador software/web em Reebok Spain

Professores

Sr. Brandon Méndez Martínez

- ◆ Especialista em Serviços Web e Desenvolvimento de Aplicações da Universidade de Alicante
- ◆ Web design e desenvolvimento - HIADIS Licenciado em Engenharia Multimédia pela Universidade de Alicante
- ◆ Processamento de Linguagem Natural (PNL) - GPLSI (Universidade de Alicante)
- ◆ Mestrado em Serviços Web e Desenvolvimento de Aplicações da Universidade de Alicante
- ◆ "Analysis of gamification techniques to learn complex subjects through collaborative applications" - Bulletin of the Technical Committee on Learning Technology
- ◆ "Gramma: a web application for learning and generating creative language" - INTED Proceedings
- ◆ Investigação em Tecnologias da Linguagem Humana (HLT) - GPLSI (Universidade de Alicante)

Sr. David Vicente Miralles

- ◆ (CSO) Chefe de Estratégias de Expansão na 'ICU Medical Technologies'.(CSO) Responsable Estrategias Expansi3n en 'ICU Medical Technologies'
- ◆ (CEO) Diretor Executivo / Co-Fundador na 'CE Informática'
- ◆ Professor/formador em institui33es privadas
- ◆ Licenciado em Engenharia Informática T3cnica pela Universidade Universidade Miguel Hern3ndez de Elche
- ◆ Engenheiro de Desenvolvimento na 'Computer Elche'
- ◆ (COO) Chefe de Opera33es na 'VinoTrade'

Sr. Francisco José Del Moral García

- ◆ Security Analyst. Page Group
- ◆ Licenciatura em Engenharia Tecnológica das Telecomunicações, Universidade de Granada Especialização em Sistemas de Telecomunicação
- ◆ Mestrado em Segurança Informática, Universidade Internacional de La Rioja
- ◆ Roca Sanitario (Cyber Security Analyst)
- ◆ Allianz Technology (Information Security Analyst)
- ◆ Clover Technologies (IT Security Airbus Defence and Space)
- ◆ EVERIS (Solutions Assistant)

Sr. Jorge Boix Tremiño

- ◆ Fundador da HostingTG, uma empresa profissional de serviços de alojamento web
- ◆ Fundador do GrupoTG, uma empresa de serviços de marketing digital e web design
- ◆ Co-Fundador da TiendaWebOnline, uma empresa para a criação de negócio de Dropshipping digital
- ◆ Nortempo, formador no domínio da programação e das estratégias de Marketing
- ◆ Intergon2000, Designer Gráfico
- ◆ Ibertex, Designer Gráfico
- ◆ Xion Animation, Gestor de Projetos de Tecnologias de Informação
- ◆ Kingest, Diretor de Vendas e Marketing
- ◆ Engenheiro Informático pela U.N.E.D
- ◆ Prémio de Excelência Empresarial do Instituto para a Excelência Profissional em 2019
- ◆ Medalha Europeia de Mérito para o Sucesso Vitalício no Local de Trabalho pela Associação Europeia para a Economia e a Competitividade
- ◆ Estrela de Ouro para a Excelência Profissional pelo Instituto para a Excelência Profissional em 2016

Sr. José Alfaro

- ◆ *Team Leader* na Disneyland Paris
- ◆ Licenciado em Jornalismo
- ◆ Curso em *Project Management Methodologies*

Sr. Diego Herrero García

- ◆ Analista, Gestor e Desenvolvedor de Aplicações Informáticas
- ◆ Engenheiro Técnico Industrial da Universidade de La Rioja
- ◆ Engenheiro Industrial pela Universidade de La Rioja
- ◆ Especialista Universitário em Gestão de Inovação pela Universidade de La Rioja



Não perca a oportunidade de estudar com os melhores professores do setor”

05

Estrutura e conteúdo

A fim de alcançar os objetivos deste grau, o melhor conteúdo é disponibilizado aos estudantes; criado e estruturado por uma equipa de especialistas em gestão da web. Assim, os conhecimentos transmitidos através deste programa foram extraídos da experiência real destes especialistas, que estão sempre atentos aos principais desenvolvimentos no setor, a fim de os aplicar aos seus respetivos projetos. Por este motivo, o profissional desfrutará de uma experiência de aprendizagem completa, totalmente focada no seu campo de trabalho.





“

Uma das chaves para este magnífico programa é o seu conteúdo, preparado para que possa enfrentar os seus desafios de trabalho com as melhores ferramentas disponíveis”

Módulo 1. Metodologia de desenvolvimento de aplicações Web

- 1.1. Gestão ágil de projetos base para o desenvolvimento de aplicações web
 - 1.1.1. A metodologia ágil
 - 1.1.2. Valores e princípios ágeis
 - 1.1.3. Gestão de projetos tradicional e ágil
 - 1.1.4. O modelo ágil de gestão de projetos
 - 1.1.5. Metodologias ágeis
- 1.2. Adotar uma abordagem ágil ao desenvolvimento de aplicações web
 - 1.2.1. Mitos e factos sobre a ágeis
 - 1.2.2. Práticas ágeis
 - 1.2.3. Escolhendo práticas ágeis para um projeto
 - 1.2.4. Desenvolver uma mentalidade ágil
 - 1.2.5. Implementar e comunicar a adoção de princípios ágeis
- 1.3. Metodologias ágeis para o desenvolvimento de aplicações web
 - 1.3.1. Desenvolvimento *Lean*
 - 1.3.2. *Extreme Programming* (XP)
 - 1.3.3. Métodos *Crystal*
 - 1.3.4. *Feature Driven Development* (FDD)
 - 1.3.5. DSDM e o Processo Ágil Unificado
- 1.4. Metodologias ágeis para o desenvolvimento de aplicações web avançadas
 - 1.4.1. Método Kanban
 - 1.4.2. Scrum e Scrumban
 - 1.4.3. DA Disciplined Agile
 - 1.4.4. Metodologias híbridas
 - 1.4.5. Comparação de metodologias ágeis
- 1.5. Projeto de desenvolvimento Web Processos de planeamento
 - 1.5.1. Início de um projeto ágil
 - 1.5.2. Processo de planeamento ágil
 - 1.5.3. Requisitos de recolha e histórias de utilizadores
 - 1.5.4. Estabelecer o âmbito do projeto utilizando métodos ágeis *O Product Backlog*
 - 1.5.5. Ferramentas ágeis para dar prioridade aos requisitos
- 1.6. Partes interessadas dos projetos ágeis para o desenvolvimento de aplicações web
 - 1.6.1. Partes interessadas em projetos ágeis
 - 1.6.2. Promover a participação efetiva das partes interessadas
 - 1.6.3. Tomada de decisão participativa
 - 1.6.4. Intercâmbio ágil e recolha de conhecimentos
- 1.7. Plano de lançamento e criação de estimativas
 - 1.7.1. Plano de lançamento
 - 1.7.2. Estimar o tamanho da história do utilizador
 - 1.7.3. Estimção de velocidade
 - 1.7.4. Técnicas de estimativa ágeis
 - 1.7.5. Priorização de histórias de utilizadores
- 1.8. Planeamento e monitorização de iterações
 - 1.8.1. Iteração e desenvolvimento progressivo
 - 1.8.2. Processo de planeamento da iteração
 - 1.8.3. Criação do *Backlog* da iteração
 - 1.8.4. O cronograma ágil e os *Buffers*
 - 1.8.5. Acompanhamento do progresso da iteração
 - 2.8.6. Acompanhamento e relatórios sobre o progresso do *Release*
- 1.9. Metodologia de desenvolvimento de aplicações Web
 - 1.9.1. Equipas ágeis
 - 1.9.2. O líder do projeto ágil
 - 1.9.3. Equipas ágeis
 - 1.9.4. Gestão de equipas ágeis virtuais
 - 1.9.5. Coaching para a melhoria do desempenho da equipa
- 1.10. Gestão e entrega de valor em projetos de desenvolvimento web
 - 1.10.1. Processos de entrega centrados no valor
 - 1.10.2. A qualidade do produto
 - 1.10.3. Práticas ágeis de qualidade
 - 1.10.4. Gestão do risco
 - 1.10.5. Contratos ágeis
 - 1.10.6. Gestão de valor ganho em projetos ágeis



Módulo 2. Linguagens de programação Web

- 2.1. Programação Web
 - 2.1.1. A web
 - 2.1.2. Web Design
 - 2.1.3. Desenvolvimento Web
 - 2.1.3.1. *FrontEnd*
 - 2.1.3.2. *BackEnd*
 - 2.1.3.3. *FullStack*
 - 2.1.4. Tipos de linguagem
 - 2.1.4.1. Linguagens de programação
 - 2.1.4.2. Linguagens de marcação
 - 2.1.4.3. Linguagens de *scripting*
 - 2.1.5. *Framework* vs. Biblioteca
 - 2.1.6. Ambientes de desenvolvimento (IDEs)
 - 2.1.7. Navegadores
- 2.2. HTML
 - 2.2.1. HTML
 - 2.2.2. Rótulos
 - 2.2.2.1. Aninhamento
 - 2.2.2.2. Atributos
 - 2.2.3. Estrutura de documento
 - 2.2.3.1. Header
 - 2.2.3.2. Corpo
 - 2.2.4. Elementos semânticos
 - 2.2.4.1. Elementos de raiz
 - 2.2.4.2. Metadados
 - 2.2.4.3. *Scripting*
 - 2.2.4.4. Secções
 - 2.2.4.5. Comentários

- 2.2.5. Conteúdo textual
 - 2.2.5.1. Headings
 - 2.2.5.2. Parágrafos
 - 2.2.5.3. Listas
 - 2.2.5.4. Formatos de texto
 - 2.2.5.5. Carateres especiais
- 2.2.6. Blocos
- 2.2.7. Hyperlinks
- 2.2.8. Conteúdo incorporado
- 2.2.9. Tabelas
- 2.2.10. Formulários
- 2.3. CSS
 - 2.3.1. CSS
 - 2.3.2. Aplicação de estilos
 - 2.3.3. Regras
 - 2.3.3.1. Seletores
 - 2.3.3.2. Propriedades e valores
 - 2.3.3.3. Comentários
 - 2.3.4. Colisões de estilo
 - 2.3.4.1. Herança
 - 2.3.4.2. Cascata
 - 2.3.5. Seletores
 - 2.3.6. Combinadores
 - 2.3.7. Pseudo-classes
 - 2.3.8. Pseudo-elementos
 - 2.3.9. Modelo de caixa
 - 2.3.10. Atributos
 - 2.3.11. Unidades de medida
 - 2.3.11.1. Unidades absolutas
 - 2.3.11.2. Unidades relativas
 - 2.3.12. Posicionamento
 - 2.3.13. Cores
 - 2.3.14. Variáveis
 - 2.3.15. Animações
- 2.4. JavaScript
 - 2.4.1. JavaScript
 - 2.4.2. Inclusão de código em HTML
 - 2.4.3. Sintaxe
 - 2.4.3.1. Sentenças
 - 2.4.3.2. Comentários
 - 2.4.4. Tipos de dados
 - 2.4.5. Variáveis e âmbitos
 - 2.4.6. Operadores
 - 2.4.7. Estruturas de controlo de fluxo
 - 2.4.8. Funções
 - 2.4.9. Manipulação DOM
 - 2.4.10. Eventos
 - 2.4.11. Programação orientada a objetos
 - 2.4.11.1. Classes
 - 2.4.11.2. Objetos
 - 2.4.11.2.1. Propriedades
 - 2.4.11.2.2. Métodos
 - 2.4.12. AJAX

- 2.5. PHP
 - 2.5.1. PHP
 - 2.5.2. Estrutura de documento
 - 2.5.3. Geração de conteúdo HTML
 - 2.5.4. Constantes e variáveis
 - 2.5.5. Operadores
 - 2.5.6. Tipos de dados
 - 2.5.7. Estruturas de controlo de fluxo
 - 2.5.8. Funções
 - 2.5.9. Formulários, cookies e sessões
- 2.6. MySQL
 - 2.6.1. MySQL
 - 2.6.2. Bases de dados
 - 2.6.3. Codificação de caracteres
 - 2.6.4. Tipos de dados
 - 2.6.5. Utilizadores e privilégios
 - 2.6.6. Acesso a uma base de dados
 - 2.6.7. Criação e manipulação de uma base de dados
 - 2.6.8. Cláusulas
 - 3.6.9. Consultas
- 2.7. Bibliotecas e Frameworks de HTML e CSS
 - 2.7.1. Bootstrap
 - 2.7.2. Foundation
 - 2.7.3. Skeleton
 - 2.7.4. Bulma
 - 2.7.5. Materializar
 - 2.7.6. PureCSS
 - 2.7.7. TailwindCSS
 - 2.7.8. Susy
 - 2.7.9. Ulkit
- 2.8. Bibliotecas e Frameworks de JavaScript
 - 2.8.1. Ângulos
 - 2.8.2. jQuery
 - 2.8.3. React
 - 2.8.4. Meteor
 - 2.8.5. Polymer
 - 2.8.6. Mithril
 - 2.8.7. Aurelia
 - 2.8.8. Vue.js
 - 2.8.9. Ember.js
 - 2.8.10. Node.js
 - 2.8.11. Backbone.js
- 2.9. Bibliotecas e Frameworks de PHP
 - 2.9.1. Laravel
 - 2.9.2. Symfony
 - 2.9.3. Zend
 - 2.9.4. CodeIgniter
 - 2.9.5. FuelPHP
 - 2.9.6. CakePHP
 - 2.9.7. Phalcon
 - 2.9.8. Yii
 - 2.9.9. Slim
- 2.10. Técnicas de programação Web
 - 2.10.1. *Beautify*
 - 2.10.2. Minificação de código
 - 2.10.3. Otimização de imagens
 - 2.10.3.1. Formatos de ficheiro
 - 2.10.3.2. Qualidade da compressão vs. Tamanho
 - 2.10.4. Normalização de códigos e compatibilidade entre navegadores
 - 2.10.5. Depuração e validação de código
 - 2.10.6. *Bundling*
 - 2.10.7. Controlo de versões e repositórios

Módulo 3. Engenharia e arquitetura do sítio web

- 3.1. Engenharia e Arquitetura do Website
 - 3.1.1. Arquitetura do sítio web
 - 3.1.2. Usos e aplicações
- 3.2. Os pilares da arquitetura web
 - 3.2.1. Público
 - 3.2.2. Conteúdo
 - 3.2.3. Contexto
- 3.3. Arquitetura horizontal da web
 - 3.3.1. Vantagens
 - 3.3.2. Exemplos
- 3.4. Arquitetura vertical da web
 - 3.4.1. Vantagens
 - 3.4.2. Exemplos
- 3.5. Fases da arquitetura da web
 - 3.5.1. Taxonomia
 - 3.5.2. Rotulagem
 - 3.5.3. Mapa do sítio
- 3.6. Arquitetura web e web design
 - 3.6.1. Tipos de páginas
 - 3.6.2. Presença de elementos
 - 3.6.3. Necessidades de ligação
- 3.7. Arquitetura web e navegação web
 - 3.7.1. Estrutura
 - 3.7.2. Categorização
 - 3.7.3. Rotulagem
 - 3.7.4. Usabilidade

- 3.8. Arquitetura Web e SEO
 - 3.8.1. Benchmark
 - 3.8.2. Keyword Research
 - 3.8.3. URLs
 - 3.8.4. Ligações internas
 - 3.8.5. Canibalização
- 3.9. Ferramentas de arquitetura web
 - 3.9.1. Mapas mentais com o Mindmeister
 - 3.9.2. Análise de URLs Screaming Frog SEO Spider
 - 3.9.3. Análise de tráfego Web com Google Analytics
- 3.10. Google Search Console
 - 3.10.1. Análise de Palavras-chave
 - 3.10.2. Palavras-chave de oportunidade
 - 3.10.3. Desempenho do website

Módulo 4. Sistemas de segurança do website

- 4.1. Segurança perimetral
 - 4.1.1. Firewall de rede
 - 4.1.2. DMZ
 - 4.1.3. Equilibradores de carga
 - 4.1.3.1. Rede de Entrega de Conteúdo (CDN)
 - 4.1.4. Firewall de Aplicação Web (WAF)
- 4.2. Comunicações Web encriptadas
 - 4.2.1. Certificado SSL
 - 4.2.2. Protocolos
 - 4.2.3. Suites de encriptação
 - 4.2.4. Vulnerabilidades
 - 4.2.4.1. Poodle
 - 4.2.4.2. Ticketbleed
 - 4.2.4.3. Beast attack
 - 4.2.4.4. Robótica
 - 4.2.4.5. Heartbleed

- 4.3. Análise de vulnerabilidades
 - 4.3.1. *XXS(Cross site Scripting)*
 - 4.3.2. SQL Injection
 - 4.3.3. CSRF
 - 4.3.4. Code Injection
 - 4.3.5. DoS
 - 4.3.5.1. DDos
- 4.4. Cabeçalhos de segurança
 - 4.4.1. X-Frame Options
 - 4.4.2. X-XSS-Protection
 - 4.4.3. X-Content-Type-Options
 - 4.4.4. Referrer policy
 - 4.4.5. HTTPS Strict Transport Security (HSTS)
- 4.5. Autenticação e autorização
 - 4.5.1. Autenticação HTTP
 - 4.5.1.1. Noções básicas
 - 4.5.1.2. Digest
 - 4.5.1.3. NTLM
 - 4.5.2. Protocolos e normas
 - 4.5.2.1. Oauth
 - 4.5.2.2. OpenID
- 4.6. Auditoria Web
 - 4.6.1. Técnica de auditoria
 - 4.6.1.1. Caixa negra
 - 4.6.1.2. Caixa branca
 - 4.6.1.3. Caixa cinzenta
 - 4.6.2. Metodologia OWASP
 - 4.6.3. Programa bug bounty
- 4.7. Segurança de Application Programming Interface (API)
 - 4.7.1. Tipos de APIs
 - 4.7.1.1. Restos
 - 4.7.1.2. SOAP
 - 4.7.1.3. Outros
 - 4.7.2. Ataques e riscos
 - 4.7.3. Análise de tráfico
- 4.8. Gestão de Segurança em Sistemas de Gestão de Conteúdos (CMS)
 - 4.8.1. Wordpress
 - 4.8.2. Joomla
 - 4.8.3. Drupal
 - 4.8.4. Magento
- 4.9. Desenvolvimento seguro de aplicações
 - 4.9.1. Ciclo de vida do desenvolvimento de software seguro
 - 4.9.2. Avaliação de risco
 - 4.9.3. Teste de segurança
 - 4.9.4. Boas práticas
- 4.10. Gestão de crises e resiliência
 - 4.10.1. Gestão de crises e resposta a incidentes
 - 4.10.2. Processo de resposta a incidentes de segurança
 - 4.10.2.1. Preparação
 - 4.10.2.2. Identificação
 - 4.10.2.3. Contenção
 - 4.10.2.4. Erradicação
 - 4.10.2.5. Recuperação
 - 4.10.2.6. Lições aprendidas
 - 4.10.3. Cópias de segurança

Módulo 5. Conceção e programação da interface do utilizador

- 5.1. Experiência do utilizador
 - 5.1.1. Experiência do Utilizador (UX)
 - 5.1.2. Design de interface (IU)
 - 5.1.3. Design de interação (IxD)
 - 5.1.4. Contexto e novos paradigmas
- 5.2. Desenho de interfaces de utilizador
 - 5.2.1. O design e a sua influência na UX
 - 5.2.2. Psicologia do design da web
 - 5.2.3. *Design Thinking*
 - 5.2.4. Tipos de design Web
 - 5.2.4.1. Design fixo
 - 5.2.4.2. Design elástico
 - 5.2.4.3. Design líquido
 - 5.2.4.4. Design responsivo
 - 5.2.4.5. Design flexível
 - 5.2.5. Design System & Atomic Design
- 5.3. Investigação de ou UX Research
 - 5.3.1. UX Research
 - 5.3.2. Importância e processo
 - 5.3.3. Investigação e análise
 - 5.3.4. Avaliação heurística
 - 5.3.5. Eye Tracking
 - 5.3.6. Test A/B
 - 5.3.7. Crazy Egg
 - 5.3.8. Card Sorting
 - 5.3.9. Customer Journey
 - 5.3.10. Outras técnicas





- 5.4. UX Writing
 - 5.4.1. UX Writing
 - 5.4.2. UX Writing vs. Copyrighting
 - 5.4.3. Usos e vantagens
 - 5.4.4. Microcopy
 - 5.4.5. Escrever para a web
- 5.5. Design de interação e Web
 - 5.5.1. Fase de prototipagem
 - 5.5.2. Métodos
 - 5.5.2.1. Sketches
 - 5.5.2.2. Wireframes
 - 5.5.2.3. Mockups
 - 5.5.3. Fluxos de navegação
 - 5.5.4. Interação
 - 5.5.5. Gestão de ferramentas online
- 5.6. Usabilidade
 - 5.6.1. Impacto da usabilidade na experiência do utilizador
 - 5.6.2. Métricas
 - 5.6.3. Provas
 - 5.6.3.1. Teste de usabilidade interna
 - 5.6.3.2. Teste de usabilidade remoto não moderado
 - 5.6.3.3. Teste de usabilidade remoto moderado
 - 5.6.4. Ferramentas de avaliação

- 5.7. Acessibilidade
 - 5.7.1. Acessibilidade web
 - 5.7.2. Beneficiários
 - 5.7.3. Incapacidades
 - 5.7.3.1. Deficiência visual
 - 5.7.3.2. Deficiência auditiva
 - 5.7.3.3. Deficiência motora
 - 5.7.3.4. Deficiência da fala
 - 5.7.3.5. Deficiência cognitiva
 - 5.7.4. Diretrizes de acessibilidade do conteúdo da Web
 - 5.7.4.1. WCAG 2.1 e prioridades
 - 5.7.4.2. Perceptível
 - 5.7.4.3. Operável
 - 5.7.4.4. Compreensível
 - 5.7.4.5. Robusto
 - 5.7.5. Ferramentas e técnicas de validação
- 5.8. informação
 - 5.8.1. Sistemas organizativos
 - 5.8.2. Sistemas de etiquetagem
 - 5.8.3. Sistemas de navegação
 - 5.8.4. Sistemas de pesquisa
- 5.9. SXO: UX e SEO
 - 5.9.1. Semelhanças entre UX e SEO
 - 5.9.2. Fatores SEO
 - 5.9.3. Impacto e vantagens da otimização de UX para SEO
 - 5.9.4. Dicas de UX para melhorar a SEO
- 5.10. Guias de estilo
 - 5.10.1. Objetivos
 - 5.10.2. Contexto
 - 5.10.3. Paleta de cores
 - 5.10.4. Tipografia
 - 5.10.5. Iconografia

- 5.10.6. Componentes
 - 5.10.6.1. Componentes básicos
 - 5.10.6.2. Componentes complexos
- 5.10.7. *Layout*
- 5.10.8. Consistência e identidade
- 5.10.9. Extensões de utilidade
- 5.10.10. Exemplos

Módulo 6. Criação e Administração do Comércio Eletrónico

- 6.1. Desenvolvimento do comércio eletrónico
 - 6.1.1. Funções
 - 6.1.2. Funções avançadas
 - 6.1.3. Administração
 - 6.1.3.1. Sistemas de pagamento
 - 6.1.3.2. Gestão de clientes
 - 6.1.3.3. Gestão de encomendas
 - 6.1.4. Produto próprio / Dropshipping
- 6.2. Programação e estruturação de bases de dados
 - 6.2.1. Seleção de ambientes de desenvolvimento
 - 6.2.2. Estrutura Web para comércio eletrónico
 - 6.2.3. Estrutura da base de dados
- 6.3. Desenho do comércio eletrónico
 - 6.3.1. Modelo principal
 - 6.3.2. Login e áreas de registo
 - 6.3.3. Estrutura do modelo do produto
 - 6.3.4. Páginas internas sobre expedição, termos e condições, avisos legais, etc.
- 6.4. Desenvolvimento próprio vs. CMS (*Content Management System*)
 - 6.4.1. Vantagens e desvantagens do uso de CMS
 - 6.4.2. Seleção CMS de acordo com o tipo de desenvolvimento
 - 6.4.3. Instalação própria ou nuvem online
 - 6.4.3.1. Wordpress + Woocommerce
 - 6.4.3.2. Prestashop
 - 6.4.3.3. Magento
 - 6.4.3.4. Shopify

- 6.5. Instalação e configuração do ambiente de trabalho
 - 6.5.1. Alojamento e domínio
 - 6.5.1.1. Ativação SSL e configuração PHP
 - 6.5.2. Instalação de CMS próprio
 - 6.5.2.1. Instalação Wordpress + Woocommerce
 - 6.5.2.2. Instalação Prestashop
 - 6.5.2.3. Instalação Magento
 - 6.5.3. Configuração e implementação de um CMS próprio
 - 6.5.3.1. Configuração e implementação Wordpress + Woocommerce
 - 6.5.3.2. Configuração e implementação Prestashop
 - 6.5.3.3. Configuração e implementação Magento
 - 6.5.4. Seleção de um ambiente de trabalho final
- 6.6. UX (User eXperience)
 - 6.6.1. Design
 - 6.6.2. Funcionalidade vs. Design
 - 6.6.3. Otimização para clientes finais
 - 6.6.4. Visibilidade das partes prioritárias
- 6.7. SEO (Otimização de motores de busca)
 - 6.7.1. Pesquisa por palavra-chave para a nossa loja
 - 6.7.2. Otimização de páginas, meta tags, títulos, etc.
 - 6.7.3. Conteúdo otimizado
 - 6.7.4. Backlinks, comunicados de imprensa e resenhas
 - 6.7.5. Redes sociais e promoção
 - 6.7.5.1. Criação de promoções
 - 6.7.5.2. Otimização das promoções e persona do comprador
- 6.8. Sistemas de pagamento e logística
 - 6.8.1. Configuração de sistemas de pagamento virtual e físico
 - 6.8.1.1. Paypal
 - 6.8.1.2. Stripe
 - 6.8.1.3. Contra-reembolso
 - 6.8.1.4. TPV bancário
 - 6.8.1.5. Sistemas de pagamento em prestações
 - 6.8.2. Logística
 - 6.8.2.1. Otimizar o nosso canal de entrega
 - 6.8.2.2. Configuração de seletor de envios otimizado na nossa loja
 - 6.8.3. Automatização da expedição
- 6.9. Marketing e Publicidade
 - 6.9.1. Análise da competência
 - 6.9.2. Ferramenta de trabalho
 - 6.9.2.1. Ferramentas de análise
 - 6.9.2.2. Ferramentas de **design**
 - 6.9.2.3. Ferramentas de SEO
 - 6.9.2.4. Ferramentas de otimização
 - 6.9.3. Instalação de pixels de rastreo para segmentação avançada
 - 6.9.4. Criação de promoções
 - 6.9.4.1. Facebook Ads
 - 6.9.4.2. Twitter, Tiktok, Pinterest e outras redes massivas
 - 6.9.4.3. Google Ads
 - 6.9.4.4. Otimização dos anúncios publicitários
- 6.10. Análise, medição de dados e resultados
 - 6.10.1. Medição de tráfego
 - 6.10.2. Análise de motor de busca
 - 6.10.3. Fontes e percentagens de vendas
 - 6.10.4. Criação de páginas de aterragem promocionais
 - 6.10.5. Vendas no mercado
 - 6.10.5.1. Amazon
 - 6.10.5.2. eBay
 - 6.10.6. Resolução de problemas

Módulo 7. Administração de servidores web

- 7.1. Seleção de um ambiente de trabalho
 - 7.1.1. Sistemas operativos (Windows Linux)
 - 7.1.2. Diferenças entre distribuições
 - 7.1.2.1. Escolher o sistema operativo certo
 - 7.1.2.2. Ambiente de teste (Desenvolvimento)
 - 7.1.2.3. Ambiente de trabalho profissional (Produção)
- 7.2. Instalação e configuração do ambiente de trabalho virtualizado
 - 7.2.1. Instalação de VirtualBox para ambiente de desenvolvimento Windows
 - 7.2.1.1. Instalação de ambiente Windows Server
 - 7.2.1.2. Configuração inicial e funcionamento em rede do Windows Server
 - 7.2.1.3. Instalação de componentes para produção
 - 7.2.1.4. Otimização de um servidor Windows
 - 7.2.2. Instalação de ambiente virtualizado Linux
 - 7.2.2.1. Instalação e configuração de Centos (Sistema Operativo para a Comunidade Empresarial)
 - 7.2.2.2. Instalar e configurar o Ubuntu Server
 - 7.2.2.3. Instalação e configuração Debian
- 7.3. Terminal de Comando
 - 7.3.1. Diretórios e permissões CHMOD
 - 7.3.1.1. Gestão de discos e ficheiros
 - 7.3.2. Análise de serviços
 - 7.3.3. Deteção e análise de problemas / LOGS
 - 7.3.4. Monitorização de recursos
 - 7.3.4.1. Comandos e automatização
 - 7.3.5. Editores e comandos para administração
- 7.4. Redes
 - 7.4.1. Teoria sobre modelos IP e ISO/TCP
 - 7.4.2. Utilitários e comandos IP
 - 7.4.3. Configuração de rede e ficheiros
 - 7.4.4. Protocolos e serviços SCP,FTP,SAMBA,NFS
 - 7.4.5. Instalação e configuração de serviço DNS
- 7.5. Instalação e painéis de controlo
 - 7.5.1. Escolhendo o painel de controlo certo
 - 7.5.1.1. Configuração e otimização
 - 7.5.2. Instalar o cPanel
 - 7.5.2.1. Configuração e otimização
 - 7.5.3. Instalar Plesk
 - 7.5.3.1. Configuração e otimização
 - 7.5.4. Instalação de Directadmin
 - 7.5.4.1. Configuração e otimização
- 7.6. Instalação de serviços Core Web
 - 7.6.1. Instalação de Apache
 - 7.6.1.1. Instalação PHP / PHP-FPM
 - 7.6.2. Instalação Mysql
 - 7.6.3. Instalação do MariaDB
 - 7.6.4. Instalação de PHPmyadmin
 - 7.6.5. Instalação de Exim / Dovecot
- 7.7. Otimização de serviços web, base de dados, correio
 - 7.7.1. Instalação de Nginx
 - 7.7.1.1. Configuração e implementação Nginx
 - 7.7.2. Otimização Apache
 - 7.7.3. Otimização PHP / PHP-FPM
 - 7.7.4. Otimização Mysql
 - 7.7.4.1. Ferramentas e análise de dados
 - 7.7.5. Otimização de Exim
- 7.8. Cópias de segurança num ambiente de produção
 - 7.8.1. Backups
 - 7.8.2. Planear um ambiente seguro
 - 7.8.2.1. Comandos base – CP, MV, RSYNC
 - 7.8.3. Automatização do sistema de salvaguarda
 - 7.8.4. Redundância e Segurança de Dados / Replicação
 - 7.8.5. Otimização do ambiente seguro

- 7.9. Segurança
 - 7.9.1. Segurança de servidor dedicado/virtual
 - 7.9.2. Instalação de ferramentas de monitorização
 - 7.9.2.1. Prevenção de força bruta e varrimentos
 - 7.9.3. Instalação de Firewall
 - 7.9.4. Sistemas *Antimalware* / vírus
 - 7.9.4.1. Automatização de digitalizações e quarentena
 - 7.9.5. Anti-Spam Mail
- 7.10. Resolução de problemas e eventualidades
 - 7.10.1. Paragem de serviços
 - 7.10.2. Erros em disco segurança num ambiente de produção
 - 7.10.3. Monitorização e delegação de serviços
 - 7.10.4. Migração de Web / base de dados / correio / ficheiros
 - 7.10.5. Resolução de sites hackeados
 - 7.10.6. Problemas de correio eletrónico
 - 7.10.6.1. IP Dificuldades da lista negra
 - 7.10.6.2. Atribuição de IP ao domínio particular
 - 7.10.6.3. Chegada de correio à pasta de spam
 - 7.10.7. Servidor não responde (Rescue Mode)
 - 7.10.7.1. Teste de memória RAM
 - 7.10.7.2. Teste de discos duros
 - 7.10.7.3. Teste RAID / Degradação do sistema de arquivo
 - 7.10.8. Gestão e monitorização do espaço em disco
 - 7.10.8.1. Problemas com INODOS
 - 7.10.9. Nmap e Tracert para detetar problemas de rede

Módulo 8. Gestores de conteúdo web

- 8.1. Gestores de Conteúdo (CMS)
 - 8.1.1. Atualidade dos CMS
- 8.2. Tipos de CMS
 - 8.2.1. Código aberto vs. Proprietário
 - 8.2.2. Instalação local vs. Base na nuvem
 - 8.2.3. Evolução da linguagem de programação
 - 8.2.4. De acordo com os usos e funcionalidades
 - 8.2.5. Outros tipos de CMS (ECM, WCM, DMS, etc.)
- 8.3. Ferramentas e recursos do CMS
 - 8.3.1. Gestão de utilizadores
 - 8.3.2. Gestão de páginas
 - 8.3.3. Templates
 - 8.3.4. Plug-ins
 - 8.3.5. Outros (mediateca, moderação de comentários, gestão de vendas, etc.)
- 8.4. CMS, Arquitetura e Design
 - 8.4.1. Uso do CMS
 - 8.4.2. Templates
- 8.5. CMS e SEO
 - 8.5.1. SEO técnico
 - 8.5.2. SEO de conteúdos
 - 8.5.3. Plug-ins
- 8.6. Wordpress
 - 8.6.1. Aplicações
 - 8.6.2. Exemplos
- 8.7. Drupal
 - 8.7.1. Aplicações
 - 8.7.2. Exemplos

- 8.8. Prestashop
 - 8.8.1. Aplicações
 - 8.8.2. Exemplos
- 8.9. Shopify
 - 8.9.1. Aplicações
 - 8.9.2. Exemplos
- 8.10. Outros CMS
 - 8.10.1. Wix
 - 8.10.2. Blogger
 - 8.10.3. Magento
 - 8.10.4. Joomla!

Módulo 9. Comercialização de websites

- 9.1. Comercialização de websites
 - 9.1.1. Comercialização de websites
 - 9.1.2. Custo de desenvolvimento do website
 - 9.1.3. Cálculos de rentabilidade
- 9.2. Faturação e tributação
 - 9.2.1. Faturação como independente
 - 9.2.2. Volume de negócios como uma empresa
 - 9.2.3. Fiscalidade
- 9.3. Funis de venda Fase de atração
 - 9.3.1. Tráfego orgânico
 - 9.3.1.1. SEO
 - 9.3.2. Tráfego pago
- 9.4. Funis de venda Fase de interação
 - 9.4.1. Emailing
 - 9.4.2. Formulários
 - 9.4.3. CTAs
- 9.5. Funis de venda Fase de conversão
 - 9.5.1. Oferta
 - 9.5.2. Ideias para fechar a venda
 - 9.5.3. Objeções dos clientes
- 9.6. Funis de venda Fase de fidelização
 - 9.6.1. Exceder as expectativas dos clientes
 - 9.6.2. Serviço ao cliente
 - 9.6.3. Sistemas de afiliação
 - 9.6.4. Inquéritos
- 9.7. Analíticas
 - 9.7.1. A análise
 - 9.7.2. KPI's
 - 9.7.3. Analítica de emailing
 - 9.7.4. Analíticas nas redes sociais
- 9.8. Analítica Análise de websites com Google Analytics
 - 9.8.1. Analítica de audiências
 - 9.8.2. Analítica de aquisição
 - 9.8.3. Analítica comportamental
 - 9.8.4. Analítica de conversão
- 9.9. Marketing Automation
 - 9.9.1. O sentido de automatizar
 - 9.9.2. Software de automatização
 - 9.9.3. Fluxo de trabalho
 - 9.9.4. Scoring
- 9.10. Growth Hacking
 - 9.10.1. Growth Hacking
 - 9.10.2. A figura do Growth Hacker
 - 9.10.3. Técnicas e exemplos



“

O programa mais completo e específico aplicado à Website Management Engineering”

06

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem.

A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: o **Relearning**.

Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a **New England Journal of Medicine**.





“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.

“ *O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”*

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado pelas melhores faculdades do mundo. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina 8 elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende-se com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializados.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



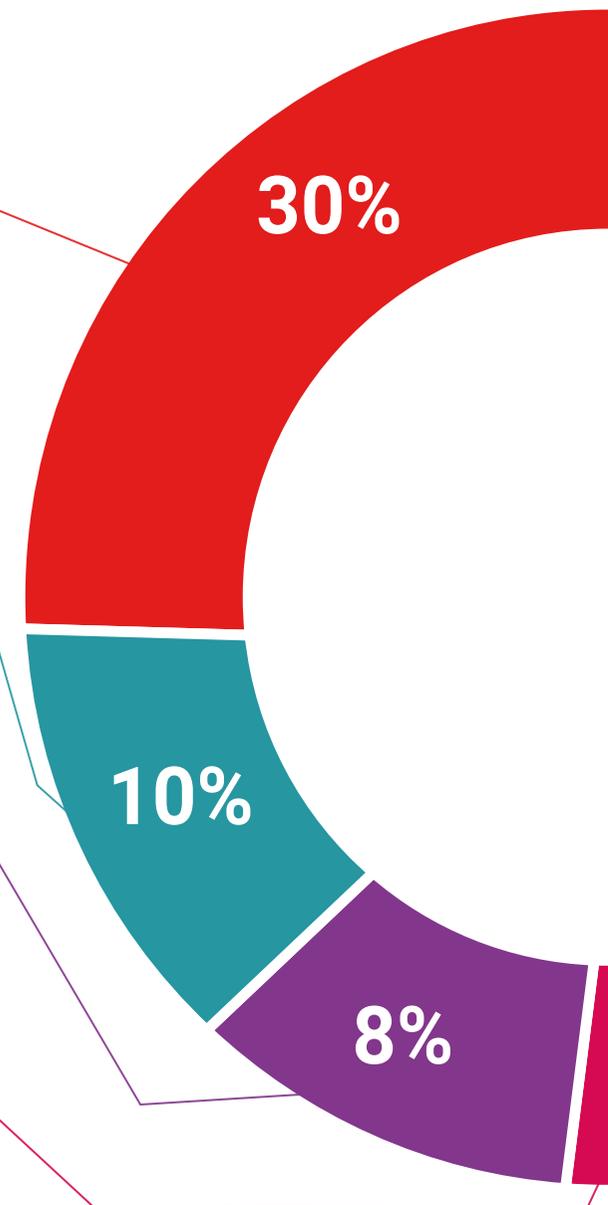
Práticas de aptidões e competências

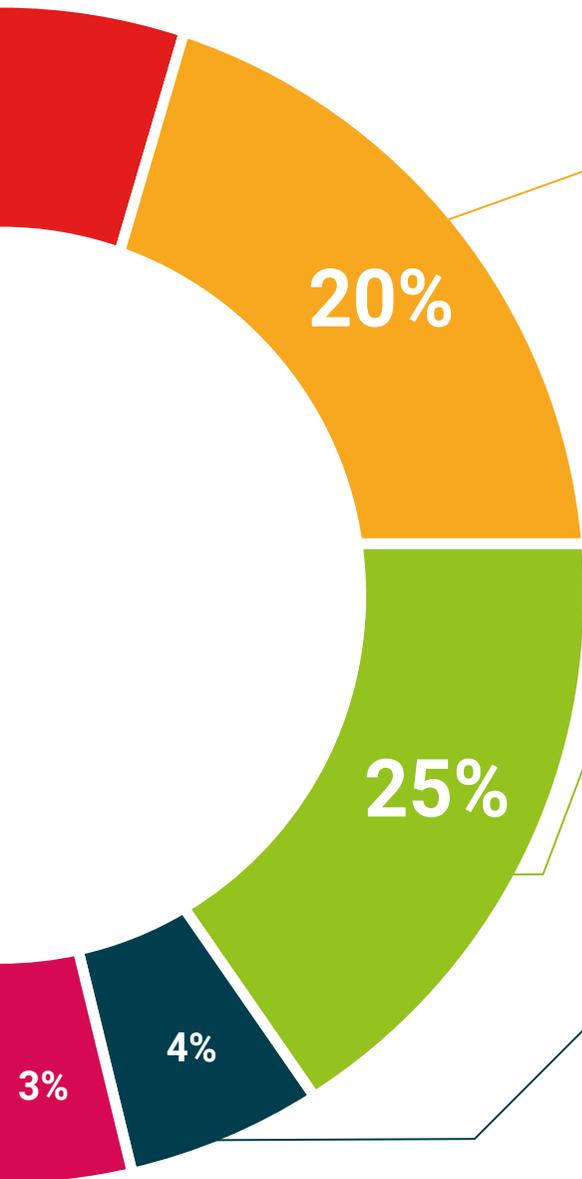
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu"



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



07

Certificação

O Mestrado em Website Management Engineering garante, para além de um conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um grau de Mestre emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este **Mestrado Próprio em Website Management Engineering** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado correspondente ao título de **Mestrado Próprio** emitido pela **TECH Universidade Tecnológica**.

O certificado emitido pela **TECH Universidade Tecnológica** expressará a qualificação obtida no Mestrado Próprio, atendendo aos requisitos normalmente exigidos pelas bolsas de emprego, concursos públicos e avaliação de carreiras profissionais.

Título: **Mestrado Próprio em Website Management Engineering**

ECTS: **60**

Carga horária: **1500 horas**



*Apostila de Haia Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo com um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade compromisso
atenção personalizada
conhecimento inovação
presente qualidade
desenvolvimento sistema

tech universidade
tecnológica

Mestrado Próprio

Website Management
Engineering

- » Modalidade: online
- » Duração: 12 meses
- » Certificação: TECH Universidade Tecnológica
- » Créditos: 60 ECTS
- » Tempo Dedicado: 16 horas/semana
- » Horário: ao seu próprio ritmo
- » Exames: online

Mestrado Próprio

Website Management Engineering

Security

