



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



# FORMACIÓN ONLINE

Titulación certificada por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

## Master en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web + Titulación Universitaria

[www.euroinnovaformazione.it](http://www.euroinnovaformazione.it)



**Euroinnova International Online Education**

# Especialistas en **Formación Online**

SOMOS  
**EUROINNOVA  
INTERNATIONAL  
ONLINE  
EDUCATION**



**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 escuela de **formación 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.



**CERTIFICACIÓN  
EN CALIDAD**

Euroinnova International Online Education es miembro de pleno derecho en la **Comisión Internacional de Educación a Distancia**, (con estatuto consultivo de categoría especial del Consejo Económico y Social de NACIONES UNIDAS), y cuenta con el **Certificado de Calidad de la Asociación Española de Normalización y Certificación (AENOR)** de acuerdo a la normativa ISO 9001, mediante la cual se Certifican en Calidad todas las acciones formativas impartidas desde el centro.

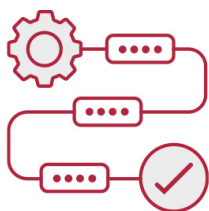
Descubre Euroinnova International Online Education

Nuestros **Valores****ACCESIBILIDAD**

Somos **cercanos y comprensivos**, trabajamos para que todas las personas tengan oportunidad de seguir formándose.

**HONESTIDAD**

Somos **claros y transparentes**, nuestras acciones tienen como último objetivo que el alumnado consiga sus objetivos, sin sorpresas.

**PRACTICIDAD**

**Formación práctica** que suponga un **aprendizaje significativo**. Nos esforzamos en ofrecer una metodología práctica.

**EMPATÍA**

Somos **inspiracionales** y trabajamos para **entender al alumno** y brindarle así un servicio pensado por y para él

A día de hoy, han pasado por nuestras aulas **más de 300.000 alumnos** provenientes de los 5 continentes. Euroinnova es actualmente una de las empresas con mayor índice de crecimiento y proyección en el panorama internacional.

Nuestro portfolio se compone de  **cursos online, cursos homologados, baremables en oposiciones y formación superior de postgrado y máster.**

## 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.

## A QUIÉN VA DIRIGIDO

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.

## PARA QUÉ TE PREPARA

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.

## Master en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web + Titulación Universitaria

**DURACIÓN**  
725 horas**MODALIDAD**  
Online**RÉDITO**  
5 ECTS**CENTRO DE FORMACIÓN:**Euroinnova International  
Online Education**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

### TITULACIÓN

Titulación Múltiple: - Titulación de Master en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo aplicado al Desarrollo Web con 600 horas expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria en Gestión Integrada Proyectos - Project Management con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.

**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATIONTitulación Expedida por  
Euroinnova International  
Online Education

QUALIFICA2

Titulación Avalada para el  
**Desarrollo de las Competencias  
Profesionales R.D. 1224/2009**

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova International Online Education vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones

que avalan la formación recibida (Euroinnova Internaional Online Education y la Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



**EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION**

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**

con D.N.I. XXXXXXXXX que presta sus servicios en la empresa LABORATORIO ELECTROTECNICO, S.C.C.L. con C.I.F. XXXXXXXXX ha cursado la acción formativa

**Nombre de la Acción Formativa**

pertenciente al Plan de Formación Continua impartido por EUROINNOVA con Nº Exp. XXXXXXXXX dentro del marco de la Fundación Estatal para la Formación en el empleo dirigido a trabajadores de todos los sectores en la convocatoria del ZDXX

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXXXX

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en  
Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General  
JESÚS MORENO HIDALGO

Sello

Firma del Alumno/a  
NOMBRE DEL ALUMNO



El presente documento es propiedad de Euroinnova International Online Education y no puede ser reproducido ni distribuido sin el consentimiento expreso de Euroinnova International Online Education. El presente documento es propiedad de Euroinnova International Online Education y no puede ser reproducido ni distribuido sin el consentimiento expreso de Euroinnova International Online Education.

## MATERIALES DIDÁCTICOS



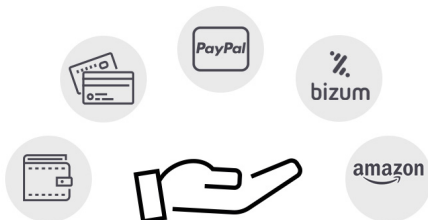
\* Envío de material didáctico solamente en España.

- Manual teórico: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 1
- Manual teórico: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3. Vol 2
- Manual teórico: Adobe Illustrator CC
- Manual teórico: Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Web
- Manual teórico: Gestión Integrada Proyectos - Project Management
- Manual teórico: Adobe Animate CC
- Manual teórico: Teoría y Fundamentos Básicos del Diseño Gráfico
- Manual teórico: Adobe Photoshop CC
- Paquete SCORM: Adobe Photoshop CC
- Paquete SCORM: Adobe Illustrator CC
- Paquete SCORM: Teoría y Fundamentos Básicos del Diseño Gráfico
- Paquete SCORM: Diseño Web Avanzado con HTML5 y CSS3
- Paquete SCORM: Gestión y Desarrollo de Aplicaciones Web
- Paquete SCORM: Gestión Integrada Proyectos - Project Management
- Paquete SCORM: Adobe Animate CC



## FORMAS DE PAGO Y FINANCIACIÓN

- Contrareembolso.
- Tarjeta de crédito.
- PayPal.
- Bizum.
- Amazon Pay.
- PayU.



Matricúlate en cómodos  
Plazos Sin Intereses + Envío Gratis.  
**Fracciona tu pago** con la garantía de



Fracciona el pago de tu curso en  
cómodos plazos y sin intereses.

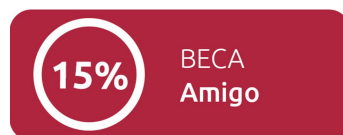
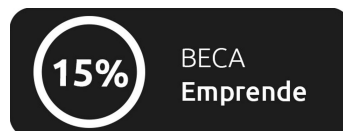
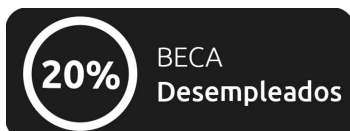
**Calcula tus plazos con el simulador  
de cuotas:**

 **LLÁMANOS GRATIS AL 900 831 200**

## FINANCIACIÓN Y BECAS

EUROINNOVA continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.

En EUROINNOVA  
Ofrecemos a  
nuestros alumnos  
facilidades  
económicas  
y financieras  
para la realización  
del pago de  
matrículas,  
todo ello  
**100%  
sin intereses**



Llama gratis al 900 831 200 e infórmate de nuestras facilidades de pago.



## LÍDERES EN FORMACIÓN ONLINE

# 7 Razones para confiar en Euroinnova

## 1 NUESTRA EXPERIENCIA

- ✓ Más de **20 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

### Las cifras nos avalan

 **4,7** ★★★★★  
2.625 opiniones **4,7** ★★★★★  
12.842 opiniones **8.582**  
suscriptores **5.856**  
suscriptores

## 2 NUESTRO EQUIPO

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por **más de 300 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 SIGNIFICATIVO

Con esta estrategia pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.



### EQUIPO DOCENTE ESPECIALIZADO

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° 9900000169 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 BOLSA DE EMPLEO Y PRÁCTICAS

Disponemos de Bolsa de Empleo propia con diferentes ofertas de trabajo, y facilitamos la realización de prácticas de empresa a nuestro alumnado.

Somos agencia de colaboración N° 9900000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.



# 7 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.



## ACREDITACIONES Y RECONOCIMIENTOS



## Programa Formativo

---

# PARTE 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

# PARTE 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. Nuevo documento y rendimiento de Illustrator
3. Abrir, colocar, exportar y guardar un archivo
4. Las paletas flotantes y vistas
5. Desplazarse por el documento
6. Modos de pantalla, reglas, guías y cuadrícula
7. Las mesas de trabajo
8. 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. Envolventes
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. Animaciones
5. Exportar e importar imágenes
6. Crear PDF
7. Automatizar tareas
8. Calcar mapa de bits
9. 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

## PARTE 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

## PARTE 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. Ilustrator 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

# PARTE 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

# PARTE 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 SGBD. Estructura
  1. - Gestión de almacenamiento
  2. - Gestión de consultas
  3. - Motor de reglas
3. Terminología de SGBD
4. Administración de un SGBD
  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. Vídeotutoriales

# PARTE 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



EUROINNOVA  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Master en Programación Web, Diseño Creativo e Interactivo  
aplicado al Desarrollo Web + Titulación Universitaria

Ver curso en la web

Solicita información gratis

# Euroinnova

## International Online Education

*Esta es tu Escuela*



¿Te ha parecido interesante esta formación? Si aún tienes dudas, nuestro **equipo de asesoramiento académico** estará encantado de resolverlas. Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

**Solicita información sin compromiso.**

Llamadme gratis

¡Matricularme ya!

[www.euroinnovaformazione.it](http://www.euroinnovaformazione.it)

