

Máster Semipresencial

Website Management Engineering



Máster Semipresencial Website Management Engineering

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad

Acceso web: www.techtute.com/informatica/master-semipresencial/master-semipresencial-website-management-engineering

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

¿Por qué cursar este
Máster Semipresencial?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competencias

pág. 18

05

Dirección del curso

pág. 22

06

Estructura y contenido

pág. 28

07

Prácticas

pág. 44

08

¿Dónde puedo hacer
las Prácticas?

pág. 50

09

Metodología de estudio

pág. 56

10

Titulación

pág. 66

01 Presentación

Si no estás en internet, no existes. La presencia en internet de las empresas, organizaciones e instituciones es clave para su visibilización. Las páginas web son el escaparate imprescindible, pero sin una correcta estructura, enfoque y contenido de calidad ningún buscador posicionará la web, ni el cliente conseguirá los resultados de venta y retorno de inversión. Este programa permite al profesional adquirir una enseñanza especializada en el desarrollo y creación de páginas que impulsen su carrera laboral. El temario 100% online y disponible desde el primer día le permitirá adquirir el conocimiento necesario adaptando la carga lectiva a sus necesidades. Asimismo, completará esta enseñanza una Capacitación Práctica en una empresa de referencia en el sector.



“

Crea páginas web que realmente monetizen y alcancen el objetivo que buscan las empresas y clientes gracias al aprendizaje de este Máster Semipresencial”

La presencia en la era digital es imprescindible. Los continuos avances y actualizaciones de los programas y sistemas que posibilitan la creación de páginas web, hace necesario que el profesional tenga un conocimiento profundo y constante sobre ello. Las empresas buscan el retorno de la inversión, la venta de producto y la presencia en Internet como metas indispensables para poder obtener beneficios.

Este Máster Semipresencial, impartido por un equipo docente especializado en el área, aportará todas las herramientas necesarias que el alumnado necesita para crear páginas web que moneticen, encontrando el nicho de mercado que mejor se ajuste a las peticiones del cliente, realizando una estructura web eficaz, detectable por los diferentes buscadores y que permita un correcto posicionamiento. Todo ello, bajo el marco legal vigente, que evita incurrir en errores que supongan un perjuicio tanto para el cliente como para el propio creador de la web.

El lenguaje, la creación de contenido y la protección frente a los innumerables ataques que pueden sufrir las páginas web, son algunos de los puntos destacados de esta enseñanza semipresencial. Un completo programa que le permitirá al alumnado avanzar en uno de los sectores de la informática que más ha avanzado en los últimos años y que, debido a la creciente necesidad de estar en la red, se espera que se mantenga durante bastante tiempo.

TECH brinda la oportunidad al alumnado de adquirir un conocimiento actualizado y novedoso en una primera fase teórica 100% online. Donde podrá acceder a cualquier hora del día desde un dispositivo o móvil con conexión a internet. Asimismo, el alumnado culminará esta enseñanza, con una segunda fase consistente en una Capacitación Práctica de 120 horas en un centro de referencia internacional que le permitirá aplicar todo lo aprendido en el marco teórico.

Este **Máster Semipresencial en Website Management Engineering** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos presentados por profesionales de enfermería expertos en desarrollo y creación de páginas web
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y asistencial sobre aquellas disciplinas médicas indispensables para el ejercicio profesional.
- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Website Management Engineering
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en uno de los mejores centros referentes en creación de páginas web

“

Este Máster Semipresencial te permitirá conocer los principales lenguajes de programación y optimizar cualquier proyecto web. Haz clic e inscríbete”

En esta propuesta de Máster Semipresencial, de carácter profesional y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización a personal informático que desarrolle la creación de páginas web, y que necesitan un alto nivel de cualificación. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica del diseño web, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento y permitirán la toma de decisiones en su construcción.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional de la informática un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Crea de manera impecable una E-commerce y triunfa en un área en constante crecimiento. Matricúlate.

Durante 3 semanas estarás junto a grandes profesionales creadores de páginas web.



02

¿Por qué cursar este Máster Semipresencial?

El mercado digital, así como la expansión de internet como espacio precursor de cada vez más transacciones comerciales ha puesto en manifiesto la importancia del papel del ingeniero especializado en la gestión de sitios web. Sin embargo, se trata de una profesión que, debido a los múltiples avances que se realizan en esta área, está en constante actualización, razón por la que este Máster Semipresencial es la opción perfecta si lo que busca el egresado es ponerse al día de las novedades de la misma. Y es que se trata de una titulación única que aúna la teoría con la práctica en una experiencia que, sin lugar a dudas, marcará un antes y un después en la carrera de cualquier profesional que lo que busque sea triunfar en el ámbito de el *Website Management Engineering*.



“

Un programa ideal para actualizar tus conocimientos técnicos y específicos para desplegar con éxito y con un enfoque sistemático cualquier sistema basado en la web y en sus aplicaciones”

1. Actualizarse a partir de la última tecnología disponible

Como no puede ser de otra manera, el egresado que se matricule en el Máster Semipresencial en *Website Management Engineering* tendrá acceso a la tecnología informática más sofisticada, vanguardista e innovadora del sector. Así, logrará ponerse al día sobre su manejo, implementando a su praxis la gestión de programas y aplicaciones extremadamente complejos, así como el dominio de sus pros y sus contras para según cuál sea el objetivo de la programación.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

El egresado pasará a formar parte de un equipo ampliamente cualificado en el área de la gestión de recursos web. Además, contará con el apoyo de un tutor de prácticas, el cual velará porque se cumplan todos los requisitos para los cuales fue diseñada esta titulación. Así, podrá sacarle el máximo rendimiento, sirviéndose de su experiencia para implementar a su praxis las estrategias informáticas más sofisticadas que existen en la actualidad.

3. Adentrarse en entornos clínicos de primera

El acceso a este programa permitirá al egresado participar en diversos trabajos relacionados con la gestión de plataformas y estructuras web. De esta forma, podrá trabajar en el perfeccionamiento de sus competencias ingenieras de manera garantizada, abordando, junto a sus compañeros, los distintos problemas de los clientes y proponiendo soluciones efectivas extraídas de su propia experiencia, así como de lo aprendido durante el periodo de capacitación teórica.





4. Combinar la mejor teoría con la práctica más avanzada

Este Máster Semipresencial se presenta como una oportunidad inigualable para ampliar los conocimientos del egresado desde el punto de vista teórico y práctico, abordando una especialización exhaustiva e integral del trabajo en la gestión de contenido y estructuras web. Así, podrá enfrentarse a un mercado laboral cada vez más exigente y complejo con la garantía de contar con todo lo necesario para asumir cualquier tipo de proyecto con seguridad.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

El curso de este Máster Semipresencial elevará los conocimientos de egresado al máximo nivel, haciendo especial hincapié en aquellos aspectos más valorados por la demanda laboral actual. Además, se trata de un programa cuyo plan de estudios ha sido elaborado siguiendo los estándares internacionales de la Ingeniería especializada en la gestión de sitios web, por lo que su culminación será la clave para ejercer en cualquier país de manera efectiva y garantizada.

“

Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03

Objetivos

El diseño del programa de este Máster Semipresencial permitirá al alumno adquirir las competencias necesarias para actualizarse en la profesión tras profundizar en los aspectos claves en el diseño y creación de páginas web. Para alcanzarlo, el equipo docente especializado en este campo aportará las herramientas y el conocimiento necesario para realizar correctamente una arquitectura web y ejecutar por completo una *E-commerce* teniendo en cuenta todos los parámetros técnicos exigibles.



“

Actualiza tus conocimientos en un área que requiere de profesionales altamente cualificados. Un equipo docente experto te guiará”



Objetivo general

- ♦ El Máster Semipresencial en *Website Managment Engineering* proporciona los conocimientos y herramientas necesarias para que el alumnado durante la realización de este programa sea capaz de alcanzar un conocimiento profundo sobre el marco legal internacional para la creación de una web, a dominar los principales lenguajes de programación para llevar a cabo una correcta estructura web, dominar el proceso de creación de HTML, dominar los CSS, desarrollar aplicaciones de estructuras complejas y obtener conocimiento especializado sobre PHP. Un amplio contenido multimedia con video resúmenes de cada tema y los casos prácticos facilitarán la comprensión de todo el temario

“

Identifica correctamente el nicho de mercado, determina los objetivos y lánzate a la creación de una web rentable con este Máster Semipresencial”





Objetivos específicos

Módulo 1. Aspectos éticos y legales de la web

- ♦ Analizar el marco legal actual con perspectiva cronológica
- ♦ Establecer una clasificación según aspectos legales de las webs
- ♦ Concretar aquellos factores que marcan la diferencia entre presencia o actividad
- ♦ Examinar en profundidad las leyes de uso común en el entorno web
- ♦ Determinar las bases de fiscalidad española y europea en el comercio electrónico
- ♦ Identificar los aspectos prácticos que garantizan un correcto cumplimiento de la norma
- ♦ Presentar las consecuencias de nuestras obligaciones en el mundo real

Módulo 2. Metodologías ágiles para el desarrollo de aplicaciones web

- ♦ Determinar los elementos clave de un caso de negocio, la visión del producto y las historias de usuarios
- ♦ Planificar iteraciones basadas en la velocidad del equipo y la longitud de la iteración
- ♦ Recopilar y priorizar requisitos para un proyecto ágil
- ♦ Reconocer las pautas para descomponer, estimar y asignar historias de usuarios
- ♦ Desarrollar prácticas ágiles para gestionar la calidad y el riesgo del proyecto
- ♦ Calcular los indicadores de rendimiento de costos y programación del proyecto ágil
- ♦ Analizar las claves de la contratación para proyectos ágiles
- ♦ Utilizar herramientas y estrategias para involucrar activamente a las partes interesadas durante la vida de un proyecto
- ♦ Examinar las estrategias de liderazgo de equipos autogestionados de alto rendimiento

Módulo 3. Lenguajes de programación web

- ♦ Integrar las aplicaciones desarrolladas en PHP con las bases de datos MySQL
- ♦ Dominar el proceso de interacción con el cliente mediante el uso de formularios, cookies y sesiones
- ♦ Desarrollar conocimiento especializado en el desarrollo de aplicaciones y páginas web, tanto en el lado del cliente como del servidor
- ♦ Examinar los lenguajes de programación web y su implementación en entornos de desarrollo
- ♦ Analizar los diferentes *Frameworks* y librerías de los principales lenguajes de programación web
- ♦ Determinar las distintas técnicas de optimización a tener en cuenta durante el desarrollo de cualquier proyecto web

Módulo 4. Ingeniería y arquitectura de sitios web

- ♦ Determinar el origen de la arquitectura web y su papel en el desarrollo de sitios web
- ♦ Examinar los 3 pilares de la arquitectura web a fin de reconocer la importancia de cada uno a la hora de diseñar y construir proyectos web
- ♦ Desarrollar los distintos tipos de arquitectura web, sus ventajas y encajes
- ♦ Evaluar las etapas que componen la arquitectura web, la correlación entre ellas y su desarrollo
- ♦ Optimizar la relación entre arquitectura web y experiencia de usuario y la relación entre arquitectura web y SEO
- ♦ Analizar la organización de la navegación y del contenido antes de la fase del modelado

Módulo 5. Sistemas de seguridad en sitios web

- ♦ Analizar el proyecto OWASP Top 10
- ♦ Gestionar la seguridad en entornos CMS
- ♦ Comprobar las diferencias entre los diferentes métodos de autenticación
- ♦ Determinar las vulnerabilidades más comunes encontradas en las aplicaciones web
- ♦ Identificar los diferentes ataques y riesgos en APIs
- ♦ Analizar las diferentes cabeceras HTTP en términos de seguridad
- ♦ Diferenciar los diferentes tipos de auditorías web que podemos establecer
- ♦ Evaluar las vulnerabilidades web asociadas a las comunicaciones

Módulo 6. Diseño y programación de interfaces de usuario

- ♦ Detectar las necesidades y los patrones de comportamiento del usuario en la web
- ♦ Interpretar datos de análisis para tomar decisiones
- ♦ Aplicar las diferentes metodologías y herramientas centradas en el usuario
- ♦ Identificar e implementar los principios de usabilidad para diseñar aplicaciones eficaces y eficientes
- ♦ Plantear las posibles discapacidades del usuario a tener en cuenta para ofrecer un entorno accesible
- ♦ Desarrollar las diferentes teorías, principios y tipos de diseño web
- ♦ Detallar los distintos métodos de creación de prototipos
- ♦ Prever errores en interfaces y ser capaces de reaccionar cuando se presentan
- ♦ Organizar y jerarquizar la información en la web
- ♦ Ofrecer una navegación intuitiva al usuario
- ♦ Obtener una visión del *UX Writing* más allá de la escritura
- ♦ Establecer la relación entre la experiencia de usuario y el posicionamiento orgánico (SEO)
- ♦ Determinar los objetivos y el proceso de elaboración de las guías de estilo

Módulo 7. Creación y administración E-commerce

- ♦ Desarrollar la estructura para la creación de una tienda E-commerce
- ♦ Evaluar el mercado profesional de comercio electrónico
- ♦ Analizar las diferentes opciones que existen para el desarrollo de un negocio E-commerce
- ♦ Configurar una tienda online utilizando los diferentes CMS que existen actualmente en el mercado online
- ♦ Analizar el sistema logístico y funcional de la tienda y los sistemas de pago virtuales
- ♦ Llevar a cabo una estrategia de Marketing completa y hoja de ruta
- ♦ Desarrollar promociones online y creación de tráfico hacia la tienda
- ♦ Gestionar ventas y clientes
- ♦ Buscar la optimización completa para buscadores
- ♦ Plantear una tienda completa desde cero hasta las primeras ventas

Módulo 8. Administración de servidores web

- ♦ Desarrollar un entorno de trabajo real de alta disponibilidad
- ♦ Determinar los parámetros necesarios para crear un servicio de alojamiento en la nube
- ♦ Examinar las diferentes versiones de sistemas operativos que mejor se adaptan a las necesidades
- ♦ Determinar un entorno de administración web enfocada a clientes externos
- ♦ Establecer configuraciones para redes privadas/públicas
- ♦ Crear un servicio de alojamiento completo para cualquier tipo de web o plataforma
- ♦ Examinar los parámetros de seguridad anti-Malware, virus, ataques de fuerza bruta y otros
- ♦ Analizar un sistema de copias de seguridad de alta seguridad con redundancia
- ♦ Identificar y resolver problemas en un entorno real

Módulo 9. Gestores de contenidos web

- ♦ Identificar los diferentes tipos y herramientas de los gestores de contenido
- ♦ Evaluar el mejor gestor de contenido según el escopo del proyecto web
- ♦ Analizar y profundizar en los principales recursos de los gestores de contenido y sus implicaciones
- ♦ Establecer la relación entre gestores de contenido y el modelado del proyecto web
- ♦ Demostrar la importancia de los gestores de contenido en la práctica de SEO
- ♦ Comparar diferentes gestores de contenido, sus características y aplicaciones

Módulo 10. Comercialización de sitios web

- ♦ Determinar los objetivos comerciales del proyecto
- ♦ Identificar al público objetivo
- ♦ Interpretar datos de análisis para tomar decisiones comerciales
- ♦ Aplicar las diferentes metodologías y herramientas de marketing centradas en el usuario

04

Competencias

Al finalizar este Máster Semipresencial *Website Management Engineering*, el profesional tendrá las habilidades y conocimientos técnicos que lo capaciten para responder a las necesidades de construcción de una web efectiva, creando entornos digitales atractivos, usables y accesibles. Todo ello, en cumplimiento de la normativa existente y acompañado por un equipo de profesionales que indicarán las pautas a seguir en cada fase.



“

Alcanza tus metas con un aprendizaje exhaustivo y de aplicación real en un sector tecnológico en crecimiento”



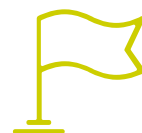
Competencias generales

- Responder a las necesidades en *Website Management Engineering*
- Crear entornos digitales atractivos, usables y accesibles para ofrecer una experiencia satisfactoria al usuario
- Crear web en cumplimiento de la normativa legal existente

“

El programa ideal para abordar de manera exhaustiva e integral el lenguaje de programación web: desde la base y hasta el dominio de las pautas más complejas de CSS y HTML”





Competencias específicas

- ♦ Desarrollar aplicaciones de estructuras complejas, mediante el uso de los diferentes procedimientos
- ♦ Clasificar los tipos de webs según su naturaleza jurídica y las leyes que les afectan
- ♦ Analizar las distintas metodologías ágiles y determinar el mejor marco a adoptar según las características de los proyectos
- ♦ Analizar los tipos y las fases de la arquitectura web, sus ventajas y aplicaciones
- ♦ Hacer un análisis y llevar a cabo una compresión de métricas
- ♦ Instalar y administrar, de forma completa, un servicio de alojamiento web

05

Dirección del curso

La filosofía de TECH es ofrecer una enseñanza a la vanguardia académica y que dé respuesta a las demandas del sector en cada una de sus titulaciones. En esta ocasión, el equipo docente seleccionado para impartir este Máster Semipresencial ha sido elegido por su alta cualificación profesional y su participación en proyectos de creación y desarrollo web para entidades públicas y privadas. Ello concede garantías al alumnado que desea adquirir un conocimiento cercano a la realidad de esta área del sector tecnológico.



“

Un equipo de expertos con amplia experiencia en la creación y desarrollo web será tu gran apoyo en este Máster Semipresencial. Haz clic y alcanza tus metas”

Dirección



D. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ CEO & Founder de Club de Talentos
- ♦ CEO Persatrace, Agencia de Marketing Online
- ♦ Director de Desarrollo de Negocio en Alenda Golf
- ♦ Director del Centro de Estudios PI
- ♦ Director del Departamento de Ingeniería de Aplicaciones Web en Brilogic
- ♦ Programador Web en Grupo Ibergest
- ♦ Programador Software/Web en Reebok Spain
- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ Máster en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Máster en Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- ♦ Máster en Comercio Electrónico
- ♦ Especialista en Últimas Tecnologías Aplicadas a la Docencia, Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet



Profesores

D. Herrero Garcia, Diego

- ◆ Director Responsable del Equipo en Ingeniería DHG
- ◆ Responsable del Equipo de Soporte en JIG Internet Consulting
- ◆ Programador Informático en Hiberus Tecnología
- ◆ Máster en Ingeniería Industrial por la Universidad de La Rioja
- ◆ Ingeniero Técnico Industrial y Electrónico por la Universidad de La Rioja

D. David Vicente, Miralles

- ◆ CEO en CE Informática
- ◆ Responsable de Estrategias de Expansión en ICU Medical Technologies
- ◆ CEO en Computer Elche, S.L.
- ◆ Profesor en entidades privadas
- ◆ Diplomado en Ingeniería Técnica Informática por la Universidad Miguel Hernández de Elche

D. Alfaro Navarro, José

- ◆ Team Leader Entertainment en Disneyland Paris
- ◆ Entertainment Operations Field Trainer en Disneyland Paris
- ◆ Guest Relations en Disneyland Paris
- ◆ Intérprete y Presentador de personajes en Disneyland Paris
- ◆ Personal de Cruise Entertainment en Royal Caribbean
- ◆ Animador Turístico en Klan-e
- ◆ Presentador, Redactor y Cámara en Alacantí TV
- ◆ Graduado en Periodismo por la Universidad Miguel Hernández de Elche
- ◆ Especialidad en Dirección y Gestión de Proyectos por la Escuela de Organización Industrial

D. Méndez Martínez, Brandon

- ♦ Diseñador y Desarrollo Web al Servicio del Marketing
- ♦ Investigador TLH y PLN en facultades de Lenguaje y Sistemas Informáticos
- ♦ Máster en Ingeniería de Software por la Universidad de Alicante
- ♦ Máster en Ingeniería Multimedia por la Universidad de Alicante
- ♦ Programador Web por la Universidad de Alicante

D. Boix Tremiño, Jorge

- ♦ Fundador de HostingTG
- ♦ Fundador de GrupoTG
- ♦ Cofundador de TiendaWebOnline
- ♦ Diseñador Gráfico en Intergon2000
- ♦ Diseñador Gráfico en Ibertex
- ♦ Gerente de Proyectos de Tecnologías de la Información en Xion Animation
- ♦ Director de Ventas y Marketing en Kingest
- ♦ Ingeniero Informático por la UNED
- ♦ Premio a la Excelencia Empresarial por el Instituto para la Excelencia Profesional
- ♦ Medalla Europea al Mérito en el Trabajo por la Asociación Europea de Economía y Competitividad





D. Del Moral García, Francisco José

- ♦ *Cyber Security Manager* en Roca Group
- ♦ Analista de Ciberseguridad en Roca Group
- ♦ Analista de Información de Seguridad en Allianz Technology
- ♦ Analista de Seguridad de PageGroup
- ♦ *Solutions Assistant* en Everis
- ♦ Analista de Seguridad y Riesgos en Eurofins
- ♦ Grado en Ingeniería de Tecnologías de Telecomunicación por la Universidad de Granada con Especialidad en Sistemas de Telecomunicación
- ♦ Máster en Seguridad Informática por la Universidad Internacional de La Rioja

06

Estructura y contenido

El plan de estudio de este Máster Semipresencial ha sido confeccionado para abordar con detalle cada uno de los pasos, herramientas y software que debe conocer ampliamente un profesional de la informática que desee crear y diseñar páginas web con éxito. El temario, conformado por una amplia variedad de recursos multimedia y un sistema *Relearning*, que favorece el aprendizaje, ayudarán a la consecución de los objetivos. Así, el temario recorrerá los aspectos legales, de estructura y lenguajes de programación web, su administración y detección de vulnerabilidades ante posibles ataques.

The background of the slide is split diagonally from the bottom-left to the top-right. The upper-left portion is white, while the lower-right portion is a dark blue-grey. Overlaid on the dark portion is a blurred image of a computer screen displaying code in a monospaced font. The code is color-coded: green for tags and red for text. The visible code includes 'name', '<input type=', 'stable width', and '<tr>'.

```
name  
<input type=  
stable width  
<tr>
```

`=login method`
`hidden name=`
`= "120" b`

“

*Los casos prácticos y el sistema
Relearning te facilitarán un aprendizaje
adaptado a ti y a tus necesidades”*

Módulo 1. Aspectos éticos y legales de la web

- 1.1. Normativas webs vigentes en el marco español y europeo
 - 1.1.2. Normativa web española vigente
 - 1.1.2.1. Normativa web europea vigente
 - 1.1.2.2. El impacto de la regulación europea
- 1.2. Aspectos legales de la web (Presencia vs. Actividad)
 - 1.2.1. Cuestiones preliminares. Clasificación
 - 1.2.2. Clasificación de las webs según el marco jurídico
 - 1.2.3. Aspectos legales prácticos en webs de solo presencia
 - 1.2.4. Aspectos legales prácticos en webs de comercio electrónico
 - 1.2.5. Aspectos legales prácticos en redes sociales, foros y blogs
 - 1.2.6. Aspectos legales prácticos en webs de descarga y contenido multimedia
- 1.3. Leyes y reglamentos de uso común en webs
 - 1.3.1. LSSICE-Ley de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico
 - 1.3.2. RGPD-Reglamento general de protección de datos
 - 1.3.3. LOPDGDD-Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales
- 1.4. Leyes y reglamentos de uso específico en webs
 - 1.4.1. Ley de condiciones generales de contratación
 - 1.4.2. Ley de ordenación del comercio minorista
 - 1.4.3. Ley de propiedad intelectual
 - 1.4.4. Ley general para la defensa de los consumidores y usuarios
- 1.5. Fiscalidad española y europea en el comercio electrónico
 - 1.5.1. Cuestiones preliminares. La fiscalidad como conjunto de leyes
 - 1.5.2. Marco fiscal español para el comercio electrónico
 - 1.5.3. Marco fiscal europeo. Operando bajo la normativa europea
- 1.6. La protección de los menores en la web
 - 1.6.1. Los derechos y obligaciones legales de progenitores y tutores como punto de partida
 - 1.6.2. La formación como mejor herramienta de protección
 - 1.6.3. Los menores en las redes sociales
 - 1.6.4. Compras y contrataciones fraudulentas

- 1.7. Aspectos prácticos para garantías de cumplimiento
 - 1.7.1. Razones para la adecuación de aspectos legales de la web
 - 1.7.2. Avanzando hacia el cumplimiento legal en aspectos prácticos
 - 1.7.3. Sanciones tipificadas por los incumplimientos más habituales
- 1.8. Herramientas y procedimientos
 - 1.8.1. *Checklist* como procedimiento LSSICE/RGPD/LOPDGDD
 - 1.8.2. *Plugins* y *Addons* más extendidos
 - 1.8.3. Otras herramientas y servicios indispensables
- 1.9. Consecuencias y resultados de los aspectos legales prácticos
 - 1.9.1. Resoluciones judiciales I: LSSICE
 - 1.9.2. Resoluciones judiciales II: RGPD/LOPDGDD
- 1.10. Delitos fiscales en el comercio electrónico, contra la propiedad intelectual y contra los consumidores y usuarios
 - 1.10.1. Resoluciones judiciales III: delitos fiscales en el comercio electrónico
 - 1.10.2. Resoluciones judiciales IV: delitos contra la propiedad intelectual
 - 1.10.3. Resoluciones judiciales V: delitos contra los consumidores y usuarios

Módulo 2. Metodologías de desarrollo de aplicaciones web

- 2.1. Gestión Ágil de Proyectos. Base para el Desarrollo de Aplicaciones Web
 - 2.1.1. El enfoque ágil
 - 2.1.2. Valores y principios ágiles
 - 2.1.3. La gestión de proyectos tradicional y ágil
 - 2.1.4. El modelo ágil de gestión de proyectos
 - 2.1.5. Metodologías ágiles
- 2.2. Adopción de un enfoque ágil para el desarrollo de aplicaciones Web
 - 2.2.1. Mitos y realidades sobre la agilidad
 - 2.2.2. Prácticas ágiles
 - 2.2.3. Elección de prácticas ágiles para un proyecto
 - 2.2.4. Desarrollo de una mentalidad ágil
 - 2.2.5. Implementación y comunicación de la adopción de principios ágiles

- 2.3. Metodologías ágiles para desarrollo de aplicaciones Web
 - 2.3.1. Desarrollo *Lean*
 - 2.3.2. *Extreme Programming* XP
 - 2.3.3. Métodos Crystal
 - 2.3.4. *Feature Driven Development* FDD
 - 2.3.5. DSDM y Proceso Unificado Ágil
- 2.4. Metodologías ágiles para desarrollo de aplicaciones Web Avanzadas
 - 2.4.1. Método Kanban
 - 2.4.2. *Scrum* y *Scrumban*
 - 2.4.3. DA *Disciplined Agile*
 - 2.4.4. Metodologías Híbridas
 - 2.4.5. Comparación de metodologías ágiles
- 2.5. Proyecto de Desarrollo Web. Proceso de Planificación
 - 2.5.1. Inicio de un proyecto ágil
 - 2.5.2. Proceso de planificación ágil
 - 2.5.3. Recopilación de requisitos e historias de usuarios
 - 2.5.4. Establecimiento del alcance del proyecto mediante métodos ágiles. *Product Backlog*
 - 2.5.5. Herramientas ágiles para priorizar requisitos
- 2.6. Partes interesadas de los proyectos ágiles para el Desarrollo de Aplicaciones Web
 - 2.6.1. Partes interesadas en proyectos ágiles
 - 2.6.2. Fomento de la participación efectiva de las partes interesadas
 - 2.6.3. Toma de decisiones participativa
 - 2.6.4. Intercambio y recopilación ágil de conocimientos
- 2.7. Plan de lanzamiento y creación de estimaciones
 - 2.7.1. Plan de lanzamiento
 - 2.7.2. Estimación del tamaño de la historia de usuario
 - 2.7.3. Estimación de la velocidad
 - 2.7.4. Técnicas de estimación ágiles
 - 2.7.5. Priorización de las historias de los usuarios
- 2.8. Planificación y monitorización de las iteraciones
 - 2.8.1. La iteración y el desarrollo progresivo
 - 2.8.2. Proceso de planificación de la iteración
 - 2.8.3. Creando el *Backlog* de la iteración
 - 2.8.4. El cronograma ágil y los *buffers*
 - 2.8.5. Seguimiento del progreso de la iteración
 - 2.8.6. Seguimiento y reporte del progreso del *Release*
- 2.9. Liderazgo de un equipo de desarrollo de aplicaciones Web
 - 2.9.1. Los equipos ágiles
 - 2.9.2. El líder del proyecto ágil
 - 2.9.3. El equipo ágil
 - 2.9.4. Gestión de equipos ágiles virtuales
 - 2.9.5. *Coaching* para la mejora del desempeño del equipo
- 2.10. La gestión y entrega de valor en proyectos de desarrollo Web
 - 2.10.1. Procesos para la entrega centrada en el valor
 - 2.10.2. La calidad del producto
 - 2.10.3. Prácticas ágiles de calidad
 - 2.10.4. Gestión del riesgo
 - 2.10.5. Los contratos ágiles
 - 2.10.6. Gestión del valor ganado en proyectos ágiles

Módulo 3. Lenguajes de programación web

- 3.1. La programación Web
 - 3.1.1. La web
 - 3.1.2. Diseño web
 - 3.1.3. Desarrollo web
 - 3.1.3.1. *Front-End*
 - 3.1.3.2. *Back-End*
 - 3.1.3.3. *Full-Stack*
 - 3.1.4. Tipos de lenguaje
 - 3.1.4.1. Lenguajes de programación
 - 3.1.4.2. Lenguajes de marcado
 - 3.1.4.3. Lenguajes de *Scripting*
 - 3.1.5. *Framework* vs. Librería
 - 3.1.6. Entornos de desarrollo (IDEs)
 - 3.1.7. Navegadores
- 3.2. HTML
 - 3.2.1. HTML
 - 3.2.2. Etiquetas
 - 3.2.2.1. Anidación
 - 3.2.2.2. Atributos
 - 3.2.3. Estructura de documentos
 - 3.2.3.1. Cabecera
 - 3.2.3.2. Cuerpo
 - 3.2.4. Elementos semánticos
 - 3.2.4.1. Elementos raíz
 - 3.2.4.2. Metadatos
 - 3.2.4.3. *Scripting*
 - 3.2.4.4. Secciones
 - 3.2.4.5. Comentarios
 - 3.2.5. Contenido textual
 - 3.2.5.1. Encabezados
 - 3.2.5.2. Párrafos
 - 3.2.5.3. Listas
 - 3.2.5.4. Formatos de texto
 - 3.2.5.5. Caracteres especiales
 - 3.2.6. Bloques
 - 3.2.7. Hipervínculos
 - 3.2.8. Contenido incrustado
 - 3.2.9. Tablas
 - 3.2.10. Formularios
- 3.3. CSS
 - 3.3.1. CSS
 - 3.3.2. Aplicación de estilos
 - 3.3.3. Reglas
 - 3.3.3.1. Selectores
 - 3.3.3.2. Propiedades y valores
 - 3.3.3.3. Comentarios
 - 3.3.4. Colisiones de estilos
 - 3.3.4.1. Herencia
 - 3.3.4.2. Cascada
 - 3.3.5. Selectores
 - 3.3.6. Combinadores
 - 3.3.7. Pseudoclases
 - 3.3.8. Pseudoelementos
 - 3.3.9. Modelo de caja
 - 3.3.10. Atributos
 - 3.3.11. Unidades de medida
 - 3.3.11.1. Unidades absolutas
 - 3.3.11.2. Unidades relativas
 - 3.3.12. Posicionamiento
 - 3.3.13. Colores
 - 3.3.14. Variables
 - 3.3.15. Animaciones

- 3.4. JavaScript
 - 3.4.1. JavaScript
 - 3.4.2. Inclusión de código en HTML
 - 3.4.3. Sintaxis
 - 3.4.3.1. Sentencias
 - 3.4.3.2. Comentarios
 - 3.4.4. Tipos de datos
 - 3.4.5. Variables y ámbitos
 - 3.4.6. Operadores
 - 3.4.7. Estructuras de control de flujo
 - 3.4.8. Funciones
 - 3.4.9. Manipulación del DOM
 - 3.4.10. Eventos
 - 3.4.11. Programación orientada a objetos
 - 3.4.11.1. Clases
 - 3.4.11.2. Objetos
 - 3.4.11.2.1. Propiedades
 - 3.4.11.2.2. Métodos
 - 3.4.12. AJAX
- 3.5. PHP
 - 3.5.1. PHP
 - 3.5.2. Estructura de documentos
 - 3.5.3. Generación de contenido HTML
 - 3.5.4. Constantes y variables
 - 3.5.5. Operadores
 - 3.5.6. Tipos de datos
 - 3.5.7. Estructuras de control de flujo
 - 3.5.8. Funciones
 - 3.5.9. Formularios, cookies y sesiones
- 3.6. MySQL
 - 3.6.1. MySQL
 - 3.6.2. Bases de datos
 - 3.6.3. Codificación de caracteres
 - 3.6.4. Tipos de datos
 - 3.6.5. Usuarios y privilegios
 - 3.6.6. Acceso a una base de datos
 - 3.6.7. Creación y manipulación de una base de datos
 - 3.6.8. Cláusulas
 - 3.6.9. Consultas
- 3.7. Librerías y *Frameworks* de HTML y CSS
 - 3.7.1. *Bootstrap*
 - 3.7.2. *Foundation*
 - 3.7.3. *Skeleton*
 - 3.7.4. Bulma
 - 3.7.5. *Materialize*
 - 3.7.6. PureCSS
 - 3.7.7. TailwindCSS
 - 3.7.8. Susy
 - 3.7.9. UIKit
- 3.8. Librerías y *Frameworks* de JavaScript
 - 3.8.1. Angular
 - 3.8.2. jQuery
 - 3.8.3. React
 - 3.8.4. Meteor
 - 3.8.5. Polymer
 - 3.8.6. Mithril
 - 3.8.7. Aurelia
 - 3.8.8. Vue.js
 - 3.8.9. Ember.js
 - 3.8.10. Node.js
 - 3.8.11. Backbone.js

- 3.9. Librerías y Frameworks de PHP
 - 3.9.1. Laravel
 - 3.9.2. *Symfony*
 - 3.9.3. Zend
 - 3.9.4. CodeIgniter
 - 3.9.5. FuelPHP
 - 3.9.6. CakePHP
 - 3.9.7. Phalcon
 - 3.9.8. Yii
 - 3.9.9. *Slim*
- 3.10. Técnicas de programación web
 - 3.10.1. *Beautify*
 - 3.10.2. Minificación de código
 - 3.10.3. Optimización de imágenes
 - 3.10.3.1. Formatos de archivo
 - 3.10.3.2. Calidad de compresión vs. Tamaño
 - 3.10.4. Normalización de código y compatibilidad entre navegadores
 - 3.10.5. Depuración y validación de código
 - 3.10.6. *Bundling*
 - 3.10.7. Control de versiones y repositorios



Módulo 4. Ingeniería y arquitectura de Sitios Web

- 4.1. Ingeniería y Arquitectura de Sitios Web
 - 4.1.1. La arquitectura en los sitios web
 - 4.1.2. Usos y aplicaciones
- 4.2. Los pilares de la Arquitectura Web
 - 4.2.1. Público
 - 4.2.2. Contenido
 - 4.2.3. Contexto
- 4.3. Arquitectura web horizontal
 - 4.3.1. Ventajas
 - 4.3.2. Ejemplos
- 4.4. Arquitectura Web Vertical
 - 4.4.1. Ventajas
 - 4.4.2. Ejemplos
- 4.5. Fases de la Arquitectura Web
 - 4.5.1. Taxonomía
 - 4.5.2. Etiquetado
 - 4.5.3. Mapa del sitio
- 4.6. Arquitectura web y diseño Web
 - 4.6.1. Tipos de páginas
 - 4.6.2. Presencia de elementos
 - 4.6.3. Necesidades de enlazados
- 4.7. Arquitectura web y navegación web
 - 4.7.1. Estructura
 - 4.7.2. Categorización
 - 4.7.3. Rotulado
 - 4.7.4. Usabilidad
- 4.8. Arquitectura web y SEO
 - 4.8.1. *Benchmark*
 - 4.8.2. *Keyword Research*
 - 4.8.3. URLs
 - 4.8.4. Enlaces internos
 - 4.8.5. Canibalización

- 4.9. Herramientas de arquitectura web
 - 4.9.1. Mapas mentales con Mindmeister
 - 4.9.2. Análisis de URLs Screaming Frog SEO Spider
 - 4.9.3. Análisis del tráfico web con Google Analytics
- 4.10. Google Search Console
 - 4.10.1. Análisis de Palabras clave
 - 4.10.2. Palabras clave de oportunidad
 - 4.10.3. Rendimiento del sitio web

Módulo 5. Sistemas de seguridad en sitios web

- 5.1. Seguridad perimetral
 - 5.1.1. Firewall de red
 - 5.1.2. DMZ
 - 5.1.3. Balanceadores de carga
 - 5.1.3.1. Content Delivery Network (CDN)
 - 5.1.4. Firewall de aplicación web (WAF)
- 5.2. Cifrado comunicaciones web
 - 5.2.1. Certificado SSL
 - 5.2.2. Protocolos
 - 5.2.3. Suites de cifrado
 - 5.2.4. Vulnerabilidades
 - 5.2.4.1. Poodle
 - 5.2.4.2. Ticketbleed
 - 5.2.4.3. Beast attack
 - 5.2.4.4. ROBOT
 - 5.2.4.5. Heartbleed
- 5.3. Análisis de vulnerabilidades
 - 5.3.1. XXS (Cross site scripting)
 - 5.3.2. SQL Injection
 - 5.3.3. CSRF
 - 5.3.4. Code Injection
 - 5.3.5. DoS
 - 5.3.5.1. DDos
- 5.4. Cabeceras de seguridad
 - 5.4.1. X-Frame Options
 - 5.4.2. X-XSS-Protection
 - 5.4.3. X-Content-Type-Options
 - 5.4.4. Referrer policy
 - 5.4.5. HTTPS Strict Transport Security (HSTS)
- 5.5. Autenticación y autorización
 - 5.5.1. Autenticación HTTP
 - 5.5.1.1. Basic
 - 5.5.1.2. Digest
 - 5.5.1.3. NTLM
 - 5.5.2. Protocolos y estándares
 - 5.5.2.1. OAuth
 - 5.5.2.2. OpenID
- 5.6. Auditoria web
 - 5.6.1. Técnica de auditoria
 - 5.6.1.1. Caja negra
 - 5.6.1.2. Caja blanca
 - 5.6.1.3. Caja gris
 - 5.6.2. Metodología OWASP
 - 5.6.3. Programa Bug Bounty
- 5.7. Seguridad en Application Programming Interface (API)
 - 5.7.1. Tipos de APIs
 - 5.7.1.1. REST
 - 5.7.1.2. SOAP
 - 5.7.1.3. Otros
 - 5.7.2. Ataques y riesgos
 - 5.7.3. Análisis del tráfico
- 5.8. Gestión de la seguridad en los Content Management System (CMS)
 - 5.8.1. Wordpress
 - 5.8.2. Joomla
 - 5.8.3. Drupal
 - 5.8.4. Magento

- 5.9. Desarrollo seguro de aplicaciones
 - 5.9.1. Ciclo de vida del desarrollo de software seguro
 - 5.9.2. Evaluación de riesgos
 - 5.9.3. Test de seguridad
 - 5.9.4. Buenas practicas
- 5.10. Gestión de crisis y resiliencia
 - 5.10.1. Gestión de crisis y respuesta ante incidentes
 - 5.10.2. Proceso de respuesta ante incidente de seguridad
 - 5.10.2.1. Preparación
 - 5.10.2.2. Identificación
 - 5.10.2.3. Contención
 - 5.10.2.4. Erradicación
 - 5.10.2.5. Recuperación
 - 5.10.2.6. Lecciones aprendidas
 - 5.10.3. Copias de seguridad

Módulo 6. Diseño y programación de interfaces de usuario

- 6.1. Experiencia de usuario
 - 6.1.1. Experiencia de usuario (UX)
 - 6.1.2. Diseño de interfaces (UI)
 - 6.1.3. Diseño de interacción (IxD)
 - 6.1.4. Contexto y nuevos paradigmas
- 6.2. Diseño de interfaces de usuario
 - 6.2.1. El diseño y su influencia en UX
 - 6.2.2. Psicología del diseño web
 - 6.2.3. *Design Thinking*
 - 6.2.4. Tipos de diseño web
 - 6.2.4.1. Diseño fijo
 - 6.2.4.2. Diseño elástico
 - 6.2.4.3. Diseño líquido
 - 6.2.4.4. Diseño responsivo
 - 6.2.4.5. Diseño flexible
 - 6.2.5. *Design System & Atomic Design*

- 6.3. Investigación de usuarios o UX Research
 - 6.3.1. UX Research
 - 6.3.2. Importancia y proceso
 - 6.3.3. Investigación y análisis
 - 6.3.4. Evaluación heurística
 - 6.3.5. *Eye Tracking*
 - 6.3.6. Test A/B
 - 6.3.7. *Crazy Egg*
 - 6.3.8. *Card Sorting*
 - 6.3.9. *Customer Journey*
 - 6.3.10. Otras técnicas
- 6.4. UX Writing
 - 6.4.1. UX Writing
 - 6.4.2. UX Writing vs. Copyrighting
 - 6.4.3. Usos y ventajas
 - 6.4.4. *Microcopy*
 - 6.4.5. Escritura para web
- 6.5. Diseño de Interacción y prototipado web
 - 6.5.1. Fase de prototipado
 - 6.5.2. Métodos
 - 6.5.2.1. *Sketches*
 - 6.5.2.2. *Wireframes*
 - 6.5.2.3. *Mockups*
 - 6.5.3. Flujos de navegación
 - 6.5.4. Interacción
 - 6.5.5. Manejo de herramientas online
- 6.6. Usabilidad
 - 6.6.1. Impacto de la usabilidad en la experiencia de usuario
 - 6.6.2. Métricas
 - 6.6.3. Pruebas
 - 6.6.3.1. Prueba de usabilidad interna
 - 6.6.3.2. Prueba de usabilidad remota no moderada
 - 6.6.3.3. Prueba de usabilidad remota moderada
 - 6.6.4. Herramientas de evaluación

- 6.7. Accesibilidad
 - 6.7.1. Accesibilidad web
 - 6.7.2. Beneficiarios
 - 6.7.3. Discapacidades
 - 6.7.3.1. Discapacidad visual
 - 6.7.3.2. Discapacidad auditiva
 - 6.7.3.3. Discapacidad motriz
 - 6.7.3.4. Discapacidad del habla
 - 6.7.3.5. Discapacidad cognitiva
 - 6.7.4. Pautas de accesibilidad al contenido web
 - 6.7.4.1. WCAG 2,1 y prioridades
 - 6.7.4.2. Perceptible
 - 6.7.4.3. Operable
 - 6.7.4.4. Comprensible
 - 6.7.4.5. Robusto
 - 6.7.5. Herramientas y técnicas de validación
- 6.8. Arquitectura de la información
 - 6.8.1. Sistemas de organización
 - 6.8.2. Sistemas de etiquetado
 - 6.8.3. Sistemas de navegación
 - 6.8.4. Sistemas de búsqueda
- 6.9. SXO: UX y SEO
 - 6.9.1. Similitudes entre UX y SEO
 - 6.9.2. Factores SEO
 - 6.9.3. Impacto y ventajas de optimizar la UX para SEO
 - 6.9.4. Consejos de UX para mejorar el SEO

- 6.10. Guías de estilo
 - 6.10.1. Objetivos
 - 6.10.2. Contexto
 - 6.10.3. Paleta de colores
 - 6.10.4. Tipografía
 - 6.10.5. Iconografía
 - 6.10.6. Componentes
 - 6.10.6.1. Componentes básicos
 - 6.10.6.2. Componentes complejos
 - 6.10.7. *Layout*
 - 6.10.8. Consistencia e identidad
 - 6.10.9. Extensiones de utilidad
 - 6.10.10. Ejemplos

Módulo 7. Creación y administración E-commerce

- 7.1. Desarrollo de un E-commerce
 - 7.1.1. Funciones
 - 7.1.2. Funciones avanzadas
 - 7.1.3. Administración
 - 7.1.3.1. Sistemas de pago
 - 7.1.3.2. Gestión de clientes
 - 7.1.3.3. Gestión de pedidos
 - 7.1.4. Producto propio/*Dropshipping*
- 7.2. Programación y Estructuración de base de datos
 - 7.2.1. Selección de entorno de desarrollo
 - 7.2.2. Estructura web para E-Commerce
 - 7.2.3. Estructura de base de datos
- 7.3. Diseño de un E-commerce
 - 7.3.1. Plantilla principal
 - 7.3.2. Zonas de *login* y registros
 - 7.3.3. Estructura de plantilla de productos
 - 7.3.4. Páginas internas sobre envío, términos y condiciones, avisos legales, etc.

- 7.4. Desarrollo propio vs. CMS (*Content Management System*)
 - 7.4.1. Ventajas y desventajas del uso de CMS
 - 7.4.2. Selección de CMS según el tipo de desarrollo
 - 7.4.3. Instalación propia o nube online
 - 7.4.3.1. *Wordpress + Woocommerce*
 - 7.4.3.2. *Prestashop*
 - 7.4.3.3. *Magento*
 - 7.4.3.4. *Shopify*
- 7.5. Instalación y configuración de entorno de trabajo
 - 7.5.1. *Hosting* y dominio
 - 7.5.1.1. Activación de SSL y configuración de PHP
 - 7.5.2. Instalación de CMS propio
 - 7.5.2.1. Instalación *Wordpress + Woocommerce*
 - 7.5.2.2. Instalación *Prestashop*
 - 7.5.2.3. Instalación *Magento*
 - 7.5.3. Configuración y puesta en marcha de CMS propio
 - 7.5.3.1. Configuración y puesta en marcha *Wordpress + Woocommerce*
 - 7.5.3.2. Configuración y puesta en marcha *Prestashop*
 - 7.5.3.3. Configuración y puesta en marcha *Magento*
 - 7.5.4. Selección de un entorno de trabajo definitivo
- 7.6. UX (*User Experience*)
 - 7.6.1. Diseño
 - 7.6.2. Funcionalidad vs. diseño
 - 7.6.3. Optimización para cliente final
 - 7.6.4. Visibilidad de las partes prioritarias
- 7.7. Optimización SEO (Buscadores)
 - 7.7.1. Búsqueda de palabras clave para nuestra tienda
 - 7.7.2. Optimización de páginas, meta etiquetas, títulos y otros
 - 7.7.3. Contenidos optimizados
 - 7.7.4. *Backlinks*, notas de prensa y *Reviews*
 - 7.7.5. Redes sociales y promoción
 - 7.7.5.1. Creación de promociones
 - 7.7.5.2. Optimización de promociones y *Buyer* persona
- 7.8. Sistemas de pago y logística
 - 7.8.1. Configuración de sistemas de pago virtuales y físicos
 - 7.8.1.1. PayPal
 - 7.8.1.2. Stripe
 - 7.8.1.3. Contra-reembolso
 - 7.8.1.4. TPV bancario
 - 7.8.1.5. Sistemas de pago por plazos
 - 7.8.2. Logística
 - 7.8.2.1. Optimizando el canal de envíos
 - 7.8.2.2. Configuración de selector optimizado de envíos en nuestra tienda
 - 7.8.3. Automatización de envíos
- 7.9. Marketing y publicidad
 - 7.9.1. Análisis de la competencia
 - 7.9.2. Herramientas de trabajo
 - 7.9.2.1. Herramientas de análisis
 - 7.9.2.2. Herramientas de diseño
 - 7.9.2.3. Herramientas de SEO
 - 7.9.2.4. Herramientas de optimización
 - 7.9.3. Instalación de píxeles de seguimiento para segmentación avanzada
 - 7.9.4. Creación de promociones
 - 7.9.4.1. Facebook Ads
 - 7.9.4.2. Twitter, Tiktok, Pinterest y otras redes masivas
 - 7.9.4.3. Google Ads
 - 7.9.4.4. Optimización de anuncios
- 7.10. Análisis, medición de datos y resultados
 - 7.10.1. Medición de tráfico
 - 7.10.2. Análisis de buscadores
 - 7.10.3. Fuentes y porcentajes de ventas
 - 7.10.4. Creación de *Landing Page* promocionales
 - 7.10.5. Venta en Marketplace
 - 7.10.5.1. Amazon
 - 7.10.5.2. eBay
 - 7.10.6. Resolución de problemas

Módulo 8. Administración de servidores web

- 8.1. Selección de un entorno de trabajo
 - 8.1.1. Sistema operativo (Windows o Linux)
 - 8.1.2. Diferencias entre distribuciones
 - 8.1.2.1. Elección del sistema operativo adecuado
 - 8.1.2.2. Entorno de trabajo de pruebas (desarrollo)
 - 8.1.2.3. Entorno de trabajo profesional (producción)
- 8.2. Instalación y configuración de un entorno de trabajo virtualizado
 - 8.2.1. Instalación de *virtualBox* para entorno desarrollo Windows
 - 8.2.1.1. Instalación de entorno Windows Server
 - 8.2.1.2. Configuración inicial y redes de Windows Server
 - 8.2.1.3. Instalación de componentes para paso a producción
 - 8.2.1.4. Optimización de un servidor Windows Server
 - 8.2.2. Instalación de entorno virtualizado Linux
 - 8.2.2.1. Instalación y configuración de centros (Sistema Operativo para la Comunidad Empresarial)
 - 8.2.2.2. Instalación y configuración de Ubuntu Server
 - 8.2.2.3. Instalación y configuración de Debian
- 8.3. Terminal de comandos
 - 8.3.1. Directorios y permisos CHMOD
 - 8.3.1.1. Administración de discos y ficheros
 - 8.3.2. Análisis de servicios
 - 8.3.3. Detección y análisis de problemas/LOGS
 - 8.3.4. Monitorización de recursos
 - 8.3.4.1. Comandos y automatización
 - 8.3.5. Editores y comandos para administración
- 8.4. Redes
 - 8.4.1. Teoría sobre IP y modelos ISO/TCP
 - 8.4.2. Utilidades y comandos IP
 - 8.4.3. Configuración de redes y ficheros
 - 8.4.4. Protocolos y servicios SCP, FTP, SAMBA y NFS
 - 8.4.5. Instalación y configuración de servicio DNS
- 8.5. Instalación y paneles de control
 - 8.5.1. Elección del panel de control adecuado
 - 8.5.1.1. Configuración y optimización
 - 8.5.2. Instalación de cPanel
 - 8.5.2.1. Configuración y optimización
 - 8.5.3. Instalación de Plesk
 - 8.5.3.1. Configuración y optimización
 - 8.5.4. Instalación de Directadmin
 - 8.5.4.1. Configuración y optimización
- 8.6. Instalación de servicios Core web
 - 8.6.1. Instalación Apache
 - 8.6.1.1. Instalación PHP / PHP-FPM
 - 8.6.2. Instalación Mysql
 - 8.6.3. Instalación MariaDB
 - 8.6.4. Instalación PHPmyadmin
 - 8.6.5. Instalación Exim / Dovecot
- 8.7. Optimización de servicios web, base de datos y correo
 - 8.7.1. Instalación de Nginx
 - 8.7.1.1. Configuración y puesta en marcha Nginx
 - 8.7.2. Optimización Apache
 - 8.7.3. Optimización PHP / PHP-FPM
 - 8.7.4. Optimización de Mysql
 - 8.7.4.1. Herramientas y análisis de datos
 - 8.7.5. Optimización de Exim
- 8.8. *Backups* en un entorno de producción
 - 8.8.1. *Backups*
 - 8.8.2. Planificación de un entorno seguro
 - 8.8.2.1. Comandos base-CP, MV, RSYNC
 - 8.8.3. Automatización del sistema de copias de seguridad
 - 8.8.4. Redundancia y seguridad de los datos/replicación
 - 8.8.5. Optimización del entorno seguro

- 8.9. Seguridad
 - 8.9.1. Seguridad en servidores dedicados/virtuales
 - 8.9.2. Instalación de herramientas para la monitorización
 - 8.9.2.1. Prevención de fuerza bruta y escaneos
 - 8.9.3. Instalación de firewall
 - 8.9.4. Sistemas anti-*Malware*/virus
 - 8.9.4.1. Automatización de escaneos y cuarentena
 - 8.9.5. *Anti-Spam Mail*
- 8.10. Resolución de problemas y eventualidades
 - 8.10.1. Parada de servicios
 - 8.10.2. Errores en disco en un entorno de producción
 - 8.10.3. Monitorización y delegación de servicios
 - 8.10.4. Migración web/base de datos/correo/ficheros
 - 8.10.5. Resolución webs hackeadas
 - 8.10.6. Problemas correo electrónico
 - 8.10.6.1. Dificultades IP *Blacklist*
 - 8.10.6.2. Asignación de IP a dominio particular
 - 8.10.6.3. Llegada de correo a bandeja de spam
 - 8.10.7. El servidor no responde (Modo Rescate)
 - 8.10.7.1. Test memorias RAM
 - 8.10.7.2. Test de discos duros
 - 8.10.7.3. Test RAID/degradación del sistema de ficheros
 - 8.10.8. Administración y monitorización de espacio en disco
 - 8.10.8.1. Problemas con INODOS
 - 8.10.9. Nmap y Tracert para detectar problemas de red

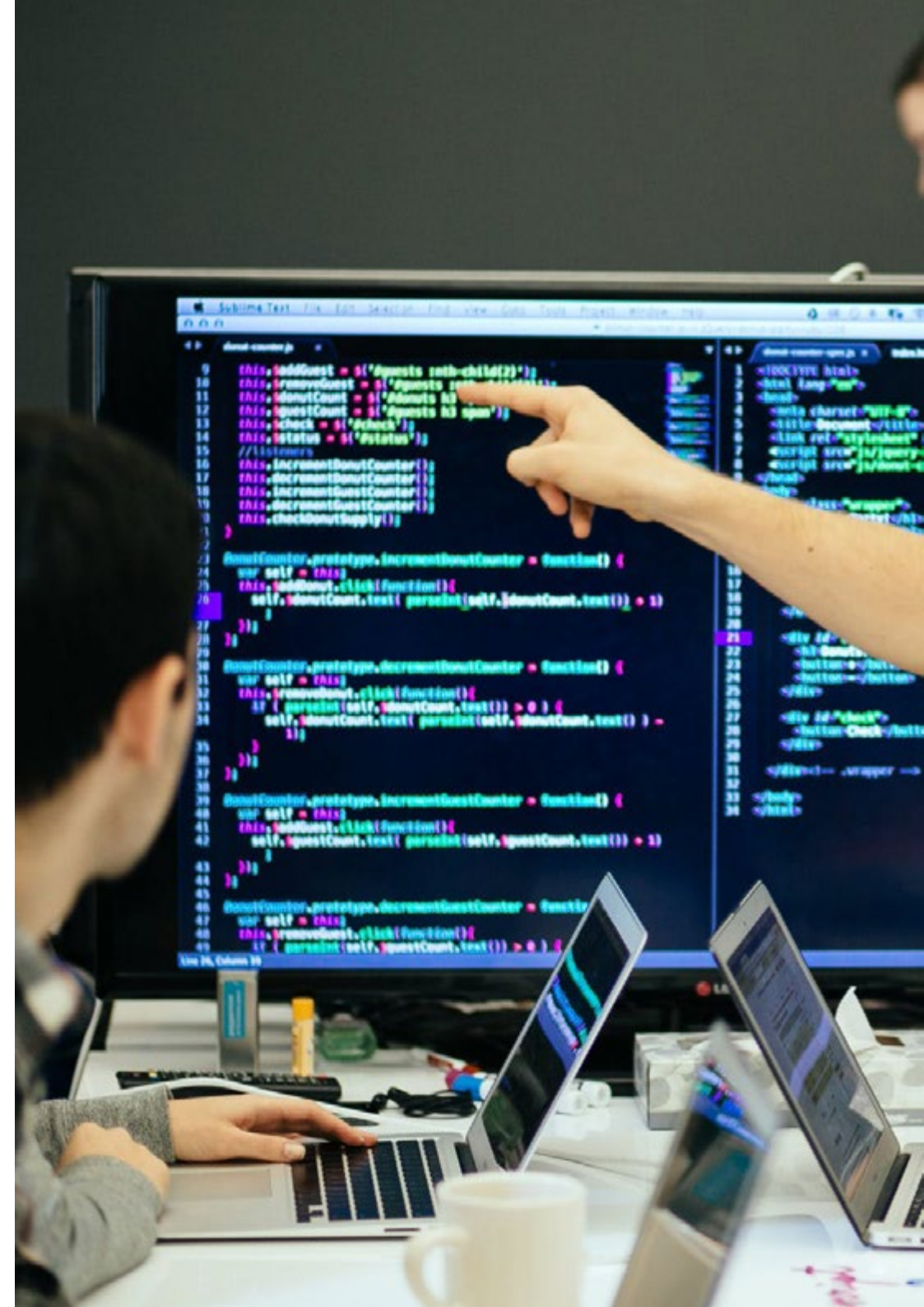
Módulo 9. Gestores de contenido web

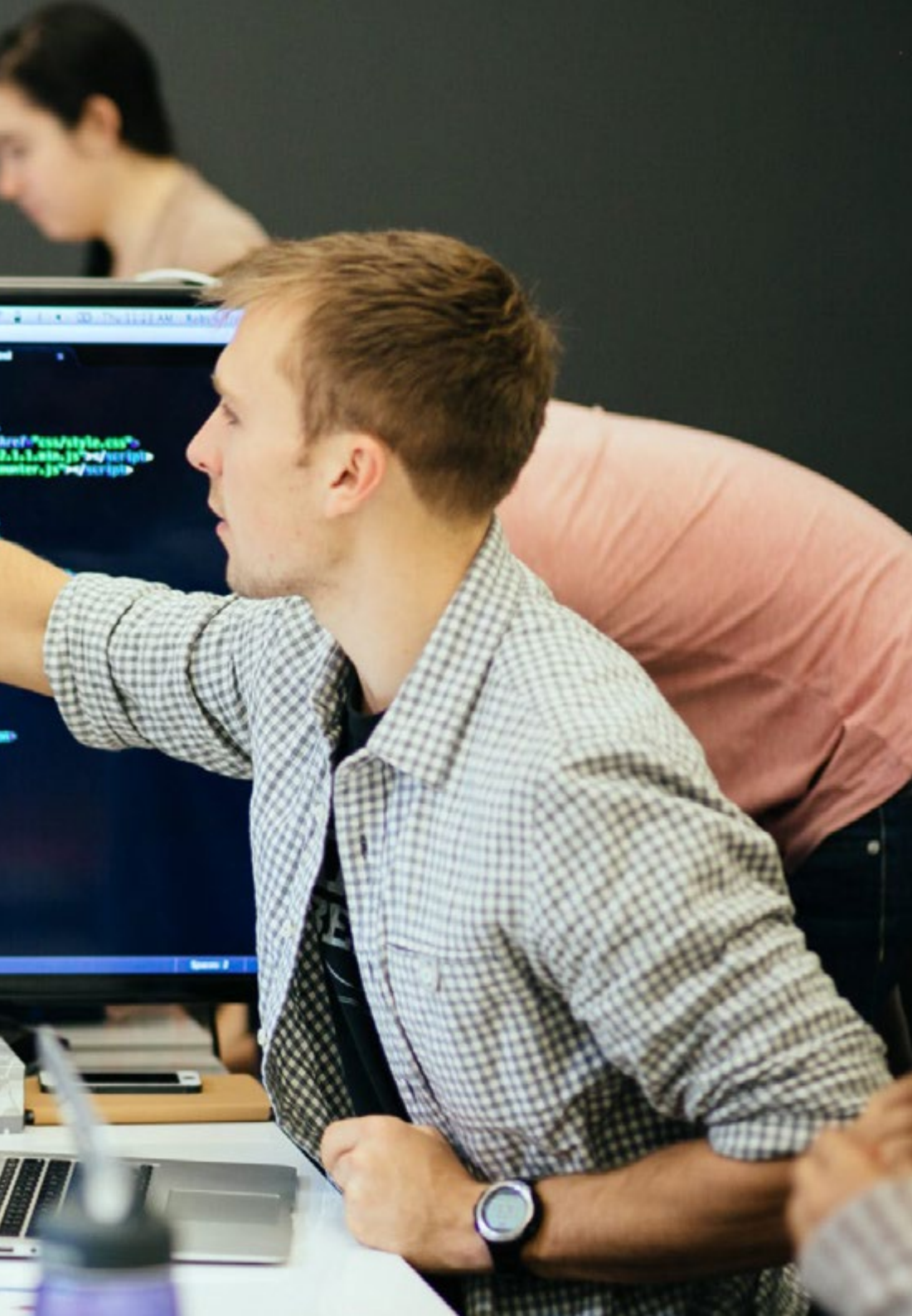
- 9.1. Gestores de contenido (CMS)
 - 9.1.1. Actualidad de los CMS
- 9.2. Tipos de CMS
 - 9.2.1. Código Abierto vs. Proprietario
 - 9.2.2. Instalación local vs. Basado en la nube
 - 9.2.3. Según Lenguajes de programación
 - 9.2.4. Según usos y funcionalidades
 - 9.2.5. Otros tipos de CMS (ECM, WCM, DMS, etc.)
- 9.3. Herramientas y recursos de los CMS
 - 9.3.1. Gestión de usuarios
 - 9.3.2. Gestión de páginas
 - 9.3.3. *Templates*
 - 9.3.4. *Plugins*
 - 9.3.5. Otros (biblioteca de mías, moderación de comentarios, gestión de ventas, etc.)
- 9.4. CMS, arquitectura y diseño
 - 9.4.1. Uso del CMS
 - 9.4.2. *Templates*
- 9.5. CMS y SEO
 - 9.5.1. SEO técnico
 - 9.5.2. SEO de contenidos
 - 9.5.3. *Plugins*
- 9.6. *WordPress*
 - 9.6.1. Aplicaciones
 - 9.6.2. Ejemplos
- 9.7. *Drupal*
 - 9.7.1. Aplicaciones
 - 9.7.2. Ejemplos
- 9.8. *Prestashop*
 - 9.8.1. Aplicaciones
 - 9.8.2. Ejemplos

- 9.9. Shopify
 - 9.9.1. Aplicaciones
 - 9.9.2. Ejemplos
- 9.10. Otros CMS
 - 9.10.1. Wix
 - 9.10.2. Blogger
 - 9.10.3. Magento
 - 9.10.4. Joomla!

Módulo 10. Comercialización de sitios web

- 10.1. Comercialización de un sitio web
 - 10.1.1. Comercialización de un sitio web
 - 10.1.2. Coste del desarrollo de un sitio web
 - 10.1.3. Cálculos de rentabilidad
- 10.2. Facturación y fiscalidad
 - 10.2.1. Facturación como autónomo
 - 10.2.2. Facturación como empresa
 - 10.2.3. Fiscalidad
- 10.3. Embudos de venta. Fase de atracción
 - 10.3.1. Tráfico orgánico
 - 10.3.1.1. SEO
 - 10.3.2. Tráfico de pago
- 10.4. Embudos de venta. Fase de interacción
 - 10.4.1. Emailing
 - 10.4.2. Formularios
 - 10.4.3. CTAs
- 10.5. Embudos de venta. Fase de conversión
 - 10.5.1. Oferta
 - 10.5.2. Ideas para cerrar la venta
 - 10.5.3. Objeciones del cliente





- 10.6. Embudos de venta. Fase de fidelización
 - 10.6.1. Superación de las expectativas del cliente
 - 10.6.2. Atención al cliente
 - 10.6.3. Sistemas de afiliación
 - 10.6.4. Encuestas
- 10.7. Analítica
 - 10.7.1. El Análisis
 - 10.7.2. KPI's
 - 10.7.3. Analítica de *emailing*
 - 10.7.4. Analítica en redes sociales
- 10.8. Analítica. Analizar sitios web con *Google Analytics*
 - 10.8.1. Analítica de audiencias
 - 10.8.2. Analítica de adquisición
 - 10.8.3. Analítica de comportamientos
 - 10.8.4. Analítica de conversiones
- 10.9. *Marketing Automation*
 - 10.9.1. El sentido de automatizar
 - 10.9.2. Software de automatización
 - 10.9.3. Flujos de trabajo
 - 10.9.4. *Scoring*
- 10.10. *Growth Hacking*
 - 10.10.1. *Growth Hacking*
 - 10.10.2. La figura del *Growth hacker*
 - 10.10.3. Técnicas y ejemplos



Este Máster Semipresencial te permitirá mejorar la fase de conversión con el embudo de ventas”

07 Prácticas

Una vez concluida la fase teórica, el alumnado de esta titulación realizará una Capacitación Práctica, para la que TECH ha seleccionado una empresa referente en el sector, que le permita completar su aprendizaje junto a profesionales de la informática con amplia experiencia en proyectos de creación y diseño de páginas web. Todo ello, durante 120 horas que se distribuirán a lo largo de 3 semanas de experiencia intensiva y exhaustiva.



“

Realiza tus prácticas en uno de los centros de referencias y con un equipo especializado que te permita avanzar en tu carrera profesional”

La Capacitación Práctica que realizará el estudiante tendrá una duración de 3 semanas, donde estará presente en el centro acordado de lunes a viernes con jornadas de 8 horas consecutivas de enseñanza práctica. El equipo profesional y especializado en la creación y diseños web de la empresa al que acudirá le guiará para que avance en un campo donde cada vez más se requiere de personal con conocimientos actualizados.

En esta fase del Máster Semipresencial, las actividades están dirigidas al diseño de una arquitectura web teniendo en cuenta las ventajas de una programación en horizontal o vertical, al uso de las principales herramientas web actuales, a la definición de SEO a través de *Benchmarks* y *Keyword Research* o a hacer uso de los principales lenguajes de programación.

Esta etapa del programa que ofrece TECH pondrá en una situación real al alumnado para que, de esta forma, sea capaz de desenvolverse de forma eficaz en el mercado laboral dando respuesta a las peticiones de las empresas o clientes que requieran sus servicios.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que facilite el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de la informática (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Las actividades descritas a continuación conforman la base práctica de esta capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad de proyectos de creación y diseño web durante la estancia en la empresa.



Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Actualización de la ética web	Programar páginas web atendiendo al marco legal internacional y ético actual
	Evitar las sanciones tipificadas más habituales con una metodología de trabajo específica para la ingeniería web
Desarrollo de aplicaciones y actualización en lenguaje de programación web	Adoptar una metodología de trabajo Agile para el desarrollo de aplicaciones web
	Planificar paso a paso, siguiendo el método Agile, un proyecto de desarrollo web
	Monitorizar y liderar las actividades en equipos de desarrollo de aplicaciones web
	Hacer uso de los principales lenguajes de programación a la hora de desarrollar páginas web
	Distinguir el uso de HTML, CSS, Javascript, PHP y MySQL, así como sus distintas librerías y repositorios
Seguridad en sitios web y desarrollo de arquitecturas estables	Emplear técnicas específicas de programación web como el <i>Beautify</i> u optimización de imágenes
	Gestionar sistemas de seguridad en sitios web durante el proceso de desarrollo
	Analizar las vulnerabilidades y subsanarlas en tiempo y forma
	Realizar auditorías webs con metodología OWASP
	Incorporar buenas prácticas en materia de desarrollo seguro a la arquitectura web
	Diseñar una arquitectura web teniendo en cuenta sus pilares, así como las ventajas de su programación en horizontal o vertical
	Hacer uso de las principales herramientas de arquitectura web actuales
	Definir el SEO a través de <i>Benchmarks</i> y <i>Keyword Research</i>

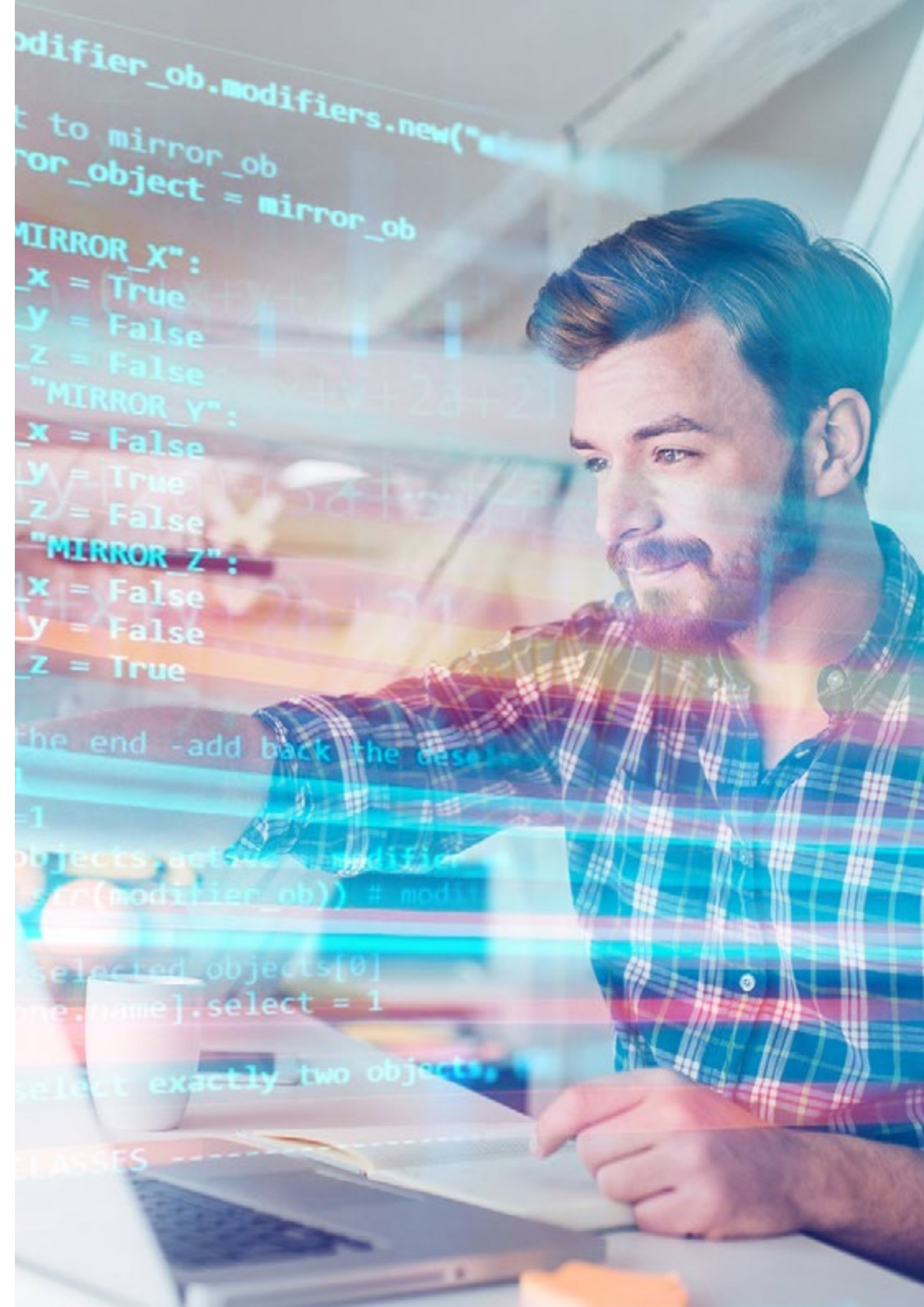
Módulo	Actividad Práctica
Diseño de UX y E-commerce	Diseñar una web con un claro foco en perfeccionar la experiencia de usuario
	Aplicar la psicología del diseño y <i>Design Thinking</i> a la metodología de trabajo habitual
	Seguir una guía de estilo, con pautas en objetivos, contexto, <i>Layout</i> y más recursos útiles en el desarrollo web
	Administrar las funciones básicas y avanzadas de un E-commerce tradicional
	Seleccionar el desarrollo propio o CMS según el tipo de proyecto E-commerce
	Optimizar el SEO con creación de promociones y manejo de contenido optimizado
	Analizar el trabajo de la competencia con herramientas específicas para ello
Administración, gestión y comercialización de contenido en sitios web	Seleccionar entornos de trabajo específicos según el trabajo de programación a desarrollar
	Manejar e instalar paneles de control de servidores web
	Calibrar la seguridad y eventual resolución de problemas en la gestión de servidores web
	Administrar gestores de contenido actuales
	Manejar las aplicaciones de <i>Drupal</i> , <i>Prestashop</i> , <i>Shopify</i> y otros CMS
	Analizar la comercialización concreta de un sitio web, con su facturación y fiscalidad específicas
	Repasar y reforzar las diferentes fases de venta de un producto, detectando mejoras aplicables en cada una de ellas
	Pulir técnicas como el <i>Growth Hacking</i>

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

08

¿Dónde puedo hacer las Prácticas?

Este Máster Semipresencial cuenta de una fase de Capacitación Práctica que tendrá lugar en una empresa referente y relacionada con el sector de la creación y diseño web, que complete el amplio y exhaustivo aprendizaje que adquiere el alumnado durante la primera fase teórica de esta enseñanza. El equipo docente de TECH tutorizará al estudiante para comprobar que adquiere los conocimientos esenciales para desempeñar los servicios de creación y diseño web de manera efectiva.





“

Completa tu enseñanza con una Capacitación Práctica que te hará crecer como profesional del diseño y creación web”



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



Informática

Ogilvy Barcelona

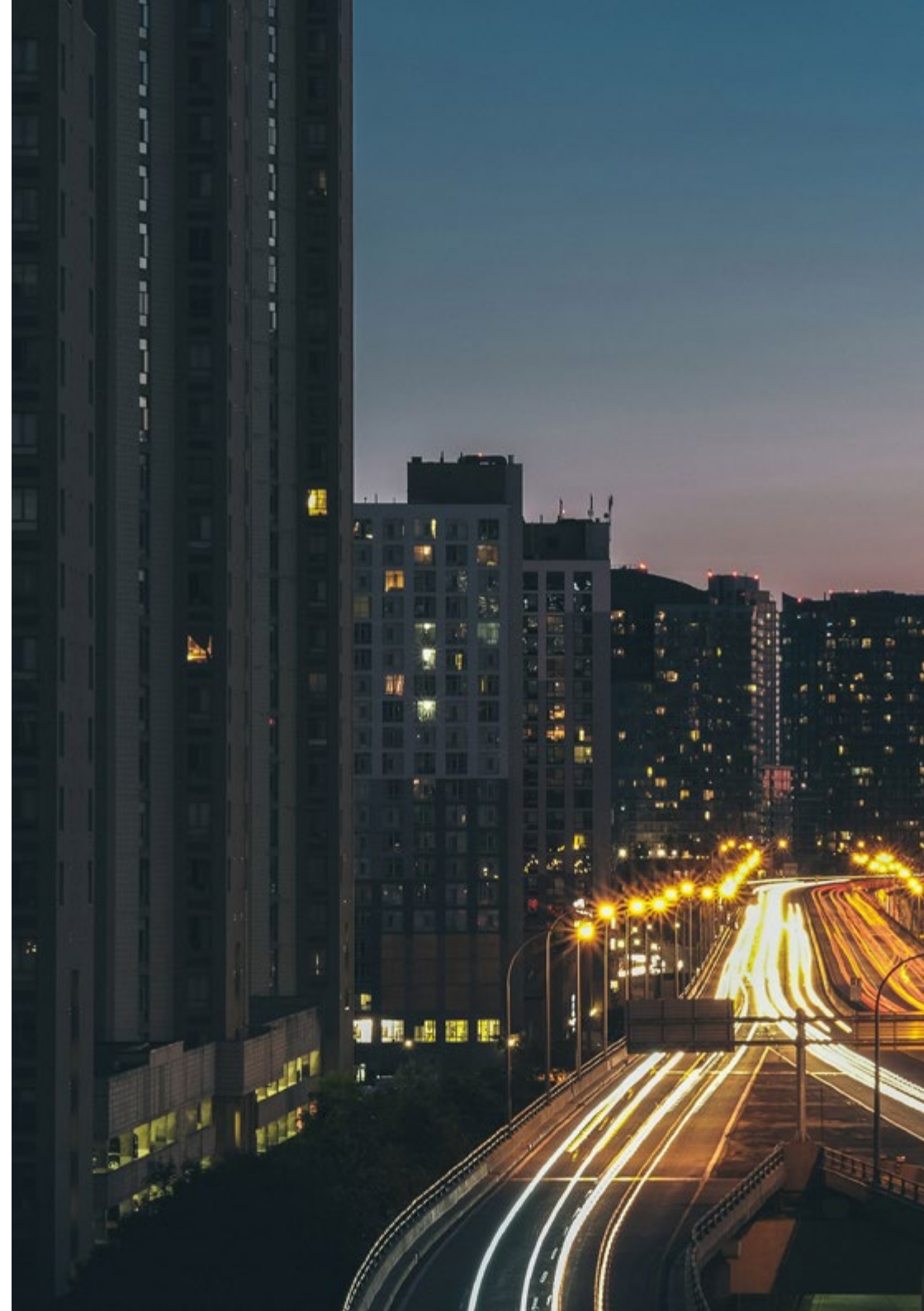
País	Ciudad
España	Barcelona

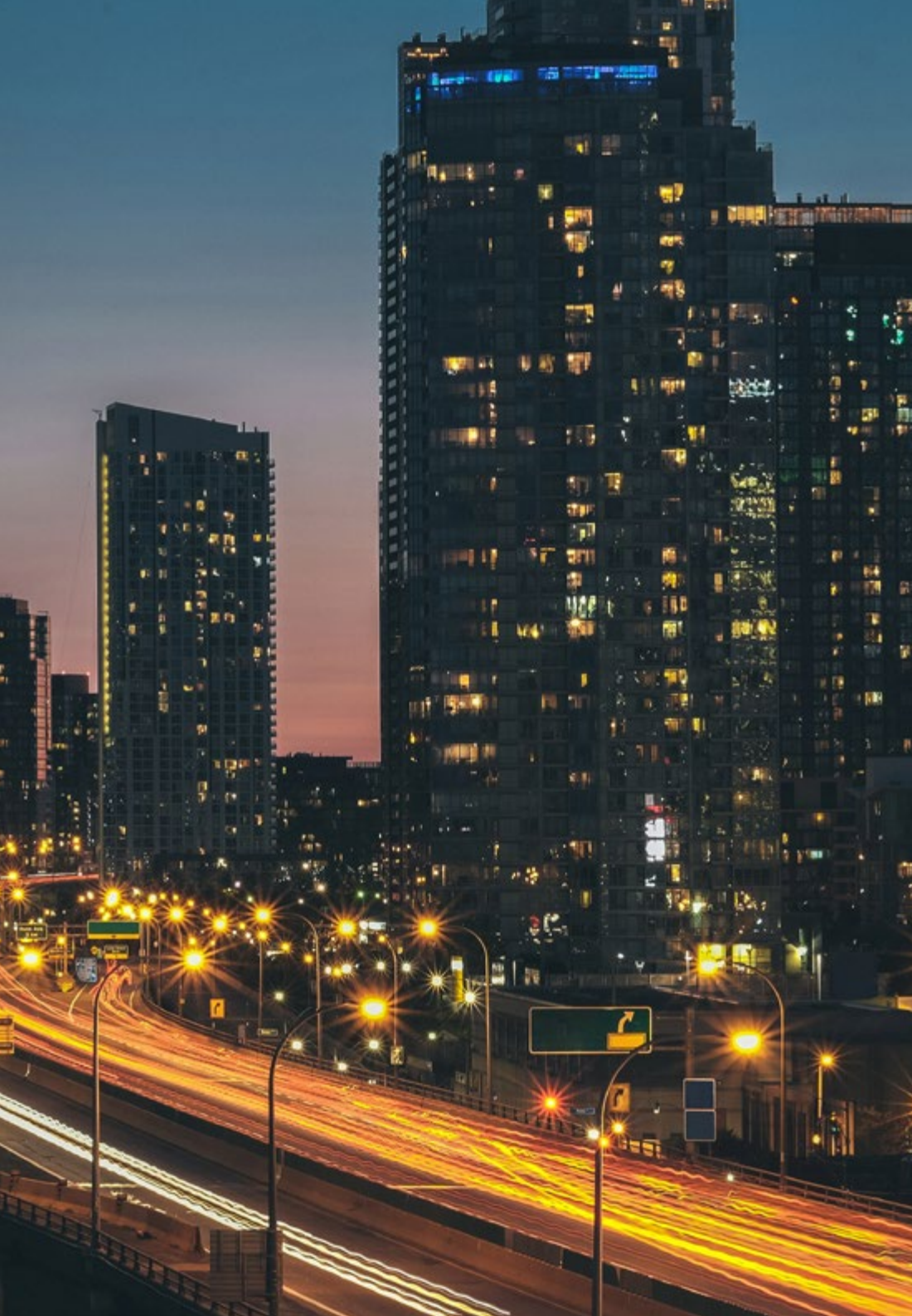
Dirección: Calle Bolivia 68-70, 08018, Barcelona

Ogilvy es pionera en Publicidad omnipresente, Marketing y Comunicación Empresarial

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Inteligencia Artificial en Diseño
- Construcción de Marca Personal





Informática

Colegio Territorial de Arquitectos de Alicante

País
España

Ciudad
Alicante

Dirección: Plaza Gabriel Miró, nº 2,
03001 Alicante

Representa y apoya a profesionales de Alicante,
asegurando que cuenten con los recursos necesarios

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Organización de Eventos
- Diseño de Producto Digital (UX/UI)



Informática

Tribalo

País Ciudad
México Querétaro de Arteaga

Dirección: Ignacio Pérez Sur N°49
El Carrizal Querétaro

Agencia de publicidad y Marketing Digital

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Comunicación Publicitaria



Informática

Estudio 630

País Ciudad
México Ciudad de México

Dirección: Av. Santa Fe 428-Piso 15, Lomas de
Santa Fe, Contadero, Cuajimalpa de Morelos,
05300 Ciudad de México, CDMX, México

Empresa creativa para medios digitales

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Diseño Gráfico
- Website Management Engineering







Informática

Grupo Neo

País	Ciudad
México	Querétaro de Arteaga

Dirección: Fernando Soler 118 Col.
La Joya Querétaro C.P. 76180

Empresa especializada en Diseño Gráfico
y trabajos creativos

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- MBA en Marketing Digital
- Diseño Gráfico

“Profundiza en la teoría de mayor relevancia en este campo, aplicándola posteriormente en un entorno laboral real”

09

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

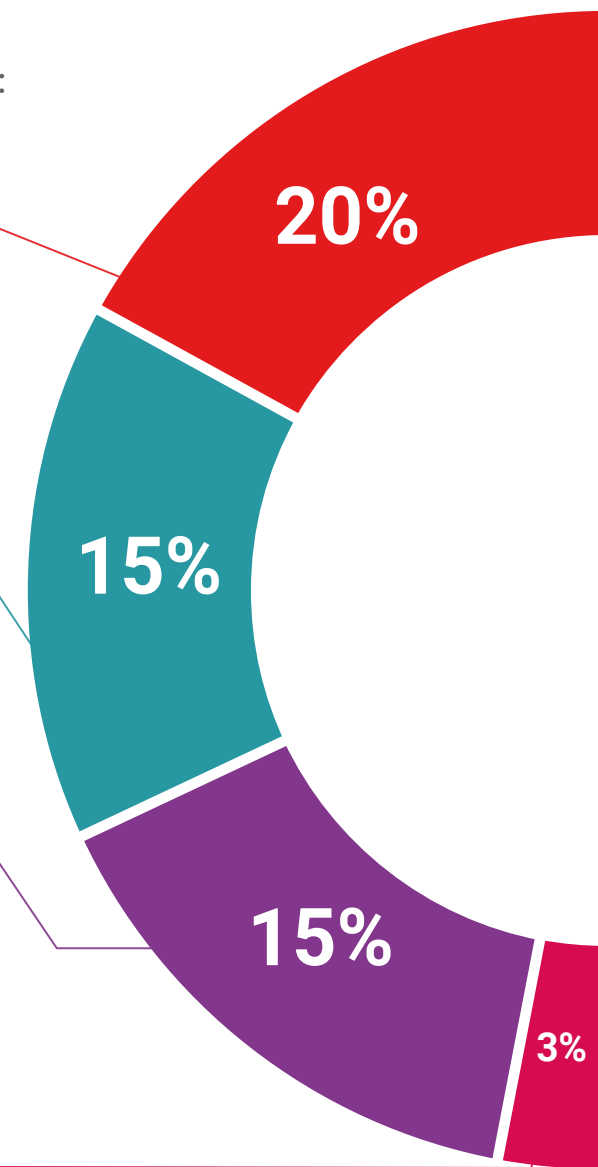
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

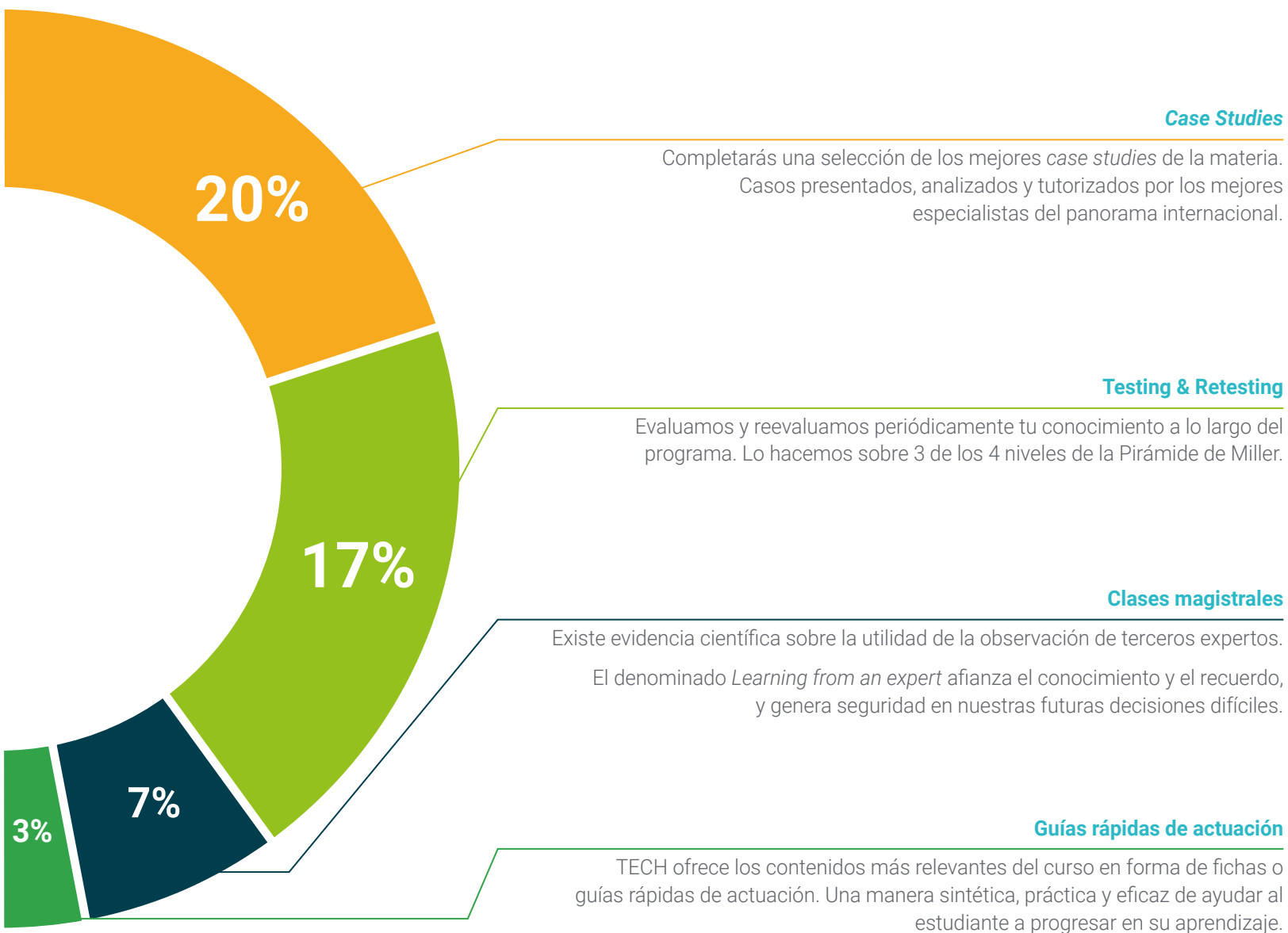
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





10 Titulación

El Máster Semipresencial en Website Management Engineering garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Semipresencial expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Semipresencial en Website Management Engineering** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

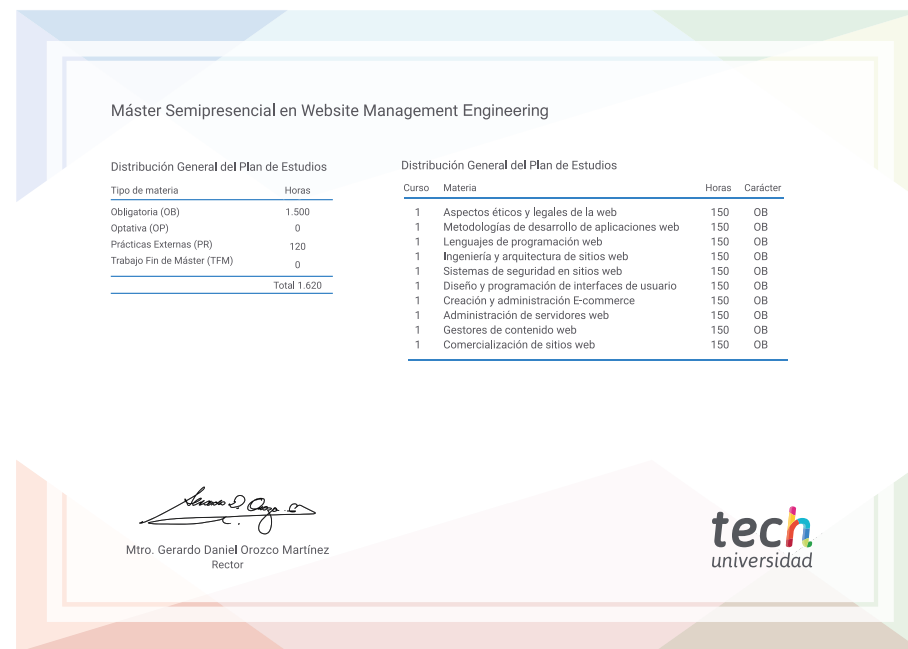
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Semipresencial** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Semipresencial, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Semipresencial en Website Management Engineering**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**





Máster Semipresencial Website Management Engineering

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad

Máster Semipresencial

Website Management Engineering