

**Máster en Diseño Web Centrado en el Usuario y Optimización de Experiencia Digital**



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y acreditaciones

**4** | By EDUCA EDTECH Group

**5** | Metodología LXP

**6** | Razones por las que elegir Educa Business School

**7** | Programa Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

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

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School 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.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



# Máster en Diseño Web Centrado en el Usuario y Optimización de Experiencia Digital



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD**  
**ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO**  
**PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Diseño Web Centrado en el Usuario y Optimización de Experiencia Digital con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional





**EDUCA BUSINESS SCHOOL**  
como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**  
con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

**Nombre del curso**  
con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.  
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.  
Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.  
Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER





Con Examen Convulsivo, Categoría Especial del Consejo Coordinador y Social de la UNESCO (Plan: Resolución 1998)

## Descripción

---

El Máster en Diseño Web Centrado en el Usuario y Optimización de Experiencia Digital te prepara para destacar en un sector en pleno auge, donde la demanda de profesionales capacitados no deja de crecer. En un mundo digital cada vez más competitivo, la experiencia del usuario es clave para el éxito de cualquier proyecto web. Este máster te ofrece la oportunidad de adquirir habilidades esenciales en usabilidad, experiencia del usuario (UX) y diseño de interfaces (UI), así como conocimientos avanzados en herramientas de diseño como Adobe XD y técnicas de frontend con HTML y CSS. Además, te adentrarás en la programación backend con PHP y JavaScript. Todo ello de forma online, adaptándose a tus necesidades. Participar en este máster te permitirá convertirte en un experto en optimización de experiencias digitales, ampliando tus horizontes profesionales y potenciando tus oportunidades laborales en un mercado en constante evolución.

## Objetivos

---

- Adquirir habilidades para diseñar interfaces UI centradas en el usuario. - Implementar prototipos eficientes usando Adobe XD. - Desarrollar webs optimizadas con HTML y CSS avanzados. - Aplicar técnicas de diseño gráfico digital en proyectos web. - Integrar JavaScript para mejorar la interactividad del sitio. - Configurar bases de datos y gestionar datos con PHP. - Diseñar experiencias digitales responsivas y accesibles.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Diseño Web Centrado en el Usuario y Optimización de Experiencia Digital está dirigido a diseñadores gráficos, desarrolladores web y profesionales del sector digital que buscan profundizar en usabilidad, experiencia de usuario (UX), interfaz de usuario (UI), prototipado con Adobe XD, diseño frontend con HTML y CSS, y programación backend con PHP y JavaScript, para mejorar sus habilidades en diseño web y experiencia digital.

## A quién va dirigido

---

Este máster te capacita para diseñar sitios web centrados en el usuario, optimizando la experiencia digital mediante técnicas avanzadas de usabilidad y prototipado. Aprenderás a manejar Adobe XD para construir interfaces intuitivas y a integrar HTML, CSS y JavaScript para crear diseños responsivos. Además, dominarás la programación backend con PHP, gestionando bases de datos y procesos de compra online, garantizando una experiencia de usuario fluida y eficiente.

## Salidas laborales

---

' - Diseñador de experiencia de usuario (UX) - Especialista en interfaz de usuario (UI) - Diseñador web - Desarrollador frontend con HTML y CSS - Desarrollador backend con PHP y JavaScript - Especialista en diseño responsive - Prototipador digital con Adobe XD - Consultor de usabilidad - Gestor de proyectos digitales - Analista de interacción usuario-sistema

# TEMARIO

---

## MÓDULO 1. USABILIDAD

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Introducción
2. La usabilidad
3. Qué es UI vs UX - interfaz de usuario vs Experiencia de usuario
4. Atributos
5. Complejidad e importancia de la usabilidad
6. Pirámide de prioridades de la usabilidad
7. Mejoras de la usabilidad al producto final
8. Procesos y herramientas

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXPERIENCIA DE USUARIO -UX

1. Definición de Experiencia de Usuario
2. Principios de la Experiencia de Usuario
3. El papel del diseñador UX en el proceso de creación
4. Etapas del diseño UX
5. Técnicas para el diseño UX
6. Herramientas UX

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

1. ¿Qué es el Diseño Centrado en el Usuario?
2. ¿Para que sirve el Diseño Centrado en el Usuario?
3. Las metodologías del Diseño Centrado en el Usuario
4. El marketing centrado en el usuario
5. Aplicación del Diseño Centrado en el Usuario
6. Ejemplos del Diseño Centrado en el Usuario

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. FORMAS DE ENFOCAR LA USABILIDAD

1. Introducción
2. Un proceso multidisciplinar
3. La usabilidad aplicada
4. El ciclo diseño-investigación

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTERFAZ DE USUARIO -UI

1. Definición de Interfaz de Usuario - UI
2. Elementos de la interfaz de Usuario
3. Optimización de las interfaces de Usuario
4. Herramientas para el diseño UI
5. Diseño basado en las percepciones

6. Fundamentos del diseño de interacción
7. Moodboards
8. Qué es el IxD

## MÓDULO 2. PROTOTIPADO: DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN CON ADOBE XD

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS PASOS EN ADOBE XD

1. Introducción a Adobe XD
2. Instalación y configuraciones principales
3. Menú Herramientas
4. Generación de Artboards y guía
5. Ejercicios

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS BÁSICAS

1. Formas: creación, modificación, colores, gradientes y paletas
2. Textos: propiedades, línea o área, alineación, color y estilos
3. Imágenes y exportación: importación, modificaciones y exportación de artboards
4. Ejercicios

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS I

1. Organización de capas nombres y grupos
2. Bloqueo y fusión
3. Tipos de máscaras y aplicación en proyectos
4. Ejercicios

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. ORGANIZACIÓN DE ELEMENTOS II

1. Alineación de elementos, márgenes y distribución de formas
2. Funcionalidad de repetición
3. Aplicación y configuración de componentes
4. Ejercicios

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. CUADRÍCULAS

1. Creación y aplicación
2. Diseño de páginas
3. Prototipo
4. Adaptación a mobile
5. Ejercicios

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTERFACES

1. Constantes y variables de una interfaz
2. Header, footer y menú
3. Botones y galerías
4. Ejercicios

## MÓDULO 3. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Breve historia del diseño
2. Comunicación y publicidad
3. Teoría de la percepción
4. Elementos básicos que intervienen en el diseño
5. La composición
6. Fases del diseño
7. Diseño impreso
8. Diseño digital

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL DISEÑO WEB FRENTE AL DISEÑO IMPRESO

1. Interacción
2. Espacio fluido, entorno cambiante
3. Cambio de las limitaciones físicas por limitaciones técnicas
4. Contexto indefinido Dispositivos
5. Tipografías
6. Unidades de medida
7. Color RGB
8. Editar es posible

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ELEMENTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO WEB

1. Tipografía
2. Color
3. Formas
4. Imágenes
5. Contenido audiovisual
6. Efectos (Sombras, d, flat y otros)

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. BITMAPS Y VECTORES

1. Bitmaps Imágenes rasterizadas
2. Vectores
3. Convertir imágenes de vectorial a bitmap y viceversa

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAYOUT

1. Rejilla
2. Composición
3. Elementos
4. Espacios vacíos
5. Coherencia y consistencia

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROCESO

1. Aproximación e investigación inicial

2. Bocetos
3. Planificación

## MÓDULO 4. TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS DE DISEÑO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. DISEÑO GRÁFICO POR ORDENADOR

1. El ordenador: hardware y software
2. Orígenes del diseño gráfico por ordenador
3. Software de diseño gráfico

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANTEAMIENTO DE UN PROYECTO

1. Planteamiento inicial
2. Métodos de trabajo
3. Prototipos conceptuales
4. Análisis de requerimientos
5. Arquitectura de la información
6. Los usuarios
7. La accesibilidad
8. El contenido
9. Métodos para trabajar con el contenido
10. Resolución de conflictos

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROTOTIPADO

1. Qué es un prototipo
2. Ventajas y recomendaciones
3. Métodos de prototipado
4. Mapas de navegación
5. La interacción

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PHOTOSHOP PARA DISEÑO WEB

1. Conceptos básicos
2. Área de trabajo
3. Paneles y menús
4. Herramientas de selección
5. Herramientas de dibujo y edición
6. Herramientas de retoque y transformación
7. Capas
8. Texto
9. Herramientas de dibujo
10. Reglas, acciones, filtros y canales
11. Transformar imágenes y gráficos web

## MÓDULO 5. FRONTEND EN EL DISEÑO WEB: HTML Y CSS

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción
2. Entornos de Desarrollo
3. Navegadores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A HTML

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. HTML: ESTRUCTURA DE UN DOCUMENTO

1. Introducción
2. Versión HTML
3. HTML
4. Head
5. Body

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. HTML: ELEMENTOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. HTML: CONTENIDO AUDIOVISUAL

1. Audio
2. Video
3. Animaciones

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. HTML: METAINFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN A 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. CSS: SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. CSS: PSEUDOCLASAS Y PSEUDOELEMENTOS CSS

1. Pseudoclasas
2. Pseudo-elementos
3. Otras pseudoclasas y pseudoelementos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. CSS: MODELOS DE CAJA, 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 11. CSS: FLEXBOX

1. En qué consiste
2. Visualización: Display
3. Contenedores flexibles: flex e inline-flex
4. Orientación: flex-box, flex-direction y flex-wrap
5. La propiedad order
6. Alineación de los elementos flexibles
7. Soporte de los navegadores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. CSS: ANIMACIONES CSS

1. Introducción
2. Keyframes
3. Subpropiedades de animación
4. Iteración
5. Curvas de animación
6. Propiedades animables

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. CSS: HOJAS DE ESTILOS

1. Crear y vincular hojas de estilos
2. Estructura
3. Propiedades Css
4. Selectores

5. Posición y tamaño
6. Texto
7. Imágenes
8. Listas, tablas, formularios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 14. PRE-PROCESADORES CSS: SASS Y LESS

1. Qué es un preprocesador CSS
2. Less
3. Sass

#### UNIDAD DIDÁCTICA 15. RESPONSIVE DESIGN

1. Introducción
2. Definición de Diseño Web Responsive
3. ¿En qué consiste el diseño responsive?
4. Ventajas del diseño responsive
5. SEO y diseño responsive

#### MÓDULO 6. PROGRAMACION BACKEND Y FRONTEND EN DISEÑO WEB CON PHP Y JAVASCRIPT

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

1. Introducción
2. Programación del lado del cliente
3. Programación del lado del Servidor
4. ¿Qué utilizaremos?
5. ¿Qué necesita saber?
6. Nuestro primer ejemplo

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

1. La etiqueta SCRIPT
2. Contenido Alternativo
3. Variables
4. Tipos de Datos
5. Operadores
6. Cuadros de diálogo

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

1. Introducción
2. Estructuras de decisión
3. Estructuras lógicas
4. Estructuras de repetición
5. Definir funciones
6. Llamadas a funciones
7. Ámbito de las variables

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

1. Introducción
2. La jerarquía de objetos
3. Propiedades y Eventos
4. Métodos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

1. ¿Qué es un URL?
2. El Objeto Location
3. Redirigir a otra página
4. El Objeto History

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

1. Introducción
2. La propiedad Title
3. Los colores de la página
4. El método write
5. El conjunto images

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM

1. Formularios HTML
2. El conjunto forms
3. La propiedad elements
4. Validar la información
5. ¿Cuándo realizar la validación?
6. Tipos de Validación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

1. El conjunto frames
2. El objeto navigator
3. El objeto screen

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. INSTALACIÓN

1. Introducción
2. Obtener el paquete XAMPP
3. Instalar el paquete XAMPP
4. Apache y MySQL como servicios
5. La directiva register\_globals
6. Ejercicio práctico

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. CREAR UN SITIO WEB

1. ¿Cómo funcionan las páginas PHP?
2. Crear un alias en apache
3. La página principal
4. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. INTRODUCCIÓN A PHP

1. Las etiquetas PHP
2. Variables
3. Tipos de datos
4. Constantes
5. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 12. ARRAYS Y ESTRUCTURAS DE CONTROL

1. Arrays
2. Estructuras de repetición
3. Estructuras de decisión
4. Combinar estructuras
5. Arrays Asociativos
6. El bucle foreach
7. Arrays Multidimensionales
8. Ejercicio práctico
9. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 13. FUNCIONES

1. Introducción
2. Crear Funciones
3. Llamar a una función
4. Paso de parámetros
5. Parámetros por defecto
6. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 14. INCLUIR ARCHIVOS

1. Ámbito de las variables
2. Variables estáticas
3. Uso de include y require
4. Incluir solo una vez
5. Seguridad de los archivos incluidos
6. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 15. PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

1. Introducción
2. Clases
3. Propiedades
4. Métodos
5. Visibilidad
6. Crear Objetos
7. Destruidores
8. Ejercicio práctico
9. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 16. HERENCIA

1. Presentación
2. Crear subclases
3. Crear objetos de las subclases
4. Sobrescribir métodos
5. El acceso protected
6. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 17. RECOGER INFORMACIÓN DEL USUARIO

1. Introducción
2. El array \$\_GET
3. El array \$\_POST
4. Recogerlos en una página distinta
5. Recogerlos en la misma página
6. Entradas requeridas
7. Ejercicio práctico
8. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 18. VALIDACIÓN DE FORMULARIOS

1. Expresiones regulares
2. Limpiando la información
3. Comprobando el formulario de origen
4. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 19. COOKIES Y SESIONES

1. Introducción
2. Crear cookies
3. Caducidad de la cookies
4. Dependencia del navegador
5. Características de los cookies
6. ¿Qué es una sesión?
7. El array \$\_SESSION
8. La función od\_start() y od\_clean()
9. Finalizar la sesión
10. El identificador de la sesiones
11. ¿Dónde se almacena la información?
12. Ejercicio práctico
13. Ejercicio práctico

## UNIDAD DIDÁCTICA 20. ACCESO A ARCHIVOS

1. Introducción
2. Crear el archivo
3. Escribir en el archivo
4. Leer de un archivo

5. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ERRORES Y EXCEPCIONES

1. Errores
2. Excepciones
3. Ejercicio práctico
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CONFIGURACIÓN DE LA BASE DE DATOS

1. MySql
2. Contraseña para el root
3. Extensión mysqli
4. PHPMyAdmin
5. Administración de usuarios
6. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 23. BASE DE DATOS Y SQL

1. Tipos de tablas en MySQL
2. Crear tablas
3. Relaciones uno a muchos
4. Relaciones muchos a muchos
5. SQL
6. Acceder a la base de datos
7. Establecer la conexión
8. Mostrar los datos en una tabla
9. Cerrar la conexión
10. Ejercicio práctico
11. Ejercicio práctico
12. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 24. BUSCANDO MÁS FUNCIONALIDAD

1. Ordenar el resultado
2. Dividir el resultado en páginas
3. Consultas preparadas
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 25. AUTENTIFICACIÓN DE LOS USUARIOS

1. La página de login
2. La página de registro
3. Asegurar la confidencialidad
4. Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 26. EL PROCESO DE COMPRA

1. Introducción

2. Modificar listaproductosphp
3. La página comprarphp
4. Identificar al cliente
5. La página carritocompraphp
6. Confirmar el pedido
7. La página de desconexión
8. Migrar el carrito de la compra
9. Ejercicio práctico
10. Ejercicio práctico

#### UNIDAD DIDÁCTICA 27. INTEGRAR NUESTRO CARRITO A UNA PÁGINA WEB ACTUAL

1. Introducción
2. ¿Qué vamos a hacer?
3. Construir la estructura HTML

#### UNIDAD DIDÁCTICA 28. FORMAS DE PAGO

1. Introducción
2. Tipos de Formas de Pago
3. Contrareembolso
4. Transferencia Bancaria
5. Domiciliación Bancaria
6. Tarjetas Bancarias
7. Tarjetas de Comercio
8. Paypal
9. ¿Qué Formas de Pago Utilizaremos?
10. Modificando la Interfaz de Nuestra Tienda
11. Modificando nuestra base de datos
12. Modificando el Código Anterior
13. Implementando el Contrareembolso
14. Implementando la transferencia
15. Implementando el Paypal

#### UNIDAD DIDÁCTICA 29. RECURSOS PHP

1. Archivos para las prácticas de PHP

