

TÍTULO SUPERIOR 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
www.cei.es

CEI.



900 H. (15 meses)

700 H. Presencial/*Online* + 200 H. Proyecto final

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

OBJETIVOS



El Título Superior en Desarrollo Web y Marketing Digital aúna una formación completa en diseño, conceptualización y desarrollo web y el conocimiento de las técnicas y herramientas del Marketing Digital más utilizadas: posicionamiento de páginas web en motores de búsqueda, voz de marca, analítica web, gestión profesional de redes sociales, estrategia... consiguiendo un control total sobre la creación de páginas y aplicaciones web y su proyección y percepción por parte de los usuarios.

Este Título Superior en Desarrollo Web y Marketing Digital se compone de cinco módulos: diseño web con HTML5, CSS3 y Javascript, desarrollo *full stack*, diseño de interfaces y experiencia de usuario (UX, UI), diseño web con WordPress y Marketing Digital.

En el primero de los módulos el alumno aprenderá maquetación y estructura web con HTML5 y CSS3 y a integrar elementos dinámicos con Javascript (con la ayuda inestimable de librerías como jQuery). En el segundo de los módulos de este título superior, el alumno desarrollará los conceptos más importantes de la programación web de lado del cliente (*front-end*) y de lado del servidor (*back-end*), dando operatividad a estas páginas web al relacionarlas con bases de datos, formularios, etc., gracias a PHP7 y SQL y convirtiéndose en un desarrollador *full stack*.

El módulo de Diseño de Experiencia de usuario e interfaces (UX/UI) aporta conocimientos orientados a la conceptualización (desde el punto de vista de la usabilidad) y prototipado de las páginas y aplicación que se van a crear. Con el módulo de diseño web con WordPress se multiplican las posibilidades al poder trabajar también con el CMS más utilizado en la actualidad, cuyo uso simplifica de forma sustancial las tareas necesarias para la maquetación, programación y/o desarrollo web. La combinación de todos estos lenguajes y herramientas nos da la capacidad para conceptualizar, diseñar y crear de principio a fin cualquier aplicación o proyecto web.

Finalmente, con el módulo de Marketing Digital completamos un perfil profesional altamente demandado en el entorno de las profesiones digitales con una formación orientada a hacer visibles nuestros proyectos web por medio del posicionamiento en buscadores (SEO y SEM), la analítica web, estrategias de marketing o *community management*, voz de marca, gestión profesional de redes sociales, publicidad digital, etc.

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.

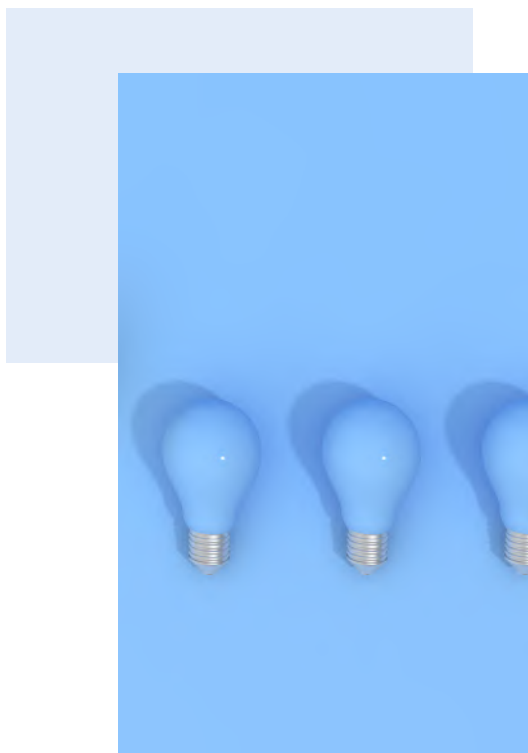
Con este acuerdo, nuestra escuela se convierte en [Maxon Training Provider](#) y se consolida como centro de formación oficial y de referencia de Cinema 4D en España.



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
- Diseño web con WordPress
- Conceptualización web (Figma)
- Cotización y planificación web
- Desarrollo web y optimización en WordPress
- Introducción y herramientas
- Desarrollo *Front-end*
- En la frontera entre el *Front-end* y el *Back-end*
- Desarrollo *Back-end*
- Fundamentos UX/UI
- *User Research*
- Diseño de interfaces (Figma)
- Prototipado
- 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*

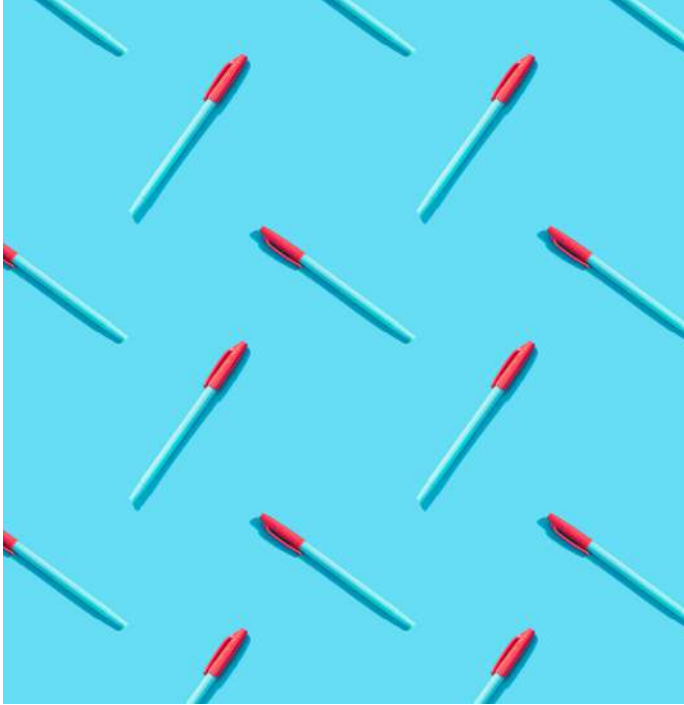
- ¿Qué es el *backend*?
- Peticiones y respuestas, el protocolo HTTP
- Conexiones asíncronas con el servidor, el objeto XHR
- *Strings* que van y *Strings* que vienen, JSON como lengua franca entre lenguajes de programación

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

DISEÑO WEB CON WORDPRESS

01 INTRODUCCIÓN

- La web. Tipos y estructuras
- Google *Mobile First Index*
- WordPress. ¿Qué es?
- El Diseño web. Proceso creativo

02 INVESTIGANDO

- Proceso de investigación
- Técnicas de análisis

03 COTIZANDO Y PLANIFICANDO

- ¿Cuánto vale mi página web?
- Planificación temporal del trabajo
- Sistemas de gestión para trabajar el diseño web

04 CONCEPTUALIZANDO LA WEB

- La inspiración y toma de referencias
- La identidad visual. Manual de estilos web
- Creación del árbol de contenidos
- Boceteo o *wireframes*
- Creación de *mockups*
- Prototipado de la web
- Presentación al cliente y preparación de contenidos

05 CREANDO CONTENIDOS

- *Copywriting*
- Tipos de contenidos
- La generación de contenidos en WordPress. *Post* y páginas
- Las imágenes. Tipos y tratamiento para web
- Política de Privacidad y la Política de *Cookies*

06 DESARROLLANDO NUESTRA WEB I

- Conociendo WordPress
 - Instalación en local y servidor
 - Preparación de un WordPress. Pasos esenciales
 - Estructura de WordPress y su interfaz
- *Los plugins*
- Biblioteca de medios: optimización de imágenes
- Los temas
 - Tipos de temas
 - Explicando un tema
- Trasladando nuestro diseño a WordPress
 - Diseñando el *body*
- Compositores visuales: Elementor
- *Addons* y complementos
- Creando web en *Mobile first*
- Formularios de contacto
 - Diseñando *headers* personalizados.
- Los menús
 - Diseñando *footers* personalizados
 - Creación propia de plantillas y *snippets*
 - Creación de layouts personalizados para post
 - Creación de post types personalizados y sus *layouts*
 - Creación de campos personalizados
- Ecommerce: WooCommerce
 - Explicación y configuración de una tienda *online*
 - Creación de plantillas de producto personalizadas

- Modificación y configuración del *checkout*
- *Plugins* necesarios
- Gestión de usuarios en WordPress
 - Roles de usuarios
 - Registro de usuarios
 - Creación de áreas privadas y membrecías
 - Visualización de contenidos según roles
- Traducción de páginas web
 - Uso del *plugin*
 - Traducción de temas y *plugins*
- Exportación y copias de seguridad de WordPress
- Otros *plugins* de interés: *sliders*, compartir en redes sociales, *feeds*, chats, etc.
- Desarrollando la Web: Introducción al editor visual (Gutenberg).
- Integración de WordPress con servicios de terceros como por ejemplo: Recaptcha, Mailchimp, Google Analytics, Google Search Console

07 OPTIMIZANDO Y PROTEGIENDO NUESTRA WEB

- Optimización de rendimiento de nuestro WordPress
 - Optimización del código
 - Instalación de cachés
- Protección del WordPress
 - Protección de los accesos a WordPress
 - Protección de contenidos y carpetas
 - Protección contra ataques exteriores

08 DESARROLLANDO NUESTRA WEB II

- Introducción al *Inbound marketing* para WordPress
- Creación de mapas del *site*
- Instalación y configuración de *plugin* de SEO

09 DESARROLLANDO NUESTRA WEB III

- Técnicas de mantenimiento de WordPress



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

DISEÑO EN EXPERIENCIA DE USUARIO E INTERFACES (UX/UI)

01 INTRODUCCIÓN: UX/UI Y FIGMA

- Introducción UX/UI
- Introducción Figma
- Animación Figma

02 EL CLIENTE

- *Briefing*
- Datos del negocio
- Toma de requisitos
- Análisis de la competencia

03 HEURÍSTICAS Y DISEÑO DE INTERACCIÓN

- Análisis heurístico
- Diafragmas de flujo
- Principios de UX
- Desarrollo de *wireframes*: Whimsical

04 DISEÑO VISUAL

- Principios de diseño
- Principios de color y tipografía
- Diseño de formularios
- Uso de la *Grid* o Retícula
- Accesibilidad

05 ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

- Árbol de contenidos
- Sistemas de organización
- Sistemas de etiquetado
- Sistemas de navegación
- Sistemas de búsqueda

06 FIGMA AVANZADO

- *Auto layout*
- Componentes y variaciones
- *Atomic Design* y Sistema de diseño

08 METODOLOGÍAS ÁGILES

- *Design Sprint*
- *Scrum*
- *Lean*
- *Design Thinking*

09 DISEÑO DE APPS

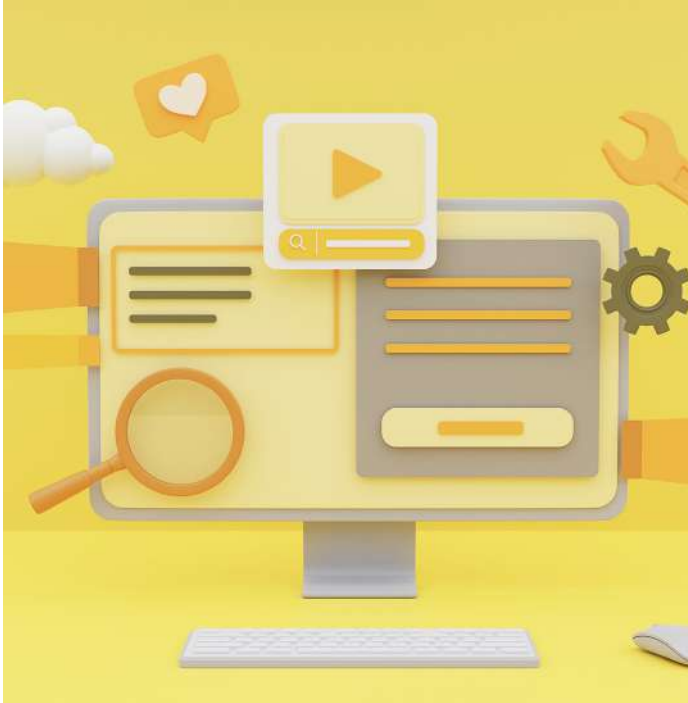
- Medidas de dispositivos *mobile*
- Tipografías
- Colores
- *Grid*
- Diseño y prototipado con Figma
- Sistemas de diseño

10 DISEÑO VERSIÓN WEB

- Medidas web
- Tipografías
- Colores
- *Grid*
- Diseño y prototipado con Figma
- Sistemas de diseño

11 UX Y SEO

- Similitudes entre UX y SEO
- Factores SEO (Web)
- Factores ASO (apps)



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