

# MÁSTER AVANZADO EN DESARROLLO WEB Y MARKETING DIGITAL

## Horarios:

**Lunes a Jueves**  
(+algún viernes)

**Mañanas**  
09.00 - 12.00 H.  
12.00 - 15.00 H.

**Tardes**  
16.00 - 19.00 H.  
19.00 - 22.00 H.

Consulta precio, ofertas y  
promociones actuales en

[info@cei.es](mailto:info@cei.es)  
[www.cei.es](http://www.cei.es)

# CEI.



**540 H.** (9 meses)

420 H. Presencial/*Online* + 120 H. Proyecto final

\* El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.

# OBJETIVOS



En la actualidad el rol de desarrollador web con conocimientos de marketing digital es uno de los más demandados en el entorno de las agencias digitales. Un perfil polivalente que te abrirá infinitas oportunidades laborales. ¿Preparado para dar un salto en tu carrera profesional?

El programa académico de este máster avanzado está compuesto por tres módulos:

El primer módulo del máster se centra en estructura, maquetación y diseño web de lado del cliente, o *front-end*, con HTML5, CSS3 y Javascript.

Durante el siguiente módulo, una vez hemos asentado una adecuada base en materia de diseño web, descubrirás otros lenguajes de programación como PHP7 o SQL y desarrollaremos en profundidad Javascript. De esta forma, el alumno aprenderá a dominar tanto el desarrollo del cliente o *front-end* como el desarrollo de lado del servidor o back-end. Dominadas ambas facetas el alumno se convierte en un desarrollador 360° o *full stack developer* que, actualmente, es uno de los puestos mejor valorados en cualquier empresa digital.

En el último módulo, de marketing digital, sumaremos un valor añadido y diferencial al perfil de desarrollador web *full stack*. En este módulo aprenderás todo lo referente a la aplicación de una estrategia de marketing a tu proyecto, a posicionar orgánicamente una web mediante técnicas de SEO, a hacer publicidad mediante SEM, Facebook Ads, Instagram Ads... o medir el rendimiento, audiencia o tráfico de tu web mediante analítica web.

# OFICIAL

Nuestra escuela es un [centro de formación oficial](#) de [Adobe](#). Este hecho demuestra que CEI ha cumplido con todas las exigencias que solicita esta compañía y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.

CEI es uno de los pocos [Centros de Formación Autorizados](#) por [Apple](#) en España. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información.

Autodesk confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia [Autodesk Authorized Training Center](#). Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad en entornos relacionados con el diseño de interiores, la arquitectura BIM y el desarrollo de videojuegos.

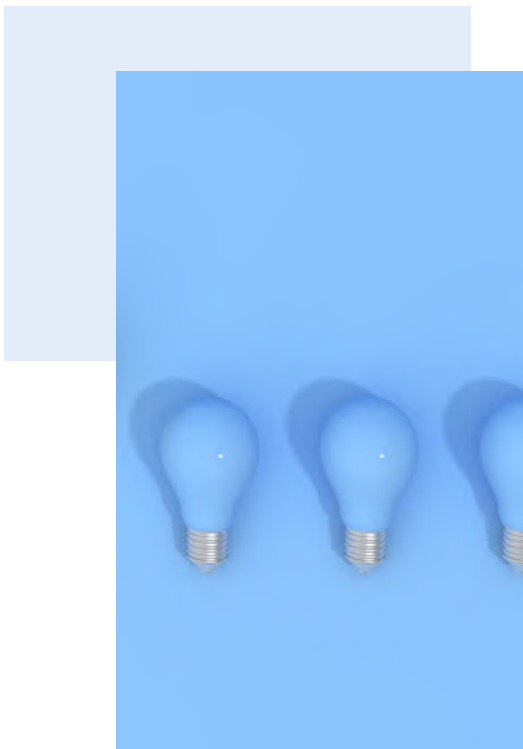
Con este acuerdo, nuestra escuela se convierte en [Maxon Training Provider](#) y se consolida como centro de formación oficial y de referencia de Cinema 4D en España.



**AUTHORIZED**  
Training Center



Authorized  
Training Center





# LA ESCUELA

CEI -Centro de Estudios de Innovación- es una escuela de diseño digital del siglo XXI, fundada en el año 1991. Somos un [centro de formación oficial](#) de Adobe, Apple, Autodesk, Maxon y Google Partner, especializado en el sector del diseño y marketing digital, con sedes en Madrid y Sevilla. Nuestros cursos, *bootcamps*, másteres y títulos superiores se desarrollan en seis áreas: diseño gráfico, desarrollo web, marketing digital, edición y postproducción de vídeo digital (VFX) y *motion graphics*, diseño de interiores y arquitectura y videojuegos.

Ahora sabemos que acertamos cuando, en [1991](#), apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI: Escuela de Diseño y Marketing.

Con más de [30 años](#) en el sector, más de [20.000 alumnos](#) formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra Escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como [Mejor Centro de Formación Presencial](#), [Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional](#), [Mejor Web de Centro de Formación Presencial](#) y [Mejor Centro de Formación Profesional](#).

# PROGRAMA

- Programación creativa
- Diseño en el navegador
- HTML/CSS
- Semántica
- *Responsive web design*
- JavaScript
- Introducción y herramientas
- Desarrollo *Front-end*
- En la frontera entre el *Front-end* y el *Back-end*
- Desarrollo *Back-end*
- Introducción al Marketing Digital
- Planificación Estratégica *Online*
- Gestión de Social Media
- Marketing en buscadores: SEO y SEM
- Analítica Web





# MÓDULO

## DISEÑO WEB CON HTML5, CSS3 Y JAVASCRIPT

### 01 CONTENIDO, ESTRUCTURA Y APARIENCIA

#### Introducción y herramientas

- Introducción al desarrollo web integral
- El diseñador web como programador creativo, el lenguaje de la web
- Herramientas de apoyo
- Elección de un editor de texto, factores a tomar en cuenta
- Todo diseño web debe ser *responsive*

#### HTML, primera parte: introducción

- Introducción a los lenguajes de etiquetas
- Elementos, etiquetas y atributos
- HTML semántico, el contenido como guía
- Elementos semánticos y elementos estructurales
- Títulos, párrafos, listas, tablas, enlaces e imágenes... el contenido es el rey

- Flujo normal (*normal flow*), elementos *block* e *inline*

### **CSS, primera parte: introducción**

- Reglas, selectores y propiedades
- Tipos de selectores
- Interludio HTML: elemento *style*, identificadores únicos y clases
- Vinculación de ficheros CSS a ficheros HTML

### **CSS, segunda parte: el navegador como herramienta de diseño**

- Diseñando en el navegador, inspector de elementos + editor de texto, o cómo dejar atrás las simulaciones
- CSS y su relación a los programas de diseño tradicionales

### **Tipografía**

- Introducción a la tipografía
- Elección de tipografías para web y las distintas alternativas a nuestra disposición
- Unidades de medida, absolutas y relativas
- Propiedades tipográficas
- Contenido dinámico vs. contenido estático y sus consecuencias a la hora de estilizar la tipografía

### **Color**

- Distintas formas de hablar en RGB
- Color de fondo y color del texto

### **Layout, primera parte: HTML + CSS**

- Relación de las etiquetas estructurales a los típicos “bloques” de un programa de diseño, todo es un rectángulo
- Unidades de medida
- Márgenes, por dentro y por fuera
- Modelo de caja
- Posicionamiento estático, o lo que está detrás del flujo normal
- Rompiendo el flujo normal: posicionamiento

relativo, absoluto y fijo

- Introducción al diseño *responsive*, *media queries*

### **CSS, tercera parte: la caja de herramientas gráficas**

- Bordes
- Imágenes de fondo y su diferencia con las imágenes de contenido
- Degradados de color
- Sombras
- Modos de fusión
- Filtros
- Transformaciones

### **HTML, segunda parte: formularios**

- Introducción a los formularios
- Elementos de entrada de datos

### **Layout, segunda parte: Flex**

- El modelo de caja flexible
- Flex vs. flujo normal
- Opciones de Flex
- Flex y su relación al diseño *responsive*
- Limitaciones de Flex

### **Layout, tercera parte: Grid**

- Cuadrículas a la hora de diseñar una web
- *Grid* vs. Flex vs. flujo normal
- Opciones de *Grid*

### **Layout, grand finale: diseñando en el navegador**

- Todo es combinable
- Maquetación idiomática, o como pensar en CSS
- Todo diseño web será *responsive*

## 02 DINAMISMO Y FUNCIONALIDAD

### JavaScript

- ¿Qué es JavaScript?
- Introducción a la programación
- Variables, condicionales, bucles y funciones

### La API del DOM, o lo que tradicionalmente asociamos a JavaScript

- ¿Qué es una API?
- El DOM
- Distintas formas de capturar elementos del DOM
- Sintaxis de punto como piedra angular de la API del DOM, *getters/setters*
- Gestión de clases
- Gestión de atributos
- Añadir y eliminar elementos: HTML dinámico, primera parte
- El bucle de eventos, o cómo convertir HTML en un espacio interactivo
- *Callbacks*
- El objeto *event* y cómo gestionar los eventos básicos del navegador

### AJAX, o cómo comunicarnos con el *backend*

- ¿Qué es el *backend*?
- Peticiones y respuestas, el protocolo HTTP
- Conexiones asíncronas con el servidor, el objeto XHR
- *Strings* que van y *Strings* que vienen, JSON como lengua franca entre lenguajes de programación

### jQuery

- *Libraries, frameworks*
- ¿Qué es jQuery?
- Manipulación del DOM
- AJAX

### WordPress, kit de supervivencia

- Naturaleza dinámica del contenido
- ¿Qué es WordPress?
- Introducción a PHP
- Ecosistema WordPress
- Al final, todo es HTML y CSS



# MÓDULO

## DESARROLLO

### WEB

### *FULL STACK*

### *DEVELOPMENT*

## 01 INTRODUCCIÓN Y HERRAMIENTAS

- Introducción al desarrollo web integral
- Elección de un editor de texto, factores a tomar en cuenta
- Uso de git como sistema de control de versiones

## 02 DESARROLLO FRONT-END

### Primeros pasos

- Breve reseña de HTML (elementos, etiquetas, atributos) y CSS (reglas, selectores, propiedades)
- Introducción a JavaScript, ¿qué es? Alcance y limitaciones
- Sintaxis del lenguaje JavaScript, su naturaleza funcional y su uso de la sintaxis de punto para

acceder a métodos y propiedades

- Conceptos básicos de programación y su aplicación en JavaScript: variables, condicionales, bucles, funciones

### **Variables, constantes, tipos de datos y estructuras básicas**

- Números y operadores aritméticos
- *Strings* (cadenas de caracteres), su longitud y métodos principales ¿es todo un *string*?
- Introducción a los *Arrays*, longitud y uso de índices
- *Booleans* y operadores lógicos
- Estructuras condicionales y concepto de bloque
- Bucles
- Objetos simples y su notación

### **Funciones**

- Funciones como objetos de primera clase y la naturaleza funcional de JavaScript
- Argumentos, longitud de una función y el objeto *arguments*
- Funciones como programas en miniatura y como generadores de datos, el uso de la palabra *return*
- *Scope* y clausuras
- Funciones anónimas y funciones invocadas inmediatamente
- Funciones flecha, primera parte
- Métodos como funciones
- *Callbacks*, primera parte

### **Arrays en profundidad**

- Operaciones básicas con *arrays*
- Métodos iterativos. *Callbacks*, segunda parte
- Introducción a la programación funcional

### **La API del DOM, o lo que tradicionalmente asociamos a JavaScript**

- ¿Qué es una API?
- El DOM
- Distintas formas de capturar elementos del DOM
- Sintaxis de punto como piedra angular de la API del DOM, *getters/setters*
- Gestión de clases
- Gestión de atributos
- Añadir y eliminar elementos: HTML dinámico, primera parte
- El bucle de eventos, o cómo convertir HTML en un espacio interactivo
- *Callbacks*, tercera parte: primer encuentro con el JavaScript asíncrono y *this*
- El objeto *event* y cómo gestionar los eventos básicos del navegador

### **Programación orientada a objetos en JavaScript**

- Funciones constructoras y prototipos
- Sintaxis de clases moderna, métodos y propiedades
- ¿Qué es *this*? y sus múltiples significados
- Funciones flecha, segunda parte
- Herencia

### **AJAX, primera parte: la frontera del desarrollo front-end**

- Conexiones asíncronas con el servidor, el objeto XHR
- *Strings* que van y *Strings* que vienen, JSON como lengua franca entre lenguajes de programación

## 03 EN LA FRONTERA ENTRE EL FRONT-END Y EL BACK-END

### PHP, primera parte

- Introducción a PHP, ¿qué es? Alcance y limitaciones
- Sintaxis del lenguaje PHP, sus dos grandes aplicaciones: HTML dinámico y lenguaje de *back-end*
- Números y operadores aritméticos
- *Strings*
- *Arrays*
- *Booleans* y operadores lógicos
- Estructuras condicionales
- Bucles
- Funciones

### AJAX, segunda parte: contacto establecido

- El protocolo HTTP, funcionamiento y métodos
- Peticiones y respuestas
- Cabeceras

### Node

- ¿Qué es Node?
- Procesos y la naturaleza modular de Node
- El sistema de ficheros
- *Streams* (flujos)
- El módulo HTTP y la posibilidad de usar JavaScript como *back-end*
- NPM, el gestor de paquetes de Node
- Express

### JavaScript asíncrono en profundidad

- *Timers*
- Promesas, *async* y *await*
- AJAX, tercera parte: *fetch*

### Expresiones regulares

- ¿Qué son?
- Sintaxis
- Múltiples aplicaciones de las expresiones regulares

## 04 DESARROLLO BACK-END

### PHP, segunda parte

- Uso de PHP como lenguaje de plantillas
- Gestión de formularios con PHP

### Bases de datos, MySQL

- Motores de bases de datos
- SQL ¿Qué es? y su sintaxis
- Consultas
- CRUD, o crear, leer, actualizar y borrar

### PHP y MySQL

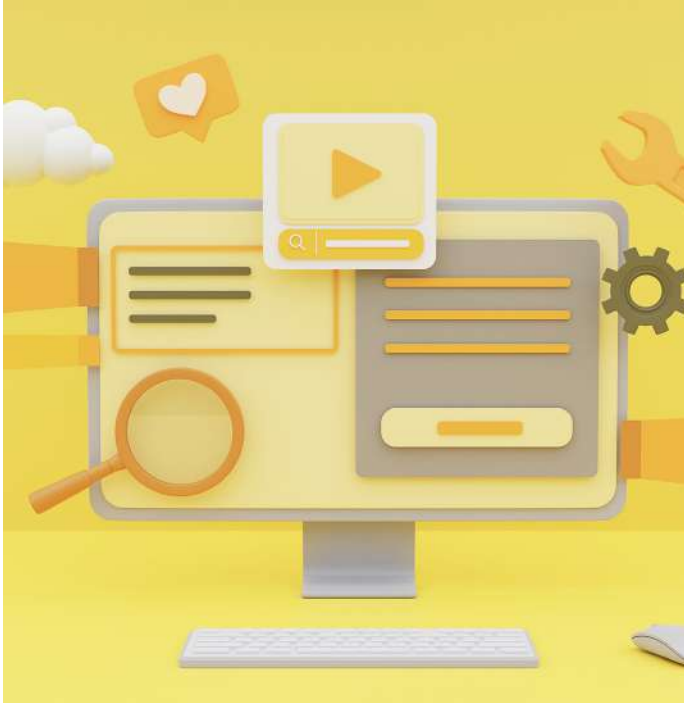
- Distintas formas de comunicarse con la base de datos
- El objeto de datos de PHP
- Consultas preparadas

### Programación orientada a objetos en PHP

- Objetos en PHP, sintaxis
- Métodos, propiedades
- Herencia

### Desarrollo *full-stack*

- Navegación y gestión de rutas
- Páginas privadas y páginas públicas, gestión de *cookies* y sesiones
- *Frameworks*, *libraries* y el panorama a futuro: a manera de cierre



# MÓDULO

## MARKETING DIGITAL

### 01 INTRODUCCIÓN AL MARKETING DIGITAL

#### Marketing Digital

- ¿Qué es el marketing?
- 10 cambios del marketing digital
- Internet y la nueva era del marketing digital
- Web 3.0
- Nuevos enfoques
- Campañas 3.0
- Marketing Viral

#### Nuevos modelos de negocio basados en web 2.0

- Retos y desafíos para emprendedores digitales
- Cambios en las diferentes industrias
- Salidas laborales del marketing digital
- Nuevos medios de pago
- Modelo *Lean Canvas*

### Atrayendo clientes en la era digital

- Momento cero de la verdad
- Encontrar el público objetivo
- ¿Qué es un lead?
- Empezar a desarrollar *Buyer/Personas*
- Matriz de toma de decisiones
- RGPD

### Marketing de contenidos

- Realidad actual. El contenido es el rey
- Definición de marketing de contenidos
- Tendencias en el marketing de contenidos
- La importancia de una estrategia de contenidos
- ¿Cómo generar contenido viral y atractivo?

## 02 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA ONLINE

### Estrategia de marketing online

- Estrategia de marketing online
- Análisis de la situación actual de la empresa
- Análisis D.A.F.O enfocado a web
- Investigación de la competencia basada en web
- Definición de objetivos y cronograma
- Recursos necesarios para su realización y desarrollo
- Plan de ejecución y establecimiento de métricas
- Análisis de resultados
- Cálculo del ROI

### Copywriting | Escribir para vender

- Comunicación y gestión de la conversación
- Transmitir mensajes de forma eficaz y atractiva
- Gestión de mensajes dañinos

### Campaña de e-mail marketing

- Bases de datos de contactos
- Generación de *leads* de calidad
- Técnicas de diseño para crear un e-mail efectivo
- Legislación referente al e-mail marketing
- Métricas del e-mail marketing.
- Herramientas y plataformas *online*
- Presupuesto y recursos necesarios para su implementación
- Análisis de resultados y ROI
- Casos de éxito
- Caso práctico: creación de una *newsletter*

### Social Media Plan

- Análisis de la situación actual de las redes de la empresa
- Análisis de la competencia en redes sociales
- Selección de plataformas y canales
- Creación de sinergias: personas con influencia y mapas de blogs
- Definición de objetivos
- Estrategia de contenidos
- Estrategia de acciones
- Herramientas para la gestión de *social media*
- Establecimiento de métricas por red social: Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Blog, etc.
- Herramientas de monitorización de redes sociales

## 03 GESTIÓN DE SOCIAL MEDIA

### Community Manager

- Perfil, funciones, tareas, rol en la organización
- El horario del *Community*: 24/7, 365 días al año
- Influencia (marca personal)
- Estrategias de *community management*:

labores, responsabilidad y posibilidades

- Herramientas de *Community Manager*
- Buffer, Canva, Giphy

### Concursos para Redes Sociales

- Pasos para crear un concurso
- Herramientas de creación de concursos
- Aspectos a tener en cuenta
- Casos de éxito
- *EasyPromos App*

### Facebook

- Facebook para empresas. Proceso para crear una cuenta de empresa (Práctica)
- Campañas de Facebook Ads
- Tipos de campañas y objetivos
- Segmentación de anuncios
- Creación de públicos personalizados para campañas
- Píxel de seguimiento
- Formatos de anuncios
- Facturación en Facebook Ads
- Casos de éxito y acciones que han impactado en la manera de utilizar esta red social
- Analítica y promoción a través de esta red social

### Twitter

- Usos de Twitter por parte de las marcas
- Creación de campañas y participación
- Twitter para empresas
- Campañas de Twitter Ads
- Tipos de campañas y objetivos
- Segmentación de anuncios
- Creación de públicos personalizados para campaña
- Seguimiento de conversiones
- Formatos de anuncios
- Casos de éxito y acciones que han impactado en la manera de utilizar esta red social
- Analítica y promoción a través de esta

- red social

### Youtube

- Vídeo Marketing
- Estrategias para Vídeo Marketing
- La nueva figura del *youtuber*
- Youtube y el SEO
- Bancos de imágenes
- Bancos de vídeos

### Instagram

- Instagram Ads
- Formatos de anuncios y cómo crearlos
- Instagram y Facebook para vender productos
- *Apps* de Instagram

### Pinterest

- Pinterest para empresas
- Pinterest Ads
- Campañas de Pinterest Ads
- Tipos de campañas y objetivos
- Segmentación de anuncios
- Creación de públicos personalizados para campañas
- Seguimiento de conversiones
- Widgets en Pinterest
- Pinterest y el SEO

### LinkedIn

- Usos de la red social
- Participación en grupos
- Perfiles de empresas: cómo crearlos.
- Creación de un perfil personal (Práctica)
- Mejoras del perfil a través de recomendaciones: cómo obtenerlas
- Campañas de LinkedIn Ads
- Tipos de campañas y objetivos
- Segmentación de anuncios
- Creación de públicos personalizados para campaña
- Seguimiento de conversiones

## Google My Business

- Introducción a Google My Business
- Gestión de perfiles
- Páginas y productos en Google My Business
- Opiniones y reseñas
- Google My Business y el SEO

## Introducción a WordPress

- Creación de *Hosting* y Dominio para la clase
- Introducción a Temas
- Introducción a *Posttypes* (Creación de Páginas, Entradas, Productos)
- Creación de Menús
- *Plugins* básicos
- El blog como herramienta personal
- Consejos para generar contenidos en blogs
- ¿Cómo diseñar una *landing page* atractiva?

## E-Commerce

- Introducción al *E-Commerce*
- WooCommerce

# 04

## MARKETING EN BUSCADORES: SEO y SEM

### SEO

- Introducción al Marketing en buscadores
- Usabilidad y accesibilidad web
- Indexación en Google Search Console (*Mobile First Indexing*)
- Herramientas importantes de Search Console (rendimiento de palabras, errores, enlaces, clics, impresiones, ctr, dispositivos, etc.). Realizar paso a paso una correcta indexación en Google
- Definición de palabras clave
- Herramientas para *Keywords* (SEMrush,

Ubersuggest, Keywords Everywhere)

- SEO *On-Page*: optimización de contenidos
- Screaming Frog
- Metatítulos, metadescripciones, estructura de contenidos, *headings*, etiquetas importantes
- Optimización de imágenes para SEO
- Escritura de SEO
- Marcado de datos
- Optimización de entradas a blogs a nivel de SEO
- Instalación de *plugins* especializados en SEO
- Top de extensiones de navegación para SEO (Moz toolbar, Check My Links)
- SEO *Off-Page*: optimización externa
- Construcción natural de enlaces
- Redireccionamientos Web y estatus de páginas 301, 404, 5xx, etc.
- Malas prácticas en posicionamiento SEO
- Casos de éxito
- Caso práctico: planificación y desarrollo de estrategia SEO
- Lista paso a paso para empezar a hacer SEO
- Auditoria de SEO

### SEM

- Estrategia de publicación de anuncios
- Funcionamientos de Ad Rank de Google
- Investigación de palabras clave con la herramienta planificador de palabras clave
- Tipos de concordancias de palabras clave
- Palabras clave negativas
- Tipos de pujas
- Caso práctico: planificación y desarrollo de estrategia SEM
- Red de búsquedas
- Red de *display*
- Métricas en Adwords
- Listas de remarketing
- Youtube Ads

## 05 ANALÍTICA WEB

- Introducción a Google Analytics
- Implementación de códigos de seguimiento
- Creación de vistas, perfiles y permisos
- Tipos de datos (dimensiones, dimensiones secundarias, métricas, métricas personalizadas)
- Planificación de objetivos
- Metas, eventos, filtros y canales
- Definición de métricas, tipos de conversiones
- Introducción a Google Tag Manager
- Creación de públicos personalizados
- Listas de remarketing
- Segmentos personalizados
- *Dashboards* Personalizados

## 06 ÚLTIMOS DÍAS DEL MÓDULO

- Certificaciones de Google
- Repaso final del módulo
- Tutorías de proyecto