

**Máster en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al
Desarrollo Web + 60 Créditos ECTS**





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Sobre Euroinnova

2 | Alianza

3 | Rankings

4 | Alianzas y acreditaciones

5 | By EDUCA
EDTECH
Group

6 | Metodología

7 | Razones por las que elegir Euroinnova

8 | Financiación y Becas

9 | Metodos de pago

10 | Programa Formativo

11 | Temario

12 | Contacto



SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales





Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova

ALIANZA EUROINNOVA Y UTAMED

Euroinnova y UTAMED (Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo) sellan una alianza estratégica que marca un nuevo hito en la evolución de la formación online. Por un lado, Euroinnova ha consolidado su papel como una institución de referencia en la especialización del sector educativo, ofreciendo formación dirigida a opositores, docentes y profesionales a través de másteres y cursos que responden a los desafíos actuales del aula y del entorno educativo global.

Por su parte, UTAMED surge como una universidad innovadora y con visión internacional, que articula su modelo educativo en torno al eje Atlántico-Mediterráneo. Con un enfoque 100% online, flexible y multidisciplinar, UTAMED apuesta por una formación conectada con los retos globales, la tecnología educativa y la empleabilidad.

Gracias a esta alianza, ambas instituciones unen fortalezas para ofrecer un entorno formativo que integra excelencia académica, herramientas tecnológicas y actualización constante. La inteligencia artificial, la personalización del aprendizaje y los recursos digitales interactivos forman parte de una experiencia educativa orientada al futuro.

Esta colaboración permite desarrollar programas conjuntos diseñados para superar barreras geográficas y responder a los cambios sociales, digitales y laborales, ampliando así el acceso a una educación de calidad, con impacto real.



RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Máster en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Titulación de Máster de Formación Permanente en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web con 1500 horas y 60 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ATLÁNTICO - MEDITERRÁNEO

Considerando que, conforme a la legislación y normativas universitarias vigentes,

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con nº de identificación XXXXXXXX, ha superado con aprovechamiento los estudios correspondientes y conforme a lo dispuesto en la legislación vigente, a las Normas de Organización y Funcionamiento de Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo se expide el presente diploma de

Nombre del curso

dirigido a Educación, realizado entre el (día) de (mes) de (año) y el (día) de (mes) de (año), con una asignación de XX horas (X créditos ECTS), por haber acreditado convenientemente los requisitos exigidos por la normativa vigente aplicable.

Dado en (lugar), a (día) de (mes) del (año).

El alumno
NOMBRE DEL ALUMNO

Firmado por:
NOMBRE Y APELLIDOS
Firma: XXXXXXXX 08 05 0000
Vicerrector de Investigación,
Transferencia e Internacionalización.



El presente título es un carácter propio de formación para expertos, conforme al artículo 17 del Real Decreto 853/2010, de 28 de septiembre. No confiere carácter oficial ni equivalencia académica con títulos del sistema universitario oficial español.

Descripción

Si tiene interés en el entorno del diseño gráfico y quiere complementar su formación con los aspectos esenciales sobre el desarrollo web este es su momento, con el Master en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web podrá adquirir los conocimientos fundamentales que le ayudarán a desenvolverse de manera experta en este sector. Gracias a la realización de este Master Internacional en Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web el alumno será capaz de manejar diferentes herramientas propias del diseño gráfico como son Adobe Photoshop, Illustrator o Animate. Además podrá conocer aspectos del desarrollo web gracias al conocimiento de HTML5 y CSS3.

Objetivos

- Conocer a fondo Photoshop y su utilidad.
- Aplicar las técnicas que nos ofrece Adobe Illustrator.
- Realizar actividades con Adobe Animate.
- Conocer la situación actual de la Web, en la que tienen gran relevancia las páginas dinámicas e interactivas, convirtiéndose prácticamente en aplicaciones web.
- Estudiar las novedades que aportan HTML5 y CSS3 como evolución de los dos principales estándares web.
- Conocer las novedades que aparecen con la versión Nivel 3 de las Hojas de estilo en cascada (CSS3).
- Desarrollar y desplegar aplicaciones web.
- Documentar aplicaciones web.



Para qué te prepara

El Master en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web está dirigido a profesionales del entorno del diseño gráfico o desarrollo web que quieran seguir formándose y adquirir conocimientos sobre estas funciones tan importantes en la actualidad laboral. Además es interesante para personas que quieran adentrarse en este ámbito.

A quién va dirigido

Este Master en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web le prepara para tener una visión amplia sobre el diseño gráfico gracias a la adquisición de conocimientos sobre los software Photoshop, Illustrator y Animate del paquete Adobe, además de dominar las técnicas más avanzadas y novedosas de diseño y programación Web gracias a la aplicación de los estándares web HTML5 y Hojas de estilo en cascada Nivel 3 (CSS3).

Salidas laborales

Diseño Gráfico / Diseño Web / Desarrollo Web / Programación / Desarrollo de aplicaciones web.



TEMARIO

MÓDULO 1. TEORÍA Y FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL DISEÑO GRÁFICO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL DISEÑO

1. Definición de Diseño
2. La práctica del diseño
3. Disciplinas del diseño
4. Signo y Símbolo
5. Elementos básicos del diseño
6. Teoría de la percepción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL COLOR

1. Teoría del color
2. El círculo cromático
3. La armonía
4. Contrastes de color
5. Psicología del Color

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TIPOGRAFÍA

1. Definición de tipografía
2. Características de los tipos
3. Clasificación de los tipos
4. Clasificación histórica
5. Clasificación por forma
6. Elementos tipográficos
7. Tipografía digital
8. La tipografía en el diseño

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN

1. ¿Qué es la composición?
2. Estructuras compositivas
3. El espacio
4. La Sección Áurea
5. Las figuras geométricas
6. Los planos compositivos
7. Ritmo visual
8. Equilibrio visual
9. Equilibrio estático
10. Equilibrio dinámico

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DISEÑO PUBLICITARIO



1. La publicidad
2. Objetivos de la publicidad
3. Medios publicitarios
4. Identidad corporativa
5. Logotipo y marca
6. Estrategias de diseño
7. Publicidad impresa
8. Publicidad en televisión
9. Packaging
10. Del diseño a la realización

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MAQUETACIÓN

1. ¿Qué es la maquetación?
2. Preparar un documento para la maquetación
3. Ocupando el espacio de la página
4. Texto e imagen
5. Composición del texto
6. Errores frecuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FOTOMECÁNICA E IMPRESIÓN

1. ¿Qué es la fotomecánica?
2. Pasos de una impresión
3. Escaneado
4. El escáner
5. Filmación
6. Fotolitos
7. Las tintas
8. Tipos de impresión

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DISEÑO WEB

1. Qué implica el diseño web
2. Planificación de una página web
3. Tipos de sitios web
4. Análisis demográfico
5. Definir el estilo
6. Maquetación
7. Creación del sitio
8. Nociones básicas
9. HTML
10. CSS
11. Flash
12. Colgar el sitio en la red
13. Promoción del sitio web

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO 3D



1. El diseño tridimensional
2. Fundamentos
3. Interfaces de navegación
4. Modelado
5. Animación
6. Imagen final
7. Materiales y texturas
8. Iluminación y render
9. Formatos
10. Atajos de teclado

MÓDULO 2. ADOBE ILLUSTRATOR CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. ¿Qué es un gráfico vectorial?
3. ¿Qué es un mapa de bits?

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. La interfaz y área de trabajo
2. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
3. Las paletas flotantes y vistas
4. Desplazarse por el documento
5. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
6. Las mesas de trabajo
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SELECCIONAR Y ORGANIZAR OBJETOS

1. Herramientas de selección I
2. Herramientas de selección II
3. Trabajar con selecciones
4. Agrupar objetos y modos de aislamiento
5. Alinear y distribuir objetos
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CREAR FORMAS BÁSICAS

1. Crear formas básicas
2. Herramienta destello, línea y lápiz
3. Dibujar arcos, espirales y cuadrículas
4. Contorno y relleno
5. Herramienta borrador y suavizar
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR Y ATRIBUTOS DE RELLENO

1. Modos de color
2. Colorear desde la paleta muestras
3. Cambiar trazo
4. Pintura interactiva
5. Paleta personalizada y paleta Muestras
6. Copiar atributos
7. Degradados y transparencias
8. Motivos
9. Volver a colorear la ilustración
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TRAZADOS Y CURVAS BÉZIER

1. Nociones sobre trazados
2. Herramienta pluma
3. Trabajar con trazados I
4. Trabajar con trazados II
5. Herramientas de manipulación vectorial
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS CAPAS

1. Acerca de las capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Mascaras de recorte
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Textos
2. Importar textos y crear columnas
3. Enlazar texto y el área de texto
4. Texto objetos y formatear texto
5. Propiedades de párrafo y estilos
6. Rasterizar y exportar texto
7. Atributos de Apariencia
8. Ortografía y envolventes
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FILTROS, ESTILOS Y SÍMBOLOS

1. Aplicar y editar efectos
2. Rasterización y efecto de sombra
3. Objetos en tres dimensiones
4. Mapeado



5. Referencia rápida de efectos
6. Estilos gráficos
7. Pinceles
8. Pincel de manchas
9. Símbolos
10. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TRANSFORMAR OBJETOS

1. Escalar objetos
2. Rotar y distorsionar objetos
3. Colocar y reflejar objetos
4. Envoltentes
5. Combinar objetos
6. Fusión de objetos
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. GRÁFICOS WEB Y OTROS FORMATOS

1. Optimizar imágenes
2. Mapas de imagen
3. Sectores
4. Exportar e importar imágenes
5. Crear PDF
6. Automatizar tareas
7. Calcar mapa de bits
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión: panorama general
2. Acerca del color
3. Información de documento
4. Opciones generales de impresión I
5. Opciones generales de impresión II
6. Archivos PostScript y degradados
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS HERRAMIENTAS

1. Degradados en trazos
2. Creación de patrones
3. Cuadrícula de perspectiva
4. Gráficas
5. Herramienta rociar símbolos
6. Ejercicios

MÓDULO 3. ADOBE PHOTOSHOP CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN



1. Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Novedades del programa
2. Tipos de imágenes
3. Resolución de imagen
4. Formato PSD
5. Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

1. Abrir y guardar una imagen
2. Crear un documento nuevo
3. Área de trabajo
4. Gestión de ventanas y paneles
5. Guardar un espacio de trabajo
6. Modos de pantalla
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

1. Barra menú
2. Barra de herramientas
3. Opciones de Herramientas y barra de estado
4. Ventanas de Photoshop I
5. Ventanas de Photoshop II
6. Zoom y mano y ventana navegador
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

1. Herramientas de selección
2. Herramienta marco
3. Opciones de marco
4. Herramienta lazo
5. Herramienta Varita
6. Herramienta de selección rápida
7. Herramienta mover
8. Sumar restar selecciones
9. Modificar selecciones
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

1. Herramientas de dibujo y edición
2. Herramienta Pincel
3. Crear pinceles personalizados
4. Herramienta lápiz
5. Herramienta sustitución de color

6. Herramienta pincel historia
7. Herramienta pincel histórico
8. Herramienta degradado
9. Herramienta bote de pintura
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

1. Herramientas de retoque y transformación
2. Herramienta recortar
3. Herramienta sector
4. Cambiar el tamaño del lienzo
5. Herramienta pincel corrector puntual
6. Herramienta ojos rojos
7. Tampón de clonar
8. Herramienta borrador
9. La Herramienta desenfocar
10. Herramienta sobreexponer y subexponer
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

1. Conceptos básicos de capas
2. El panel capas
3. Trabajar con capas I
4. Trabajar con capas II
5. Alinear capas
6. Rasterizar capas
7. Opacidad y fusión de capas
8. Estilos y efectos de capa
9. Capas de ajuste y relleno
10. Combinar capas
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

1. Herramientas de texto
2. Introducir texto
3. Cambiar caja y convertir texto
4. Formato de caracteres
5. Formato de párrafo
6. Rasterizar y filtros en texto
7. Deformar texto
8. Crear estilos de texto
9. Relleno de texto con una imagen
10. Ortografía
11. Herramienta máscara de texto y texto 3D
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. Herramientas de dibujo
2. Modos de dibujo
3. Herramienta pluma
4. Ventana trazados
5. Subtrazados
6. Convertir trazados en selecciones
7. Pluma de forma libre
8. Capas de forma
9. Herramienta forma
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

1. Reglas, guías y cuadrícula
2. Herramienta regla
3. Acciones
4. Filtros
5. Objetos inteligentes
6. Canales
7. Máscara rápida
8. Canales Alfa
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

1. Transformación de una imagen
2. Deformar un elemento
3. Tamaño de la imagen
4. Resolución imagen y monitor
5. Rollover
6. Los sectores
7. Tipos de sectores
8. Propiedades de los sectores
9. Modificar sectores
10. Optimizar imágenes
11. Guardar para web
12. Generar recursos de imagen
13. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

1. Impresión
2. Impresión de escritorio
3. Pruebas de color en pantalla
4. Perfiles de color
5. Imprimir una imagen
6. Preparación de archivos para imprenta

7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

1. Fundamentos 3D
2. Herramientas de objeto y de cámara 3D
3. Creación de formas 3D
4. Descripción general del panel 3D
5. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

1. Capas de vídeo e importar vídeo
2. El panel Movimiento
3. Animación a partir de una secuencia de imágenes
4. Animaciones de línea de tiempo
5. Guardar y exportar
6. Prácticas

MÓDULO 4. ADOBE ANIMATE CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos
2. Utilización del Escenario y el papel Herramientas en Animate
3. Flujo de trabajo Animate CC
4. Ver el área de trabajo
5. Menús
6. Gestión de ventanas y paneles
7. Guardar espacio de trabajo
8. Preferencias en Animate
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1. El escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer y repetir Historial
7. Archivos de Animate
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Illustrator y Animate



5. Photoshop y Animate
6. Archivos Animate
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramienta pluma
7. Editar contornos
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE

1. Selector de color
2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformar degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos
5. Crear un botón
6. Clip de película
7. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

1. Línea de tiempo
2. Las capas
3. Animaciones



4. Animaciones fotograma a fotograma
5. Interpolación de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento
9. Animaciones con guías
10. Animar objetos D
11. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de mascara
6. Texto Clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO

1. Importar sonidos
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón
5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar video
8. Propiedades del video
9. Adobe Media Encoder
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1. Introducción a ActionScript
2. Panel acciones
3. Acciones más comunes
4. Panel Fragmentos de código
5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en Animate
8. Practicas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL

1. ¿Qué es Adobe Air?
2. Creación de un archivo Adobe AIR



3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
4. Publicar un archivo AIR
5. JSFL
6. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

1. ¿Qué es un Sprite Sheets?
2. HTML 5
3. Publicación de animaciones en HTML 5
4. Prácticas

MÓDULO 5. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML 5 Y CSS3

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción
2. Editor de texto
3. Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN HTML

1. Introducción HTML
2. ¿Cómo creamos documento HTML?
3. Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS

1. Tablas
2. Formularios
3. Estructuras y layout

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES

1. Otras etiquetas importantes

UNIDAD DIDÁCTICA 6. METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Metainformación?
2. Accesibilidad
3. Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN CSS



1. Introducción CSS
2. Soporte de CSS en navegadores
3. Especificación oficial
4. Funcionamiento básico de CSS
5. ¿Cómo incluir CSS en la Web?
6. Estilo básico
7. Medios CSS
8. Comentarios
9. Sintaxis de la definición

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1. Selectores CSS
2. Unidades de medida
3. Colores

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

1. Modelo de cajas
2. Propiedades de las cajas
3. Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
4. Posicionamiento y visualización
5. Posicionamiento
6. Visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA "LAYOUT"

1. Introducción a layout
2. ¿Cómo centrar una página horizontalmente?
3. ¿Cómo centrar una página verticalmente?
4. Estructura y layout
5. Altura/anchuras máximas y mínimas
6. Estilos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS

1. Textos en CSS
2. Enlaces
3. Imágenes
4. Listas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND

1. Tablas
2. Formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OTRAS UTILIDADES DE CSS

1. Versión para imprimir
2. Personalizar el cursor

3. Hacks y filtros
4. Prioridad en las declaraciones
5. Validar CSS
6. Recomendaciones Generales
7. Recursos útiles

UNIDAD DIDÁCTICA 14. FIREBUG

1. ¿Qué es Firebug?
2. ¿Como se instala?
3. ¿Como usamos Firebug?

UNIDAD DIDÁCTICA 15. INTRODUCCIÓN HTML5

1. ¿Qué es HTML5?
2. ¿Cuáles son las mejoras?
3. Etiquetas Obsoletas
4. Etiquetas modificadas
5. Lista de etiquetas HTML5
6. Atributos eliminados
7. Otros cambios
8. Estructura HTML5
9. Nueva estructuración del body
10. Otros elementos nuevos de estructuración

UNIDAD DIDÁCTICA 16. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES

1. Introducción a atributos globales
2. Nuevos atributos
3. Introducción a los nuevos eventos.

UNIDAD DIDÁCTICA 17. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS

1. Elemento bdi
2. Elemento command
3. Elemento data
4. Elementos details
5. Elemento mark
6. Elemento meter
7. Elemento progress
8. Elemento ruby
9. Elemento time
10. Elemento wbr

UNIDAD DIDÁCTICA 18. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS

1. Nuevos elementos para los Formularios
2. Cambios en el atributo type (input)
3. Nuevos atributos para form
4. Nuevos atributos para fieldset



5. Nuevos atributos para input
6. Nuevos atributos para textarea

UNIDAD DIDÁCTICA 19. OTRAS MEJORAS DE HTML5

1. Introducción a los elementos multimedia
2. Etiqueta source
3. Etiqueta track
4. Elemento video
5. Elemento audio
6. Elemento embed
7. Elemento canvas
8. Introducción a MathML
9. Introducción a SVG
10. Introducción a Drag and Drop
11. Validador HTML5

UNIDAD DIDÁCTICA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3

1. Introducción
2. Unidades, colores y fuentes
3. Nuevos Selectores y pseudo-clases

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES

1. Propiedades para la animación
2. Nuevas propiedades para los fondos
3. Nuevas propiedades para Bordes

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES

1. Propiedades de las cajas
2. Propiedades de las cajas flexibles
3. Propiedades del color
4. Propiedades para las Fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 23. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS

1. Propiedades para los hiperenlaces
2. Propiedades de las multi-columnas

UNIDAD DIDÁCTICA 24. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES

1. Propiedades para texto
2. Propiedad 2D/3D Transform

UNIDAD DIDÁCTICA 25. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO

1. Propiedades para las transiciones
2. Propiedades para la interfaz de usuario

3. Validación CSS3

MÓDULO 6. GESTIÓN Y DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTERNET

1. Breve historia y origen de Internet
2. Principales servicios ofrecidos por Internet
 1. - World Wide Web
 2. - Correo electrónico
 3. - Transferencia de ficheros (ftp)
 4. - Otros servicios
3. La tecnología de Internet
 1. - Arquitectura TCP/IP. Comparación con OSI
 2. - Protocolos de Internet: TCP, UDP, SMNP, SMTP, etc.
 3. - El protocolo HTTP
4. Redes TCP/IP
 1. - El direccionamiento IP. Evolución
 2. - Dominios. Jerarquía de dominios
 3. - Servicios de identificación de dominios: DNS
 4. - Ámbitos: Intranet, Internet y Extranet. Consideraciones de seguridad. Cortafuegos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA WORLD WIDE WEB

1. Breve historia de la World Wide Web
2. Arquitectura general de la Web
 1. - Principios para el diseño de sistemas Web
 2. - Componentes básicos de un sistema Web
 3. - División en capas
3. El cliente Web
 1. - Hardware básico. Dispositivos fijos y móviles
 2. - Sistemas operativos de uso común e Internet
 3. - Navegadores. Características y comparativa
 4. - Funcionalidades avanzadas: extensiones, aplicaciones específicas, etc.
4. Servidores Web
 1. - Servidores Web de uso común
 2. - Características básicas de un servidor Web
 3. - Configuración de servidores Web
 4. - Seguridad en servidores Web
 5. - Funcionalidades avanzadas: extensiones, servidores virtuales, etc.
5. Servidores de aplicaciones
 1. - Concepto de servidor de aplicaciones
 2. - Características de los servidores de aplicaciones
 3. - Comparativa de servidores de aplicaciones de uso común
 4. - Configuración de un servidor de aplicaciones
 5. - Seguridad en servidores de aplicaciones
 6. - Funcionalidades avanzadas: conceptos de escalabilidad, balanceo de carga, alta disponibilidad, etc.
6. Servidores de bases de datos

1. - Servidores de bases de datos para Internet de uso común
2. - Características básicas de un servidor de bases de datos
3. - Funcionalidades avanzadas: conceptos de escalabilidad, alta disponibilidad, etc.
7. Servidores complementarios en una arquitectura Web
 1. - Servidores de correo. Características
 2. - Servidores de direccionamiento (DNS). Características
 3. - Proxies
 4. - Servidores de directorio. Características de LDAP
 5. - Servidores de mensajería
 6. - Servidores de antivirus, filtrado de contenidos, etc
 7. - Otros servidores complementarios
8. Infraestructura hardware y software para servidores de Internet
 1. - Servicios en la nube (Cloud)
 2. - Tipos de servicios: infraestructura como servicio, plataforma como servicio y aplicación como servicio
 3. - Ventajas e inconvenientes de los servicios de infraestructura en la nube
 4. - Comparativa de los servicios de infraestructura en la nube de uso común

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIONES WEB

1. Evolución y tipos de aplicaciones informáticas
 1. - Aplicaciones de terminal. Servidores de terminales virtuales
 2. - Aplicaciones de escritorio
 3. - Aplicaciones cliente/servidor
 4. - Aplicaciones Web
 5. - Ventajas e inconvenientes de los tipos de aplicaciones. Comparativa
2. Tecnologías de desarrollo de aplicaciones
 1. - Características por tipo de aplicación
 2. - Comparativa según el tipo de aplicación
3. Tecnologías específicas para el desarrollo Web
 1. - Portales de Internet. Características
 2. - Gestores de contenidos: servidores de portales y documentales
 3. - Servidores de contenidos multidispositivo
 4. - Componentes básicos en portales Web. Portlets y otros componentes de uso común
 5. - Características y comparativa de los portales Web de uso común

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELOS DE DATOS

1. Concepto de dato. Ciclo de vida de los datos
2. Tipos de datos
 1. - Básicos
 2. - Registros
 3. - Dinámicos
3. Definición de un modelo conceptual
 1. - Patrones
 2. - Modelo genéricos
4. El modelo relacional
 1. - Descripción
 2. - Entidades y tipos de entidades

3. - Elementos de datos. Atributos
4. - Relaciones. Tipos, subtipos. Cardinalidad
5. - Claves. Tipos de claves.
6. - Normalización. Formas normales
5. Construcción del modelo lógico de datos
 1. - Especificación de tablas
 2. - Definición de columnas
 3. - Especificación de claves
 4. - Conversión a formas normales. Dependencias
6. El modelo físico de datos. Ficheros de datos
 1. - Descripción de los ficheros de datos
 2. - Tipos de ficheros
 3. - Modos de acceso
 4. - Organización de ficheros
7. Transformación de un modelo lógico en un modelo físico de datos
8. Herramientas para la realización de modelos de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SISTEMAS DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS (SGBD)

1. Definición de SGBD
2. Componentes de un SGDB. Estructura
 1. - Gestión de almacenamiento
 2. - Gestión de consultas
 3. - Motor de reglas
3. Terminología de SGDB
4. Administración de un SGDB
 1. - El papel del DBA
 2. - Gestión de índices
 3. - Seguridad 130
 4. - Respaldos y replicación de bases de datos
5. Gestión de transacciones en un SGBD
 1. - Definición de transacción
 2. - Componentes de un sistema de transacciones
 3. - Tipos de protocolos de control de la concurrencia
 4. - Recuperación de transacciones
6. Soluciones de SGBD
 1. - Distribuidas
 2. - Orientadas a objetos
 3. - Orientadas a datos estructurados (XML)
 4. - Almacenes de datos (datawarehouses)
7. Criterios para la selección de SGBD comerciales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LENGUAJES DE GESTIÓN DE BASES DE DATOS. EL ESTÁNDAR SQL

1. Descripción del estándar SQL
2. Creación de bases de datos
 1. - Creación de tablas. Tipos de datos
 2. - Definición y creación de índices. Claves primarias y externas
3. Gestión de registros en tablas

1. - Inserción
2. - Modificación
3. - Borrado
4. Consultas
 1. - Estructura general de una consulta
 2. - Selección de columnas. Obtención de valores únicos
 3. - Selección de tablas. Enlaces entre tablas
 4. - Condiciones. Funciones útiles en la definición de condiciones
 5. - Significado y uso del valor null
 6. - Ordenación del resultado de una consulta
5. Conversión, generación y manipulación de datos
 1. - Funciones para la manipulación de cadenas de caracteres
 2. - Funciones para la manipulación de números
 3. - Funciones de fecha y hora
 4. - Funciones de conversión de datos
6. Consultas múltiples. Uniones (joins)
 1. - Definición de producto cartesiano aplicado a tablas
 2. - Uniones de tablas (joins). Tipos: inner, outer, self, equi, etc.
 3. - Subconsultas
7. Agrupaciones
 1. - Conceptos de agrupación de datos
 2. - Funciones de agrupación
 3. - Agrupación multicolumna
 4. - Agrupación vía expresiones
 5. - Condiciones de filtrado de grupos
8. Vistas
 1. - Concepto de vista (view)
 2. - Criterios para el uso de vistas
 3. - Creación, modificación y borrado de vistas
 4. - Vistas actualizables
9. Funciones avanzadas
 1. - Restricciones. Integridad de bases de datos
 2. - Disparadores
 3. - Gestión de permisos en tablas
 4. - Optimización de consultas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DESARROLLO Y DESPLIEGUE DE APLICACIONES WEB

1. Modelos básicos de desarrollo de aplicaciones Web. El modelo vista-controlador (MVC)
2. Herramientas de desarrollo Web de uso común
 1. - Características
 2. - Comparativa
3. Políticas de desarrollo y pruebas de aplicaciones Web
 1. - Entorno de desarrollo
 2. - Entorno de pre-producción o pruebas
 3. - Entorno de producción
4. Organización de recursos en una aplicación Web
 1. - Programas
 2. - Hojas de estilos

3. - Ficheros de configuración
4. - Imágenes
5. - Documentos
6. - Bibliotecas de componentes (librerías)
7. - Otros archivos
5. Seguridad en una aplicación Web
 1. - Niveles de seguridad. Estándares
 2. - Conceptos y técnicas de identificación, autenticación y autorización o control de acceso
 3. - Identificación y autenticación avanzada. Certificados digitales
 4. - Concepto de sesión. Conservación de sesiones
 5. - Sistemas de uso común para la conservación de las sesiones en aplicaciones Web. Single Sign-on y Single Sign-out
6. Despliegue de aplicaciones Web
 1. - Características del proceso de despliegue
 2. - Definición del proceso de despliegue de aplicaciones Web. Verificación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. VERIFICACIÓN DE APLICACIONES WEB

1. Características de un proceso de pruebas
2. Tipos de pruebas
 1. - Funcionales
 2. - Estructurales
 3. - De integración con sistemas externos
 4. - Usabilidad y accesibilidad
 5. - De detección de errores. Pruebas de caja negra
 6. - De seguridad. Evaluación de la protección frente a los ataques más comunes
 7. - De rendimiento. Pruebas de carga o estrés. Estadísticas
 8. - De integridad de datos
3. Diseño y planificación de pruebas. Estrategias de uso común
4. Consideraciones de confidencialidad. Pruebas con datos personales
5. Automatización de pruebas. Herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. CONTROL DE VERSIONES

1. Definición
2. Características generales
3. Tipos de control de versiones
 1. - Centralizados
 2. - Distribuidos
4. Mecanismos de control de versiones
 1. - Repositorios. Gestión y administración
 2. - Publicación de cambios («check-in» o «commit»). Operaciones atómicas
 3. - Tipos de desprotección, despliegue o «check-out»: exclusivos y colaborativos
 4. - Ramificaciones («branching»)
 5. - Fusiones («merging»)
 6. - Etiquetado («tagging»)
 7. - Líneas de base («baseline»)
 8. - Actualizaciones
 9. - Congelaciones

10. - Gestión de conflictos
5. Buenas prácticas en control de versiones
6. Herramientas de control de versiones de uso común
 1. - Características
 2. - Comparativa
7. Integración del control de versiones en herramientas de uso común

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DOCUMENTACIÓN DE APLICACIONES WEB

1. Características generales de la documentación. Importancia en el ciclo de vida software
2. Organización y estructura básica de documentos
3. Gestión de versiones de documentos
4. Tipos de documentación
 1. - De requerimientos
 2. - De arquitectura y diseño
 3. - Técnica
 4. - De usuario: tutoriales, por temas y glosarios
 5. - Comercial
5. Formatos de documentación
 1. - Documentos
 2. - Documentación en aplicaciones. Formatos de ayuda
 3. - Documentación en línea. Wikis
6. Estándares de documentación
7. Herramientas de documentación
 1. - Generación automática de documentación técnica
 2. - Documentación de código
8. Buenas prácticas en documentación
 1. - Actualizaciones de documentación
 2. - Documentación colaborativa mediante wikis
 3. - Uso de herramientas multimedia. Videotutoriales

MÓDULO 7. PROJECT MANAGEMENT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ISO 21500

1. Conceptos previos de normalización y estandarización
2. Relación de la norma con otros estándares de gestión de proyectos: PMBOK, PRINCE2...
3. Introducción a la norma UNE-ISO 21500:2013
4. Objeto y campo de aplicación de la norma
5. Historia, contexto actual y futuro de la ISO 21500
6. Costos de implantación de la norma
7. Periodo de vigencia de la norma

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE LA NORMA ISO 21500

1. Estructura de la norma ISO 21500
2. Definición de conceptos generales de la norma
3. Clasificación de los procesos en grupos de proceso y grupos de materia
4. Grupo de procesos del inicio del proyecto

5. Grupo de procesos de planificación del proyecto
6. Grupo de procesos de implementación
7. Grupo de procesos de control y seguimiento del proyecto
8. Grupo de procesos de cierre del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRUPO DE MATERIA: INTEGRACIÓN

1. Introducción a la materia "Integración"
2. Desarrollo del acta de constitución del proyecto
3. Desarrollar los planes de proyecto
4. Dirigir las tareas del proyecto.
5. Control de las tareas del proyecto
6. Controlar los cambios
7. Cierre del proyecto
8. Recopilación de las lecciones aprendidas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRUPOS DE MATERIA: PARTES INTERESADAS Y ALCANCE

1. Introducción a la materia "Partes Interesadas"
2. Identificar las partes interesadas
3. Gestionar las partes interesadas
4. Introducción a la materia "Alcance"
5. Definir el alcance
6. Crear la estructura de desglose de trabajo (EDT)
7. Definir las actividades
8. Controlar el alcance

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GRUPO DE MATERIA: RECURSOS

1. Introducción a la materia "Recursos"
2. Establecer el equipo de proyecto
3. Estimar los recursos
4. Definir la organización del proyecto
5. Desarrollar el equipo de proyecto
6. Controlar los recursos
7. Gestionar el equipo de proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRUPOS DE MATERIA: TIEMPO Y COSTE

1. Introducción a la materia "Tiempo"
2. Establecer la secuencia de actividades
3. Estimar la duración de actividades
4. Desarrollar el cronograma
5. Controlar el cronograma
6. Introducción a la materia "Coste"
7. Estimar costos
8. Desarrollar el presupuesto
9. Controlar los costos



UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRUPOS DE MATERIA: RIESGO Y CALIDAD

1. Introducción a la materia "Riesgo"
2. Identificar los riesgos
3. Evaluar los riesgos
4. Tratar los riesgos
5. Controlar los riesgos
6. Introducción a la materia "Calidad"
7. Planificar la calidad
8. Realizar el aseguramiento de la calidad
9. Realizar el control de la calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GRUPOS DE MATERIA: ADQUISICIONES Y COMUNICACIONES

1. Introducción a la materia "Adquisiciones"
2. Planificar las adquisiciones
3. Seleccionar los proveedores
4. Administrar los contratos
5. Introducción a la materia "Comunicaciones"
6. Planificar las comunicaciones
7. Distribuir la información
8. Gestionar la comunicación

MÓDULO 8. PROYECTO FIN DE MASTER





EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group