

Mestrado Próprio b-learning

Website Management Engineering



Mestrado Próprio b-learning Website Management Engineering

Modalidade: Semipresencial (Online + Estágio Clínico)

Duração: 12 meses

Certificação: TECH Universidade Tecnológica

Reconhecimento: 60 + 5 ECTS

Carga horária: 1620 horas

Acesso ao site: www.techtute.com/pt/informatica/mestrado-proprio-b-learning/mestrado-proprio-b-learning-website-management-engineering

Índice

01

Apresentação

pág. 4

02

Porquê fazer este Mestrado
Próprio b-learning?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competências

pág. 18

05

Direção do curso

pág. 22

06

Planificação do ensino

pág. 28

07

Estágio

pág. 44

08

Onde posso fazer
os estágios?

pág. 46

09

Metodologia

pág. 54

10

Certificação

pág. 62

01

Apresentação

Se não estiveres na internet, não existes. A presença online das empresas, organizações e instituições é fundamental para a sua visibilidade. As páginas web são a montra essencial, mas sem uma estrutura correta, uma orientação e um conteúdo de qualidade, nenhum motor de pesquisa posicionará o website, nem o cliente obterá os resultados de vendas e o retorno do investimento. Este Mestrado Próprio b-learning permite que os profissionais adquiram uma formação especializada no desenvolvimento e criação de websites que irá impulsionar as suas carreiras. Os conteúdos educativos 100% online, disponíveis desde o primeiro dia, permitir-lhe-ão adquirir os conhecimentos necessários, adaptando a carga horária às suas necessidades. Além disso, uma Formação Prática numa empresa líder do setor completará esta capacitação.



“

Crie páginas web que realmente rentabilizem e atinjam o objetivo que as empresas e os clientes procuram graças à aprendizagem deste Mestrado Próprio b-learning"

A presença na era digital é imprescindível. Os contínuos avanços e atualizações dos programas e sistemas que possibilitam a criação de páginas web obrigam o profissional a ter um conhecimento profundo e constante do assunto. As empresas procuram o retorno do investimento, as vendas de produtos e a presença na internet como objetivos indispensáveis para obterem lucro.

Este Mestrado Próprio b-learning, ministrado por uma equipa docente especializada na área, fornecerá todas as ferramentas necessárias para que os alunos criem páginas web rentáveis, encontrando o nicho de mercado que melhor se adapte às solicitações do cliente, criando uma estrutura web eficaz, detetável pelos diferentes motores de pesquisa e que permita um correto posicionamento. Tudo isto dentro do quadro legal atual, que evita cometer erros que podem ser prejudiciais tanto para o cliente como para o criador do site.

A linguagem, criação de conteúdos e proteção contra os inúmeros ataques que os websites podem sofrer são alguns dos destaques deste curso semipresencial. Um plano de estudos completo que permitirá aos alunos progredir num dos setores da informática que mais avançou nos últimos anos e que, devido à necessidade crescente de estar na internet, deverá continuar a avançar durante muito tempo.

A TECH oferece aos alunos a oportunidade de adquirir conhecimentos atualizados e inovadores numa primeira fase teórica 100% online. Poderá aceder aos mesmos a qualquer hora do dia a partir de um dispositivo ou telemóvel com ligação à internet. Além disso, os alunos culminarão esta formação com uma segunda fase que consiste numa Formação Prática de 120 horas num centro de referência internacional que lhes permitirá aplicar tudo o que aprenderam no quadro teórico.

Este **Mestrado Próprio b-learning em Website Management Engineering** conta com o conteúdo educacional mais completo e atualizado do mercado. As suas principais características são:

- ♦ Desenvolvimento de mais de 100 casos apresentados por profissionais de enfermagem com experiência no desenvolvimento e criação de websites
- ♦ O seu conteúdo gráfico, esquemático e eminentemente prático fornece informações científicas sobre as disciplinas médicas essenciais para a prática profissional
- ♦ O desenvolvimento de casos práticos apresentados por especialistas em *Website Management Engineering*
- ♦ Os conteúdos gráficos, esquemáticos e eminentemente práticos fornecem informações científicas e práticas sobre as disciplinas essenciais para a prática profissional
- ♦ Os exercícios práticos em que o processo de autoavaliação pode ser utilizado para melhorar a aprendizagem
- ♦ A sua ênfase especial nas metodologias inovadoras
- ♦ As lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ A disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à internet
- ♦ Tudo isto será complementado por lições teóricas, perguntas a especialistas, fóruns de discussão sobre questões controversas e atividades de reflexão individual
- ♦ Disponibilidade de acesso aos conteúdos a partir de qualquer dispositivo fixo ou portátil com ligação à Internet
- ♦ Além disso, terá a possibilidade de efetuar um estágio num dos melhores centros do mundo no que diz respeito à criação de páginas web

“

Este Mestrado Próprio b-learning permitir-lhe-á aprender as principais linguagens de programação e otimizar qualquer projeto web. Clique e matricule-se"

Neste Mestrado Próprio b-learning, de natureza profissional e modalidade semipresencial, o objetivo é atualizar o pessoal informático que desenvolve a criação de páginas web e que necessita de um elevado nível de qualificação. Os conteúdos são baseados nas mais recentes evidências científicas e orientados de forma didática para integrar os conhecimentos teóricos na prática do web design, sendo que os elementos teórico-práticos facilitarão a atualização dos conhecimentos e permitirão a tomada de decisões na sua construção.

Graças aos seus conteúdos multimédia, desenvolvidos com a mais recente tecnologia educativa, permitirá ao profissional de informática uma aprendizagem situada e contextual, ou seja, um ambiente simulado que proporcionará uma aprendizagem imersiva programada para praticar em situações reais. A estrutura deste Mestrado Próprio b-learning centra-se na Aprendizagem Baseada em Problemas, na qual o aluno deve tentar resolver as diferentes situações de prática profissional que surgem durante o mesmo. Para tal, contará com a ajuda de um sistema inovador de vídeos interativos criados por especialistas reconhecidos.

Crie um website de comércio eletrónico impecável e tenha sucesso numa área em constante crescimento. Matricule-se.

Durante 3 semanas, estará em contacto com grandes criadores de websites profissionais.



02

Porquê fazer este Mestrado Próprio b-learning?

O mercado digital, bem como a expansão da internet como precursor de um número cada vez maior de transações comerciais, veio realçar a importância do papel do engenheiro especializado na gestão de páginas web. No entanto, é uma profissão que, devido aos muitos avanços feitos nesta área, está constantemente a ser atualizada, razão pela qual este Mestrado Próprio b-learning é a opção perfeita se o aluno quiser manter-se atualizado com os últimos desenvolvimentos neste domínio. Trata-se de uma capacitação única que alia teoria e prática numa experiência que marcará, sem dúvida, um antes e um depois na carreira de qualquer profissional que pretenda ter sucesso no domínio do *Website Management Engineering*.



“

Um Mestrado Próprio b-learning ideal para atualizar os seus conhecimentos técnicos e específicos para implementar com êxito qualquer sistema baseado na web e nas suas aplicações com uma abordagem sistemática”

1. Atualizar-se com a tecnologia mais recente disponível

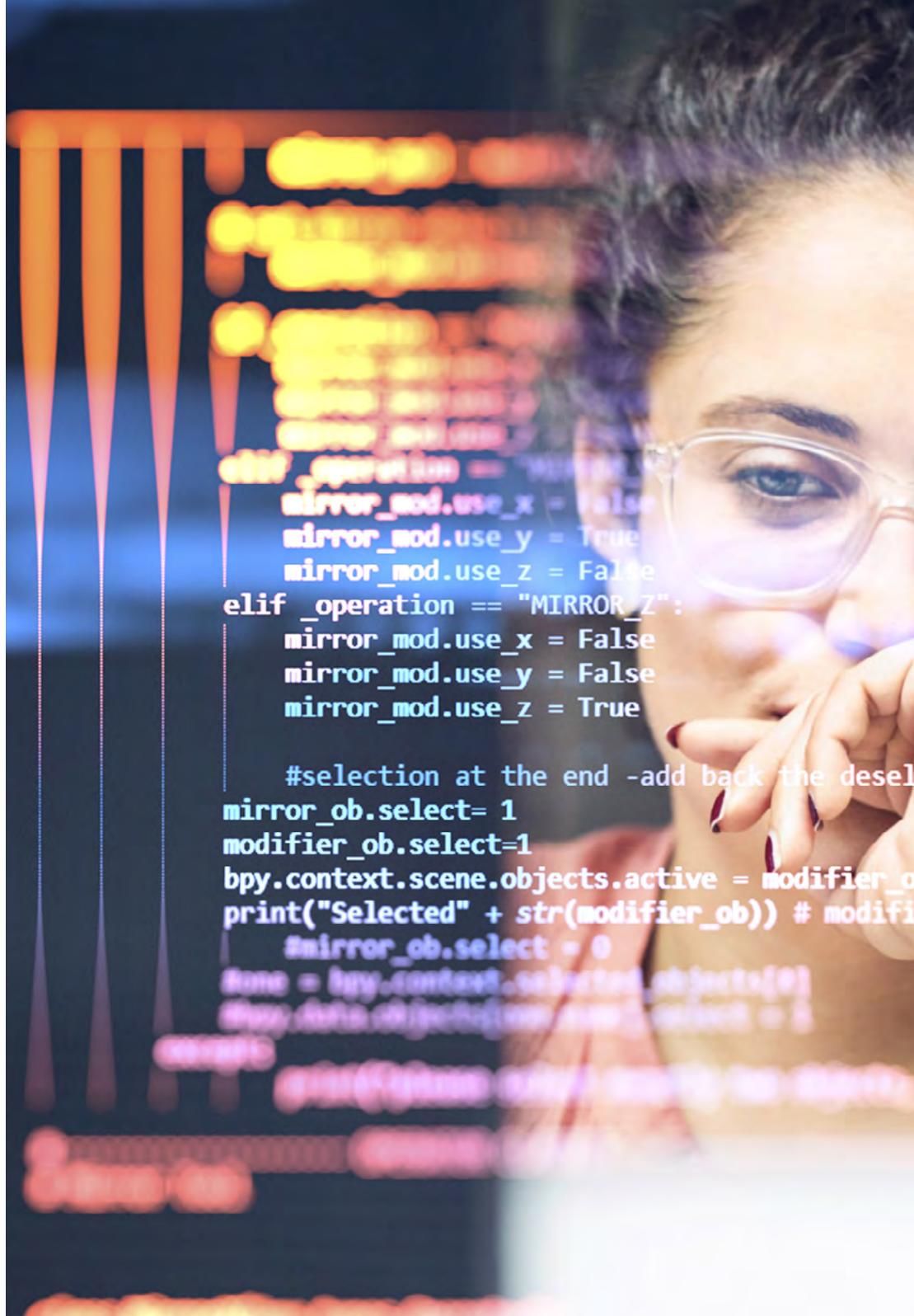
Como não poderia deixar de ser, o aluno que se matricule no Mestrado Próprio b-learning em *Website Management Engineering* terá acesso às tecnologias informáticas mais sofisticadas, vanguardistas e inovadoras do setor. Desta forma, poderá familiarizar-se com a sua utilização, integrando na sua prática a gestão de programas e aplicações extremamente complexos, bem como o domínio dos seus prós e contras em função do objetivo da programação.

2. Aprofundar conhecimentos recorrendo à experiência dos melhores especialistas

O aluno fará parte de uma equipa altamente qualificada na área da gestão de recursos web. Além disso, terá o apoio de um tutor de estágio que garantirá o cumprimento de todos os requisitos para os quais esta formação foi concebida. Isto permitir-lhe-á tirar o máximo partido da mesma, utilizando a sua experiência para implementar na sua prática as estratégias de TI mais sofisticadas atualmente disponíveis.

3. Ser introduzido a ambientes clínicos de topo

O acesso a este Mestrado Próprio b-learning permitirá ao aluno participar em vários empregos relacionados com a gestão de plataformas e estruturas web. Desta forma, poderá trabalhar para aperfeiçoar as suas competências de engenharia de forma garantida, abordando, juntamente com os seus colegas, os diferentes problemas dos clientes e propondo soluções eficazes baseadas na sua própria experiência e no que aprendeu durante o período de formação teórica.



4. Combinar a melhor teoria com a prática mais avançada

Este Mestrado Próprio b-learning apresenta-se como uma oportunidade ímpar para alargar os conhecimentos do aluno do ponto de vista teórico e prático, abordando uma especialização exaustiva e abrangente de trabalho na gestão de conteúdos e estruturas web. Desta forma, poderá enfrentar um mercado de trabalho cada vez mais exigente e complexo com a garantia de ter tudo o que precisa para assumir qualquer tipo de projeto com confiança.

5. Alargar as fronteiras do conhecimento

Este Mestrado Próprio b-learning elevará os conhecimentos do aluno ao mais alto nível, com especial ênfase nos aspetos mais valorizados pela atual procura de trabalho. Além disso, trata-se de um Mestrado Próprio b-learning cujo plano de estudos foi desenvolvido de acordo com as normas internacionais da Engenharia especializada na gestão de websites, pelo que a sua conclusão será a chave para exercer em qualquer país de forma eficaz e garantida.

“

*Terá uma imersão prática total
no centro da sua escolha”*

ected mirror modifier object

ob
er ob is the active ob

03

Objetivos

A estrutura do Mestrado Próprio b-learning permitirá aos alunos adquirirem as competências necessárias para atualizarem os seus conhecimentos na profissão, depois de estudarem em profundidade os aspetos fundamentais do design e criação de páginas web. Para tal, a equipa docente especializada neste domínio fornecerá as ferramentas e os conhecimentos necessários para realizar corretamente uma arquitetura web e implementar integralmente um negócio de *comércio eletrónico* tendo em conta todos os parâmetros técnicos necessários.



“

Atualizar os seus conhecimentos numa área que exige profissionais altamente qualificados. Uma equipa docente especializada orientá-lo-á”

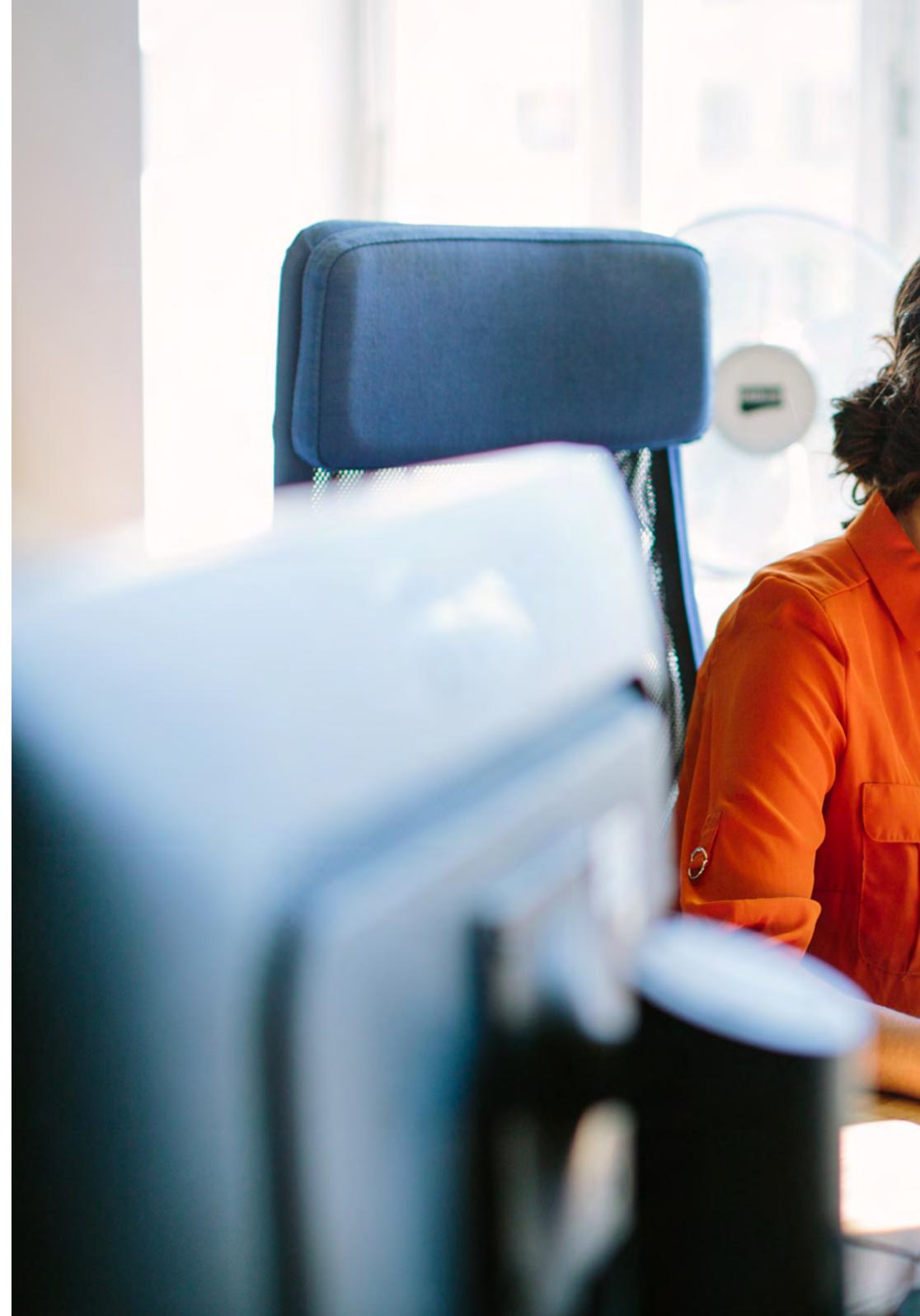


Objetivo geral

- ♦ O Mestrado Próprio b-learning em *Website Management Engineering* fornece os conhecimentos e as ferramentas necessárias para que os alunos obtenham um conhecimento aprofundado do enquadramento legal internacional para a criação de um website, dominem as principais linguagens de programação para realizar uma correta estruturação web, dominem o processo de criação HTML, dominem CSS, desenvolvam aplicações com estruturas complexas e obtenham conhecimentos especializados em PHP. Um vasto conteúdo multimédia com resumos em vídeo de cada tópico e casos práticos facilitará a compreensão de todos os conteúdos



Identifique corretamente o nicho de mercado, determine os objetivos e lance-se na criação de um website rentável com este Mestrado Próprio b-learning"





Objetivos específicos

Módulo 1. Aspetos éticos e legais da web

- ♦ Analisar o quadro jurídico atual numa perspetiva cronológica
- ♦ Estabelecer uma classificação de acordo com os aspetos jurídicos dos websites
- ♦ Identificar os fatores que fazem a diferença entre presença e atividade
- ♦ Examinar em profundidade as leis habitualmente utilizadas no ambiente web
- ♦ Determinar as bases tributárias espanholas e europeias para o comércio eletrónico
- ♦ Identificar os aspetos práticos que garantem o cumprimento correto da norma
- ♦ Apresentar as consequências das nossas obrigações no mundo real

Módulo 2. Metodologias ágeis para o desenvolvimento de aplicações web

- ♦ Determinar os elementos-chave de um caso de negócio, da visão do produto e das histórias dos utilizadores
- ♦ Planear iterações com base na velocidade da equipa e na duração da iteração
- ♦ Recolher e atribuir prioridades aos requisitos de um projeto ágil
- ♦ Reconhecer as orientações para a decomposição, estimativa e atribuição de histórias de utilizadores
- ♦ Desenvolver práticas ágeis para gerir a qualidade e o risco dos projetos
- ♦ Cálculo de indicadores de desempenho de custos e prazos de projetos ágeis
- ♦ Analisar as chaves da contratação para projetos ágeis
- ♦ Utilizar ferramentas e estratégias para envolver ativamente as partes interessadas ao longo da vida de um projeto
- ♦ Examinar as estratégias de liderança das equipas auto-geridas de alto rendimento

Módulo 3. Linguagens de programação web

- ♦ Integrar as aplicações desenvolvidas em PHP com bases de dados MySQL
- ♦ Dominar o processo de interação com o cliente utilizando formulários, cookies e sessões
- ♦ Desenvolver conhecimentos especializados no desenvolvimento de aplicações e páginas web, tanto do lado do cliente como do lado do servidor
- ♦ Examinar as linguagens de programação web e a sua implementação em ambientes de desenvolvimento
- ♦ Analisar os diferentes *frameworks* e bibliotecas das principais linguagens de programação web
- ♦ Determinar as diferentes técnicas de otimização a ter em conta durante o desenvolvimento de qualquer projeto web

Módulo 4. Engenharia e arquitetura de websites

- ♦ Determinar a origem da arquitetura web e o seu papel no desenvolvimento de websites
- ♦ Examinar os 3 pilares da arquitetura web de forma a reconhecer a importância de cada um deles na conceção e construção de projetos web
- ♦ Desenvolver os diferentes tipos de arquitetura web, as suas vantagens e adequação entre si
- ♦ Avaliar as etapas que compõem a arquitetura web, a correlação entre elas e o seu desenvolvimento
- ♦ Otimizar a relação entre a arquitetura web e a experiência do utilizador, bem como a relação entre a arquitetura web e a SEO
- ♦ Analisar a organização da navegação e dos conteúdos antes da fase de modelação

Módulo 5. Sistemas de segurança do website

- ♦ Analisar o projeto OWASP Top 10
- ♦ Gerir a segurança em ambientes CMS
- ♦ Verificar as diferenças entre os diferentes métodos de autenticação
- ♦ Determinar as vulnerabilidades mais comuns encontradas em aplicações web
- ♦ Identificar os diferentes ataques e riscos nas APIs
- ♦ Analisar os diferentes cabeçalhos HTTP em termos de segurança
- ♦ Diferenciar os diferentes tipos de auditorias web que podemos efetuar
- ♦ Avaliar as vulnerabilidades da web associadas às comunicações

Módulo 6. Conceção e programação da interface do utilizador

- ♦ Detetar as necessidades dos utilizadores e os padrões de comportamento na web
- ♦ Interpretar dados analíticos para tomar decisões
- ♦ Aplicar as diferentes metodologias e ferramentas centradas no utilizador
- ♦ Identificar e aplicar princípios de usabilidade para conceber aplicações eficazes e eficientes
- ♦ Considerar as possíveis deficiências do utilizador a ter em conta para proporcionar um ambiente acessível
- ♦ Desenvolver as diferentes teorias, princípios e tipos de web design
- ♦ Explicar os diferentes métodos de criação de protótipos
- ♦ Antecipar os erros nas interfaces e ser capaz de reagir quando estes ocorrem
- ♦ Organizar e hierarquizar a informação na web
- ♦ Proporcionar uma navegação intuitiva ao utilizador
- ♦ Obter uma visão da *UX Writing* para além da escrita
- ♦ Estabelecer a relação entre a experiência do utilizador e o posicionamento orgânico (SEO)
- ♦ Determinar os objetivos e o processo de elaboração de guias de estilo

Módulo 7. Criação e administração de comércio eletrônico

- ♦ Desenvolver a estrutura para a criação de uma loja de comércio eletrônico
- ♦ Avaliar o mercado do comércio eletrônico profissional
- ♦ Analisar as diferentes opções que existem para o desenvolvimento de um negócio de comércio eletrônico
- ♦ Criar uma loja virtual utilizando os diferentes CMS atualmente disponíveis no mercado online
- ♦ Analisar o sistema logístico e funcional da loja e os sistemas de pagamento virtual
- ♦ Elaborar uma estratégia de marketing abrangente e um itinerário
- ♦ Desenvolver promoções online e criar tráfego para a loja
- ♦ Gerir as vendas e os clientes
- ♦ Procurar a otimização completa do motor de pesquisa
- ♦ Criar uma loja completa desde o início até às primeiras vendas

Módulo 8. Administração de servidores web

- ♦ Desenvolver um ambiente de trabalho real de alta disponibilidade
- ♦ Determinar os parâmetros necessários para configurar um serviço de alojamento na nuvem
- ♦ Examinar as diferentes versões dos sistemas operativos que melhor se adaptam às necessidades
- ♦ Determinar um ambiente de administração web centrado nos clientes externos
- ♦ Definir configurações para redes privadas/públicas
- ♦ Criar um serviço de alojamento completo para qualquer tipo de website ou plataforma
- ♦ Examinar as definições de segurança para *antimalware*, vírus, ataques de força bruta e outros
- ♦ Analisar um sistema de backup altamente seguro com redundância
- ♦ Identificar e resolver problemas num ambiente real

Módulo 9. Gestores de conteúdos web

- ♦ Identificar os diferentes tipos e ferramentas dos gestores de conteúdos
- ♦ Avaliar o melhor sistema de gestão de conteúdos de acordo com o âmbito do projeto web
- ♦ Analisar e aprofundar os principais recursos dos sistemas de gestão de conteúdos e as suas implicações
- ♦ Estabelecer a relação entre os gestores de conteúdos e a modelação de projetos web
- ♦ Demonstrar a importância da gestão de conteúdos na prática de SEO
- ♦ Comparar diferentes sistemas de gestão de conteúdos, as suas características e aplicações

Módulo 10. Comercialização de websites

- ♦ Determinar os objetivos comerciais do projeto
- ♦ Identificar o público-alvo
- ♦ Interpretar dados analíticos para tomar decisões comerciais
- ♦ Aplicar diferentes metodologias e ferramentas de marketing centradas no utilizador

04 Competências

No final deste Mestrado Próprio b-learning em *Website Management Engineering*, o profissional terá as competências e os conhecimentos técnicos para responder às necessidades de construção de um website eficaz, criando ambientes digitais atrativos, utilizáveis e acessíveis. Tudo isto em conformidade com a regulamentação em vigor e acompanhado por uma equipa de profissionais que indicará as orientações a seguir em cada fase.



“

Atinja os seus objetivos com uma aprendizagem abrangente e realista num setor tecnológico em crescimento”



Competências gerais

- Responder às necessidades de *Website Management Engineering*
- Criar ambientes digitais atrativos, utilizáveis e acessíveis para proporcionar uma experiência satisfatória ao utilizador
- Criar um website em conformidade com os regulamentos legais existentes

“

O Mestrado Próprio b-learning ideal para uma abordagem global e integrada da linguagem de programação para a web: desde as bases até ao domínio dos padrões CSS e HTML mais complexos"





Competências específicas

- ♦ Desenvolver aplicações de estruturas complexas através de diferentes procedimentos
- ♦ Classificar os tipos de websites de acordo com a sua natureza jurídica e as leis que os afetam
- ♦ Analisar as diferentes metodologias ágeis e determinar a melhor estrutura a adotar de acordo com as características dos projetos
- ♦ Analisar os tipos e as fases da arquitetura web, as suas vantagens e aplicações
- ♦ Conduzir análises e compressão de métricas
- ♦ Instalar e gerir integralmente um serviço de alojamento web

05

Direção do curso

A filosofia da TECH é oferecer um ensino na vanguarda da academia e responder às exigências do setor em cada um dos seus cursos. Nesta ocasião, o corpo docente selecionado para lecionar este Mestrado Próprio b-learning foi escolhido pelas suas elevadas qualificações profissionais e pela sua participação em projetos de criação e desenvolvimento web para entidades públicas e privadas. Isto dá garantias aos alunos que desejam adquirir um conhecimento próximo da realidade desta área do setor tecnológico.



“

Uma equipa de especialistas com vasta experiência em criação e desenvolvimento web será o seu grande apoio neste Mestrado Próprio b-learning. Clique e alcance os seus objetivos”

Direção



Dr. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Engenheiro Técnico em Informática de Gestão
- ♦ CEO & Founder do Club de Talentos
- ♦ CEO Persatrace, Agência de Marketing Online
- ♦ Diretor de Desenvolvimento de Negócios na Alenda Golf
- ♦ Diretor do Centro de Estudos PI
- ♦ Chefe do Departamento de Engenharia de Aplicações Web na Brilogic
- ♦ Programador Web no Grupo Ibergest
- ♦ Programador de Software/Web na Reebok Spain
- ♦ Engenheiro Técnico em Informática de Gestão
- ♦ Mestrado em Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Mestrado em Altas Competências e Educação Inclusiva
- ♦ Mestrado em Comércio Eletrônico
- ♦ Especialista em Tecnologias de Ponta Aplicadas ao Ensino, Marketing Digital, Desenvolvimento de Aplicações Web e Negócios na Internet



Professores

Dr. Herrero Garcia, Diego

- ◆ Diretor responsável da equipa na Ingeniería DHG
- ◆ Chefe da Equipa de Apoio na JIG Internet Consulting
- ◆ Programador informático na Hiberus Tecnología
- ◆ Mestrado em Engenharia Industrial pela Universidade de La Rioja
- ◆ Engenheiro Técnico Industrial e Eletrónico pela Universidade de La Rioja

Dr. Miralles, David Vicente

- ◆ CEO na CE Informática
- ◆ Diretor de Estratégias de Expansão na ICU Medical Technologies
- ◆ CEO na Computer Elche, S.L.
- ◆ Professor em instituições privadas
- ◆ Diploma em Engenharia Técnica Informática pela Universidade Miguel Hernández de Elche

Dr. Alfaro Navarro, José

- ◆ Team Leader Entertainment na Disneyland Paris
- ◆ Entertainment Operations Field Trainer na Disneyland Paris
- ◆ Guest Relations na Disneyland Paris
- ◆ Intérprete e Apresentador de Personagens na Disneyland Paris
- ◆ Pessoal de Cruise Entertainment na Royal Caribbean
- ◆ Animador Turístico na Klan-e
- ◆ Apresentador, Editor e Operador de Câmara na Alacantí TV
- ◆ Diploma em Jornalismo pela Universidade Miguel Hernández de Elche
- ◆ Especialização em Gestão de Projetos pela Escuela de Organización Industrial

Dr. Méndez Martínez, Brandon

- ♦ Web Designer e Desenvolvimento Web ao serviço do Marketing
- ♦ Investigador TLH e PLN nas faculdades de Línguas e Sistemas Informáticos
- ♦ Mestrado em Engenharia de Software pela Universidade de Alicante
- ♦ Mestrado em Engenharia Multimédia pela Universidade de Alicante
- ♦ Programador Web pela Universidade de Alicante

Dr. Boix Tremiño, Jorge

- ♦ Fundador da HostingTG
- ♦ Fundador do GrupoTG
- ♦ Cofundador da TiendaWebOnline
- ♦ Designer Gráfico na Intergon2000
- ♦ Designer Gráfico na Ibertex
- ♦ Gestor de projetos de Tecnologias da Informação na Xion Animation
- ♦ Diretor de Vendas e Marketing na Kingest
- ♦ Engenheiro Informático pela UNED
- ♦ Prémio de Excelência Empresarial do Instituto para la Excelencia Profesional
- ♦ Medalha Europeia de Mérito no Trabalho atribuída pela Associação Europeia de Economia e Competitividade





Dr. Del Moral García, Francisco José

- ◆ *Cyber Security Manager* no Roca Group
- ◆ Analista de Cibersegurança no Roca Group
- ◆ Analista de Informação de Segurança na Allianz Technology
- ◆ Analista de Segurança do PageGroup
- ◆ *Solutions Assistant* na Everis
- ◆ Analista de Segurança e Riscos na Eurofins
- ◆ Diploma em Engenharia de Tecnologias de Telecomunicações pela Universidade de Granada com especialização em Sistemas de Telecomunicações
- ◆ Mestrado em Segurança Informática pela Universidade Internacional de La Rioja

06

Planificação do ensino

O plano de estudos deste Mestrado Próprio b-learning foi concebido para cobrir em pormenor cada um dos passos, ferramentas e software que um profissional de TI que deseje criar e conceber páginas web com êxito deve conhecer em pormenor. O Mestrado Próprio b-learning, composto por uma grande variedade de recursos multimédia e por um sistema de Relearning, que favorece a aprendizagem, ajudará a atingir os seus objetivos. Assim, o Mestrado Próprio b-learning abrangerá os aspetos jurídicos, a estrutura e as linguagens de programação web, a sua administração e a deteção de vulnerabilidades em caso de eventuais ataques.



`login method`
`hidden name`
`"120"`

“

Os casos práticos e o sistema Relearning facilitarão uma aprendizagem adaptada a si e às suas necessidades”

Módulo 1. Aspetos éticos e legais da web

- 1.1. Regulamentação atual da web no quadro espanhol e europeu
 - 1.1.2. Regulamentos atuais da web em Espanha
 - 1.1.2.1. Regulamentos atuais da web na Europa
 - 1.1.2.2. O impacto da regulamentação europeia
- 1.2. Aspetos jurídicos da web (Presença vs. Atividade)
 - 1.2.1. Questões preliminares. Classificação
 - 1.2.2. Classificação dos websites de acordo com o quadro jurídico
 - 1.2.3. Aspetos jurídicos práticos dos websites exclusivamente presenciais
 - 1.2.4. Aspetos jurídicos práticos dos websites de comércio eletrónico
 - 1.2.5. Aspetos jurídicos práticos nas redes sociais, fóruns e blogs
 - 1.2.6. Aspetos jurídicos práticos nos websites de transferências e conteúdos multimédia
- 1.3. Leis e regulamentos habitualmente utilizados nos websites
 - 1.3.1. LSSICE-Lei dos serviços da sociedade da informação e do comércio eletrónico
 - 1.3.2. RGPD-Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados
 - 1.3.3. LOPDGD-Lei Orgânica sobre a Proteção de Dados Pessoais e a Garantia dos Direitos Digitais
- 1.4. Leis e regulamentos para utilização específica em websites
 - 1.4.1. Lei sobre as condições gerais de contratação
 - 1.4.2. Lei sobre a regulamentação do comércio retalhista
 - 1.4.3. Direito de propriedade intelectual
 - 1.4.4. Lei geral para a defesa dos consumidores e utilizadores
- 1.5. Tributação espanhola e europeia no comércio eletrónico
 - 1.5.1. Questões preliminares. A fiscalidade como um conjunto de leis
 - 1.5.2. Quadro fiscal espanhol para o comércio eletrónico
 - 1.5.3. Quadro fiscal europeu. Funcionamento ao abrigo da regulamentação europeia
- 1.6. A proteção dos menores na internet
 - 1.6.1. Os direitos e obrigações legais dos pais e tutores como ponto de partida
 - 1.6.2. A formação como a melhor ferramenta de proteção
 - 1.6.3. Os menores nas redes sociais
 - 1.6.4. Aquisições e contratos fraudulentos

- 1.7. Aspetos práticos das garantias de conformidade
 - 1.7.1. Razões para a adequação dos aspetos jurídicos da web
 - 1.7.2. Avançar para a conformidade legal em termos práticos
 - 1.7.3. Sanções tipificadas para as infrações mais comuns
- 1.8. Ferramentas e procedimentos
 - 1.8.1. *Checklist* como procedimento LSSICE/RGPD/LOPDGD
 - 1.8.2. *Plugins* e *Addons* mais difundidos
 - 1.8.3. Outras ferramentas e serviços indispensáveis
- 1.9. Implicações e resultados dos aspetos jurídicos práticos
 - 1.9.1. Decisões do Tribunal I: LSSICE
 - 1.9.2. Decisões do Tribunal II: RGPD/LOPDGD
- 1.10. Infrações fiscais no comércio eletrónico, contra a propriedade intelectual e contra os consumidores e utilizadores
 - 1.10.1. Decisões do Tribunal III: infrações fiscais no comércio eletrónico
 - 1.10.2. Decisões do Tribunal IV: infrações contra a propriedade intelectual
 - 1.10.3. Decisões do Tribunal V: infrações contra os consumidores e utilizadores

Módulo 2. Metodologias de desenvolvimento de aplicações web

- 2.1. Gestão ágil de projetos. Base para o desenvolvimento de aplicações web
 - 2.1.1. A abordagem ágil
 - 2.1.2. Valores e princípios ágeis
 - 2.1.3. A gestão de projetos tradicional e ágil
 - 2.1.4. O modelo ágil de gestão de projetos
 - 2.1.5. Metodologias agile
- 2.2. Adoção de uma abordagem ágil para o desenvolvimento de aplicações web
 - 2.2.1. Mitos e factos sobre a agilidade
 - 2.2.2. Práticas agile
 - 2.2.3. Escolha de práticas ágeis para um projeto
 - 2.2.4. Desenvolver uma mentalidade ágil
 - 2.2.5. Implementar e comunicar a adoção de princípios ágeis

- 2.3. Metodologias ágeis para o desenvolvimento de aplicações web
 - 2.3.1. Desenvolvimento *Lean*
 - 2.3.2. *Extreme Programming* XP
 - 2.3.3. Métodos Crystal
 - 2.3.4. *Feature Driven Development* FDD
 - 2.3.5. DSDM e o Processo Unificado Ágil
- 2.4. Metodologias ágeis para o desenvolvimento avançado de aplicações web
 - 2.4.1. Método Kanban
 - 2.4.2. *Scrum* e *Scrumban*
 - 2.4.3. DA *Disciplined Agile*
 - 2.4.4. Metodologias híbridas
 - 2.4.5. Comparação de metodologias ágeis
- 2.5. Projeto de desenvolvimento web. Processo de planeamento
 - 2.5.1. Início de um projeto ágil
 - 2.5.2. Processo de planeamento ágil
 - 2.5.3. Recolha de requisitos e histórias de utilizadores
 - 2.5.4. Estabelecimento do âmbito do projeto utilizando métodos ágeis. *Product Backlog*
 - 2.5.5. Ferramentas ágeis para priorizar requisitos
- 2.6. Partes interessadas em projetos de desenvolvimento ágil de aplicações web
 - 2.6.1. Partes interessadas em projetos ágeis
 - 2.6.2. Promover a participação efetiva das partes interessadas
 - 2.6.3. Tomada de decisões participativa
 - 2.6.4. Intercâmbio e recolha ágil de conhecimentos
- 2.7. Plano de lançamento e criação de estimativas
 - 2.7.1. Plano de lançamento
 - 2.7.2. Estimativa do tamanho da história do utilizador
 - 2.7.3. Estimativa da velocidade
 - 2.7.4. Técnicas de estimativa ágil
 - 2.7.5. Priorização das histórias dos utilizadores
- 2.8. Planeamento e acompanhamento das iterações
 - 2.8.1. Iteração e desenvolvimento progressivo
 - 2.8.2. Processo de planeamento de iterações
 - 2.8.3. Criação do *Backlog* de Iteração
 - 2.8.4. O cronograma ágil e os *buffers*
 - 2.8.5. Acompanhamento do progresso da iteração
 - 2.8.6. Acompanhamento e comunicação do *release*
- 2.9. Liderança de uma equipa de desenvolvimento de aplicações web
 - 2.9.1. As equipas ágeis
 - 2.9.2. O líder do projeto ágil
 - 2.9.3. A equipa ágil
 - 2.9.4. Gestão de equipas ágeis virtuais
 - 2.9.5. *Coaching* para melhorar o desempenho das equipas
- 2.10. A gestão e entrega de valor em projetos de desenvolvimento web
 - 2.10.1. Processos para uma entrega centrada no valor
 - 2.10.2. A qualidade do produto
 - 2.10.3. Práticas de qualidade ágeis
 - 2.10.4. Gestão do risco
 - 2.10.5. Os contratos ágeis
 - 2.10.6. Gestão do valor acrescentado em projetos ágeis

Módulo 3. Linguagens de programação web

- 3.1. A programação web
 - 3.1.1. A web
 - 3.1.2. Web Design
 - 3.1.3. Programação web
 - 3.1.3.1. *Front-End*
 - 3.1.3.2. *Back-End*
 - 3.1.3.3. *Full-Stack*
 - 3.1.4. Tipos de linguagem
 - 3.1.4.1. Linguagens de programação
 - 3.1.4.2. Linguagens de marcação
 - 3.1.4.3. Linguagens de *scripting*
 - 3.1.5. *Framework* vs. Biblioteca
 - 3.1.6. Ambientes de desenvolvimento (IDEs)
 - 3.1.7. Navegadores
- 3.2. HTML
 - 3.2.1. HTML
 - 3.2.2. Etiquetas
 - 3.2.2.1. Nidificação
 - 3.2.2.2. Atributos
 - 3.2.3. Estrutura de documentos
 - 3.2.3.1. Cabeçalho
 - 3.2.3.2. Corpo
 - 3.2.4. Elementos semânticos
 - 3.2.4.1. Elementos de raiz
 - 3.2.4.2. Metadados
 - 3.2.4.3. *Scripting*
 - 3.2.4.4. Secções
 - 3.2.4.5. Comentários
 - 3.2.5. Conteúdo textual
 - 3.2.5.1. Headings
 - 3.2.5.2. Parágrafos
 - 3.2.5.3. Listas
 - 3.2.5.4. Formatos de texto
 - 3.2.5.5. Caracteres especiais
 - 3.2.6. Blocos
 - 3.2.7. Hiperligações
 - 3.2.8. Conteúdo incorporado
 - 3.2.9. Tabelas
 - 3.2.10. Formulários
- 3.3. CSS
 - 3.3.1. CSS
 - 3.3.2. Aplicação de estilos
 - 3.3.3. Regras
 - 3.3.3.1. Seletores
 - 3.3.3.2. Propriedades e valores
 - 3.3.3.3. Comentários
 - 3.3.4. Colisões de estilos
 - 3.3.4.1. Herança
 - 3.3.4.2. Cascata
 - 3.3.5. Seletores
 - 3.3.6. Combinadores
 - 3.3.7. Pseudoclasses
 - 3.3.8. Pseudoelementos
 - 3.3.9. Modelo de caixa
 - 3.3.10. Atributos
 - 3.3.11. Unidades de medida
 - 3.3.11.1. Unidades absolutas
 - 3.3.11.2. Unidades relativas
 - 3.3.12. Posicionamento
 - 3.3.13. Cores
 - 3.3.14. Variáveis
 - 3.3.15. Animações

- 3.4. JavaScript
 - 3.4.1. JavaScript
 - 3.4.2. Inclusão de código em HTML
 - 3.4.3. Sintaxe
 - 3.4.3.1. Instruções
 - 3.4.3.2. Comentários
 - 3.4.4. Tipos de dados
 - 3.4.5. Variáveis e domínios
 - 3.4.6. Operadores
 - 3.4.7. Estruturas de controlo do fluxo
 - 3.4.8. Funções
 - 3.4.9. Manipulação do DOM
 - 3.4.10. Eventos
 - 3.4.11. Programação orientada a objetos
 - 3.4.11.1. Classes
 - 3.4.11.2. Objetos
 - 3.4.11.2.1. Propriedades
 - 3.4.11.2.2. Métodos
 - 3.4.12. AJAX
- 3.5. PHP
 - 3.5.1. PHP
 - 3.5.2. Estrutura de documentos
 - 3.5.3. Geração de conteúdo HTML
 - 3.5.4. Constantes e variáveis
 - 3.5.5. Operadores
 - 3.5.6. Tipos de dados
 - 3.5.7. Estruturas de controlo do fluxo
 - 3.5.8. Funções
 - 3.5.9. Formulários, cookies e sessões
- 3.6. MySQL
 - 3.6.1. MySQL
 - 3.6.2. Bases de dados
 - 3.6.3. Codificação de caracteres
 - 3.6.4. Tipos de dados
 - 3.6.5. Utilizadores e privilégios
 - 3.6.6. Acesso a uma base de dados
 - 3.6.7. Criação e manipulação de uma base de dados
 - 3.6.8. Cláusulas
 - 3.6.9. Consultas
- 3.7. Bibliotecas e *frameworks* de HTML e CSS
 - 3.7.1. *Bootstrap*
 - 3.7.2. *Foundation*
 - 3.7.3. *Skeleton*
 - 3.7.4. *Bulma*
 - 3.7.5. *Materialize*
 - 3.7.6. *PureCSS*
 - 3.7.7. *TailwindCSS*
 - 3.7.8. *Susy*
 - 3.7.9. *UIKit*
- 3.8. Bibliotecas e *frameworks* de JavaScript
 - 3.8.1. *Angular*
 - 3.8.2. *jQuery*
 - 3.8.3. *React*
 - 3.8.4. *Meteor*
 - 3.8.5. *Polymer*
 - 3.8.6. *Mithril*
 - 3.8.7. *Aurelia*
 - 3.8.8. *Vue.js*
 - 3.8.9. *Ember.js*
 - 3.8.10. *Node.js*
 - 3.8.11. *Backbone.js*

- 3.9. Bibliotecas e *frameworks* de PHP
 - 3.9.1. Laravel
 - 3.9.2. *Symfony*
 - 3.9.3. Zend
 - 3.9.4. CodeIgniter
 - 3.9.5. FuelPHP
 - 3.9.6. CakePHP
 - 3.9.7. Phalcon
 - 3.9.8. Yii
 - 3.9.9. *Slim*
- 3.10. Técnicas de programação web
 - 3.10.1. *Beautify*
 - 3.10.2. Minimização do código
 - 3.10.3. Otimização de imagens
 - 3.10.3.1. Formatos de ficheiros
 - 3.10.3.2. Qualidade de compressão vs. Tamanho
 - 3.10.4. Normalização do código e compatibilidade entre navegadores
 - 3.10.5. Depuração e validação de código
 - 3.10.6. *Bundling*
 - 3.10.7. Controlo de versões e repositórios



Módulo 4. Engenharia e arquitetura de websites

- 4.1. Engenharia e arquitetura de websites
 - 4.1.1. A arquitetura de websites
 - 4.1.2. Utilizações e aplicações
- 4.2. Os pilares da arquitetura web
 - 4.2.1. Público
 - 4.2.2. Conteúdo
 - 4.2.3. Contexto
- 4.3. Arquitetura web horizontal
 - 4.3.1. Vantagens
 - 4.3.2. Exemplos
- 4.4. Arquitetura web vertical
 - 4.4.1. Vantagens
 - 4.4.2. Exemplos
- 4.5. Fases da arquitetura web
 - 4.5.1. Taxonomia
 - 4.5.2. Etiquetas
 - 4.5.3. Mapa do website
- 4.6. Arquitetura web e web design
 - 4.6.1. Tipos de páginas
 - 4.6.2. Presença de elementos
 - 4.6.3. Necessidades de hiperligações
- 4.7. Arquitetura e navegação web
 - 4.7.1. Estrutura
 - 4.7.2. Categorização
 - 4.7.3. Rotulagem
 - 4.7.4. Usabilidade
- 4.8. Arquitetura web e SEO
 - 4.8.1. *Benchmark*
 - 4.8.2. *Keyword Research*
 - 4.8.3. URLs
 - 4.8.4. Links internos
 - 4.8.5. Canibalização

- 4.9. Ferramentas de arquitetura web
 - 4.9.1. Mapas mentais com Mindmeister
 - 4.9.2. Análise de URLs Screaming Frog SEO Spider
 - 4.9.3. Análise do tráfego web com o Google Analytics
- 4.10. *Google Search Console*
 - 4.10.1. Análise de palavras-chave
 - 4.10.2. Palavras-chave de oportunidade
 - 4.10.3. Desempenho do website

Módulo 5. Sistemas de segurança do website

- 5.1. Segurança perimetral
 - 5.1.1. Firewall de rede
 - 5.1.2. DMZ
 - 5.1.3. Balanceadores de carga
 - 5.1.3.1. *Content Delivery Network* (CDN)
 - 5.1.4. *Firewall* de aplicação web (WAF)
- 5.2. Comunicações web encriptadas
 - 5.2.1. Certificado SSL
 - 5.2.2. Protocolos
 - 5.2.3. Conjuntos de encriptação
 - 5.2.4. Vulnerabilidades
 - 5.2.4.1. Poodle
 - 5.2.4.2. Ticketbleed
 - 5.2.4.3. Beast attack
 - 5.2.4.4. ROBOT
 - 5.2.4.5. Heartbleed
- 5.3. Análise de vulnerabilidade
 - 5.3.1. *XXS* (*Cross site scripting*)
 - 5.3.2. *SQL Injection*
 - 5.3.3. CSRF
 - 5.3.4. *Code Injection*
 - 5.3.5. DoS
 - 5.3.5.1. DDos
- 5.4. Cabeçalhos de segurança
 - 5.4.1. *X-Frame Options*
 - 5.4.2. *X-XSS-Protection*
 - 5.4.3. *X-Content-Type-Options*
 - 5.4.4. *Referrer policy*
 - 5.4.5. *HTTPS Strict Transport Security* (HSTS)
- 5.5. Autenticação e autorização
 - 5.5.1. Autenticação HTTP
 - 5.5.1.1. *Basic*
 - 5.5.1.2. *Digest*
 - 5.5.1.3. NTLM
 - 5.5.2. Protocolos e normas
 - 5.5.2.1. *OAuth*
 - 5.5.2.2. *OpenID*
- 5.6. Auditoria web
 - 5.6.1. Técnica de auditoria
 - 5.6.1.1. Caixa negra
 - 5.6.1.2. Caixa branca
 - 5.6.1.3. Caixa cinzenta
 - 5.6.2. Metodologia OWASP
 - 5.6.3. Programa *Bug Bounty*
- 5.7. Segurança em *Application Programming Interface* (API)
 - 5.7.1. Tipos de APIs
 - 5.7.1.1. REST
 - 5.7.1.2. SOAP
 - 5.7.1.3. Outros
 - 5.7.2. Ataques e riscos
 - 5.7.3. Análise do tráfego
- 5.8. Gestão da segurança nos *Content Management System* (CMS)
 - 5.8.1. Wordpress
 - 5.8.2. Joomla
 - 5.8.3. Drupal
 - 5.8.4. Magento

- 5.9. Desenvolvimento seguro de aplicações
 - 5.9.1. Ciclo de vida do desenvolvimento de software seguro
 - 5.9.2. Avaliação de riscos
 - 5.9.3. Teste de segurança
 - 5.9.4. Boas práticas
- 5.10. Gestão de crises e resiliência
 - 5.10.1. Gestão de crises e resposta a incidentes
 - 5.10.2. Processo de resposta a incidentes de segurança
 - 5.10.2.1. Preparação
 - 5.10.2.2. Identificação
 - 5.10.2.3. Contenção
 - 5.10.2.4. Erradicação
 - 5.10.2.5. Recuperação
 - 5.10.2.6. Lições aprendidas
 - 5.10.3. Cópias de segurança

Módulo 6. Conceção e programação da interface do utilizador

- 6.1. Experiência de utilizador
 - 6.1.1. Experiência de utilizador (UX)
 - 6.1.2. Design de Interfaces (UI)
 - 6.1.3. Design de Interação (IxD)
 - 6.1.4. Contexto e novos paradigmas
- 6.2. Design de interfaces de utilizador
 - 6.2.1. O design e a sua influência na UX
 - 6.2.2. Psicologia do web design
 - 6.2.3. *Design Thinking*
 - 6.2.4. Tipos de web design
 - 6.2.4.1. Design fixo
 - 6.2.4.2. Design elástico
 - 6.2.4.3. Design líquido
 - 6.2.4.4. Design responsivo
 - 6.2.4.5. Design flexível
 - 6.2.5. *Design System & Atomic Design*

- 6.3. Investigação de utilizadores ou *UX Research*
 - 6.3.1. *UX Research*
 - 6.3.2. Importância e processo
 - 6.3.3. Investigação e análise
 - 6.3.4. Avaliação heurística
 - 6.3.5. *Eye Tracking*
 - 6.3.6. Teste A/B
 - 6.3.7. *Crazy Egg*
 - 6.3.8. *Card Sorting*
 - 6.3.9. *Customer Journey*
 - 6.3.10. Outras técnicas
- 6.4. *UX Writing*
 - 6.4.1. *UX Writing*
 - 6.4.2. *UX Writing vs. Copywriting*
 - 6.4.3. Utilizações e vantagens
 - 6.4.4. *Microcópia*
 - 6.4.5. Escrever para a web
- 6.5. Design de Interação e prototipagem web
 - 6.5.1. Fase de prototipagem
 - 6.5.2. Métodos
 - 6.5.2.1. *Sketches*
 - 6.5.2.2. *Wireframes*
 - 6.5.2.3. *Mockups*
 - 6.5.3. Fluxos de navegação
 - 6.5.4. Interação
 - 6.5.5. Gestão de ferramentas online
- 6.6. Usabilidade
 - 6.6.1. Impacto da usabilidade na experiência do utilizador
 - 6.6.2. Métricas
 - 6.6.3. Testes
 - 6.6.3.1. Testes de usabilidade interna
 - 6.6.3.2. Testes de usabilidade remota sem moderação
 - 6.6.3.3. Testes de usabilidade remota moderada
 - 6.6.4. Ferramentas de avaliação

- 6.7. Acessibilidade
 - 6.7.1. Acessibilidade web
 - 6.7.2. Beneficiários
 - 6.7.3. Incapacidades
 - 6.7.3.1. Incapacidades visuais
 - 6.7.3.2. Incapacidades auditivas
 - 6.7.3.3. Incapacidades motoras
 - 6.7.3.4. Incapacidades da fala
 - 6.7.3.5. Incapacidades cognitivas
 - 6.7.4. Diretrizes de acessibilidade do conteúdo web
 - 6.7.4.1. WCAG 2.1 e prioridades
 - 6.7.4.2. Percetível
 - 6.7.4.3. Operável
 - 6.7.4.4. Compreensível
 - 6.7.4.5. Robusto
 - 6.7.5. Ferramentas e técnicas de validação
- 6.8. Arquitetura da informação
 - 6.8.1. Sistemas de organização
 - 6.8.2. Sistemas de etiquetagem
 - 6.8.3. Sistemas de navegação
 - 6.8.4. Sistemas de pesquisa
- 6.9. SXO: UX e SEO
 - 6.9.1. Semelhanças entre UX e SEO
 - 6.9.2. Fatores SEO
 - 6.9.3. Impacto e vantagens da otimização da UX para SEO
 - 6.9.4. Sugestões de UX para melhorar a SEO

- 6.10. Guias de estilo
 - 6.10.1. Objetivos
 - 6.10.2. Contexto
 - 6.10.3. Paleta de cores
 - 6.10.4. Tipografia
 - 6.10.5. Iconografia
 - 6.10.6. Componentes
 - 6.10.6.1. Componentes básicos
 - 6.10.6.2. Componentes complexos
 - 6.10.7. *Layout*
 - 6.10.8. Coerência e identidade
 - 6.10.9. Extensões de utilidade
 - 6.10.10. Exemplos

Módulo 7. Criação e administração de comércio eletrónico

- 7.1. Desenvolvimento de um website de comércio eletrónico
 - 7.1.1. Funções
 - 7.1.2. Funções avançadas
 - 7.1.3. Administração
 - 7.1.3.1. Sistemas de pagamento
 - 7.1.3.2. Gestão de clientes
 - 7.1.3.3. Gestão de encomendas
 - 7.1.4. Produto próprio/*Dropshipping*
- 7.2. Programação e estruturação de bases de dados
 - 7.2.1. Seleção do ambiente de desenvolvimento
 - 7.2.2. Estrutura web de comércio eletrónico
 - 7.2.3. Estrutura da base de dados
- 7.3. Design de um website de comércio eletrónico
 - 7.3.1. Modelo principal
 - 7.3.2. Áreas de *login* e registo
 - 7.3.3. Estrutura do modelo de produtos
 - 7.3.4. Páginas internas sobre expedição, termos e condições, avisos legais, etc

- 7.4. Desenvolvimento próprio vs. CMS (*Content Management System*)
 - 7.4.1. Vantagens e desvantagens da utilização do CMS
 - 7.4.2. Seleção do CMS de acordo com o tipo de desenvolvimento
 - 7.4.3. Instalação própria ou nuvem online
 - 7.4.3.1. *Wordpress + Woocommerce*
 - 7.4.3.2. *Prestashop*
 - 7.4.3.3. *Magento*
 - 7.4.3.4. *Shopify*
- 7.5. Instalação e configuração do ambiente de trabalho
 - 7.5.1. Alojamento e domínio
 - 7.5.1.1. Ativação de SSL e configuração de PHP
 - 7.5.2. Instalação de um CMS próprio
 - 7.5.2.1. Instalação do *Wordpress + Woocommerce*
 - 7.5.2.2. Instalação do *Prestashop*
 - 7.5.2.3. Instalação do *Magento*
 - 7.5.3. Configuração e implementação de um CMS próprio
 - 7.5.3.1. Configuração e implementação do *Wordpress + Woocommerce*
 - 7.5.3.2. Configuração e implementação do *Prestashop*
 - 7.5.3.3. Configuração e implementação do *Magento*
 - 7.5.4. Seleção de um ambiente de trabalho definitivo
- 7.6. UX (*User Experience*)
 - 7.6.1. Design
 - 7.6.2. Funcionalidade vs. design
 - 7.6.3. Otimização para o cliente final
 - 7.6.4. Visibilidade das partes prioritárias
- 7.7. Otimização SEO (motores de pesquisa)
 - 7.7.1. Pesquisa de palavras-chave para a nossa loja
 - 7.7.2. Otimização de páginas, meta tags, títulos, etc
 - 7.7.3. Conteúdos otimizados
 - 7.7.4. *Backlinks*, comunicados de imprensa e *reviews*
 - 7.7.5. Redes sociais e promoção
 - 7.7.5.1. Criação de promoções
 - 7.7.5.2. Otimização de promoções e *buyer persona*
- 7.8. Sistemas de pagamento e logística
 - 7.8.1. Configuração de sistemas de pagamento virtuais e físicos
 - 7.8.1.1. *PayPal*
 - 7.8.1.2. *Stripe*
 - 7.8.1.3. *Contra-reembolso*
 - 7.8.1.4. Terminal de pagamento bancário
 - 7.8.1.5. Sistemas de pagamento a prestações
 - 7.8.2. Logística
 - 7.8.2.1. Otimizar o canal de expedição
 - 7.8.2.2. Configuração do seletor de expedição otimizado na nossa loja
 - 7.8.3. Automatização da expedição
- 7.9. Marketing e publicidade
 - 7.9.1. Análise da concorrência
 - 7.9.2. Ferramentas de trabalho
 - 7.9.2.1. Ferramentas de análise
 - 7.9.2.2. Ferramentas de design
 - 7.9.2.3. Ferramentas de SEO
 - 7.9.2.4. Ferramentas de otimização
 - 7.9.3. Instalação de pixéis de rastreio para segmentação avançada
 - 7.9.4. Criação de promoções
 - 7.9.4.1. *Facebook Ads*
 - 7.9.4.2. *Twitter, Tiktok, Pinterest* e outras redes massivas
 - 7.9.4.3. *Google Ads*
 - 7.9.4.4. Otimização de anúncios
- 7.10. Análise, medição de dados e resultados
 - 7.10.1. Medição do tráfego
 - 7.10.2. Análise de motores de pesquisa
 - 7.10.3. Fontes e percentagens de vendas
 - 7.10.4. Criação de *Landing Pages* promocionais
 - 7.10.5. Vendas no marketplace
 - 7.10.5.1. *Amazon*
 - 7.10.5.2. *eBay*
 - 7.10.6. Resolução de problemas

Módulo 8. Administração de servidores web

- 8.1. Seleção de um ambiente de trabalho
 - 8.1.1. Sistema operativo (Windows ou Linux)
 - 8.1.2. Diferenças entre distribuições
 - 8.1.2.1. Escolher o sistema operativo certo
 - 8.1.2.2. Ambiente de trabalho de teste (desenvolvimento)
 - 8.1.2.3. Ambiente de trabalho profissional (produção)
- 8.2. Instalação e configuração de um ambiente de trabalho virtualizado
 - 8.2.1. Instalação do *virtualBox* para ambiente de desenvolvimento Windows
 - 8.2.1.1. Instalação do ambiente Windows Server
 - 8.2.1.2. Configuração inicial e redes do Windows Server
 - 8.2.1.3. Instalação de componentes para a produção
 - 8.2.1.4. Otimizar um servidor Windows Server
 - 8.2.2. Instalação de um ambiente virtualizado Linux
 - 8.2.2.1. Instalação e configuração de centros (Sistema Operativo para a Comunidade Empresarial)
 - 8.2.2.2. Instalação e configuração do Ubuntu Server
 - 8.2.2.3. Instalação e configuração do Debian
- 8.3. Terminal de comandos
 - 8.3.1. Diretórios e permissões CHMOD
 - 8.3.1.1. Gestão de discos e ficheiros
 - 8.3.2. Análise de serviços
 - 8.3.3. Detecção e análise de problemas/LOGS
 - 8.3.4. Monitorização de recursos
 - 8.3.4.1. Comandos e automatização
 - 8.3.5. Editores e comandos para administração
- 8.4. Redes
 - 8.4.1. Teoria sobre os modelos IP e ISO/TCP
 - 8.4.2. Utilitários e comandos IP
 - 8.4.3. Configuração de redes e ficheiros
 - 8.4.4. Protocolos e serviços SCP, FTP, SAMBA e NFS
 - 8.4.5. Instalação e configuração do serviço DNS
- 8.5. Instalação e painéis de controlo
 - 8.5.1. Escolher o painel de controlo certo
 - 8.5.1.1. Configuração e otimização
 - 8.5.2. Instalação do cPanel
 - 8.5.2.1. Configuração e otimização
 - 8.5.3. Instalação do Plesk
 - 8.5.3.1. Configuração e otimização
 - 8.5.4. Instalação do Directadmin
 - 8.5.4.1. Configuração e otimização
- 8.6. Instalação de serviços core web
 - 8.6.1. Instalação do Apache
 - 8.6.1.1. Instalação PHP/PHP-FPM
 - 8.6.2. Instalação do Mysql
 - 8.6.3. Instalação do MariaDB
 - 8.6.4. Instalação do PHPmyadmin
 - 8.6.5. Instalação do Exim/Dovecot
- 8.7. Otimização de serviços web, de bases de dados e de correio eletrónico
 - 8.7.1. Instalação do Nginx
 - 8.7.1.1. Configuração e implementação do Nginx
 - 8.7.2. Otimização do Apache
 - 8.7.3. Otimização de PHP/PHP-FPM
 - 8.7.4. Otimização do Mysql
 - 8.7.4.1. Ferramentas e análise de dados
 - 8.7.5. Otimização do Exim
- 8.8. *Backups* num ambiente de produção
 - 8.8.1. *Backups*
 - 8.8.2. Planeamento de um ambiente seguro
 - 8.8.2.1. Comandos base-CP, MV, RSYNC
 - 8.8.3. Automatização do sistema de backup
 - 8.8.4. Redundância e segurança/replicação de dados
 - 8.8.5. Otimização do ambiente seguro

- 8.9. Segurança
 - 8.9.1. Segurança de servidores dedicados/virtuais
 - 8.9.2. Instalação de ferramentas de monitorização
 - 8.9.2.1. Prevenção de força bruta e varredura
 - 8.9.3. Instalação da firewall
 - 8.9.4. Sistemas antimalware/vírus
 - 8.9.4.1. Automatização da verificação e quarentena
 - 8.9.5. *Anti-Spam Mail*
- 8.10. Resolução de problemas e eventualidades
 - 8.10.1. Paragem de serviço
 - 8.10.2. Erros de disco num ambiente de produção
 - 8.10.3. Monitorização e delegação de serviços
 - 8.10.4. Migração web/base de dados/correio eletrónico/ficheiros
 - 8.10.5. Resolução de websites pirateados
 - 8.10.6. Problemas de correio eletrónico
 - 8.10.6.1. Dificuldades IP *Blacklist*
 - 8.10.6.2. Atribuição de IP ao domínio particular
 - 8.10.6.3. Chegada de e-mails à pasta de spam
 - 8.10.7. O servidor não está a responder (Modo de Recuperação)
 - 8.10.7.1. Teste de memórias RAM
 - 8.10.7.2. Teste de discos rígidos
 - 8.10.7.3. Teste RAID/degradação do sistema de ficheiros
 - 8.10.8. Gestão e monitorização do espaço em disco
 - 8.10.8.1. Problemas com INODOS
 - 8.10.9. Nmap e Tracert para detetar problemas de rede

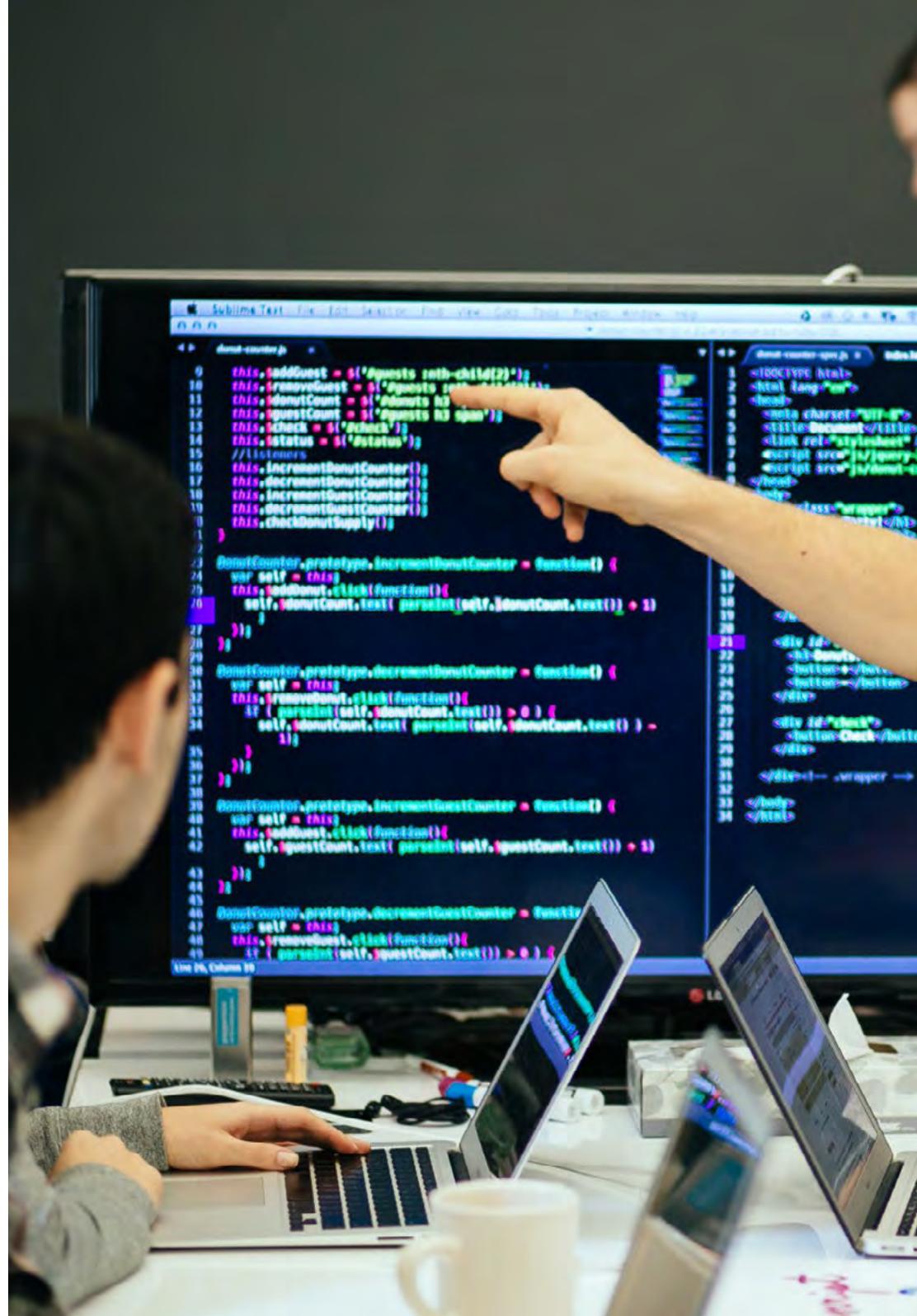
Módulo 9. Gestores de conteúdos web

- 9.1. Sistemas de gestão de conteúdos (CMS)
 - 9.1.1. Atualidade dos CMS
- 9.2. Tipos de CMS
 - 9.2.1. Código aberto vs. Proprietário
 - 9.2.2. Instalação local vs. Baseada na nuvem
 - 9.2.3. De acordo com as linguagens de programação
 - 9.2.4. De acordo com as utilizações e funcionalidades
 - 9.2.5. Outros tipos de CMS (ECM, WCM, DMS, etc.)
- 9.3. Ferramentas e recursos dos CMS
 - 9.3.1. Gestão de utilizadores
 - 9.3.2. Gestão de páginas
 - 9.3.3. *Templates*
 - 9.3.4. *Plugins*
 - 9.3.5. Outros (biblioteca multimédia, moderação de comentários, gestão de vendas, etc)
- 9.4. CMS, arquitetura e design
 - 9.4.1. Utilização do CMS
 - 9.4.2. *Templates*
- 9.5. CMS e SEO
 - 9.5.1. SEO técnico
 - 9.5.2. SEO de conteúdos
 - 9.5.3. *Plugins*
- 9.6. *WordPress*
 - 9.6.1. Aplicações
 - 9.6.2. Exemplos
- 9.7. *Drupal*
 - 9.7.1. Aplicações
 - 9.7.2. Exemplos
- 9.8. *Prestashop*
 - 9.8.1. Aplicações
 - 9.8.2. Exemplos

- 9.9. Shopify
 - 9.9.1. Aplicações
 - 9.9.2. Exemplos
- 9.10. Outros CMS
 - 9.10.1. Wix
 - 9.10.2. Blogger
 - 9.10.3. Magento
 - 9.10.4. Joomla!

Módulo 10. Comercialização de websites

- 10.1. Comercialização de um website
 - 10.1.1. Comercialização de um website
 - 10.1.2. Custo do desenvolvimento de um website
 - 10.1.3. Cálculos de rentabilidade
- 10.2. Faturação e fiscalidade
 - 10.2.1. Faturação como trabalhador independente
 - 10.2.2. Faturação como empresa
 - 10.2.3. Fiscalidade
- 10.3. Funis de vendas. Fase de atração
 - 10.3.1. Tráfego orgânico
 - 10.3.1.1. SEO
 - 10.3.2. Tráfego pago
- 10.4. Funis de vendas. Fase de interação
 - 10.4.1. *Emailing*
 - 10.4.2. Formulários
 - 10.4.3. CTAs
- 10.5. Funis de vendas. Fase de conversão
 - 10.5.1. Oferta
 - 10.5.2. Ideias para fechar a venda
 - 10.5.3. Objeções dos clientes





- 10.6. Funis de vendas. Fase de fidelização
 - 10.6.1. Exceder as expectativas dos clientes
 - 10.6.2. Serviço ao cliente
 - 10.6.3. Sistemas de filiação
 - 10.6.4. Inquéritos
- 10.7. Análítica
 - 10.7.1. A análise
 - 10.7.2. KPI's
 - 10.7.3. Análise de *emailing*
 - 10.7.4. Análise das redes sociais
- 10.8. Análises. Analisar websites com o *Google Analytics*
 - 10.8.1. Análise de audiências
 - 10.8.2. Análise de aquisições
 - 10.8.3. Análise de comportamentos
 - 10.8.4. Análise de conversões
- 10.9. *Automatização do Marketing*
 - 10.9.1. O sentido da automatização
 - 10.9.2. Software de automatização
 - 10.9.3. Fluxos de trabalho
 - 10.9.4. *Scoring*
- 10.10. *Growth Hacking*
 - 10.10.1. *Growth Hacking*
 - 10.10.2. A figura do *growth hacker*
 - 10.10.3. Técnicas e exemplos



*Este Mestrado Próprio b-learning
permitir-lhe-á melhorar a fase de
conversão com o funil de vendas"*

07

Estágio

Uma vez concluída a fase teórica, os alunos deste Mestrado Próprio b-learning farão uma Formação Prática, para a qual a TECH selecionou uma empresa de referência no setor, que lhes permitirá completar a sua aprendizagem junto de profissionais de informática com vasta experiência em projetos de criação e design de páginas web. Tudo isto durante 120 horas distribuídas por 3 semanas de experiência intensiva e exaustiva.



“

Faça o seu estágio num dos centros de referência e com uma equipa especializada que lhe permitirá progredir na sua carreira"

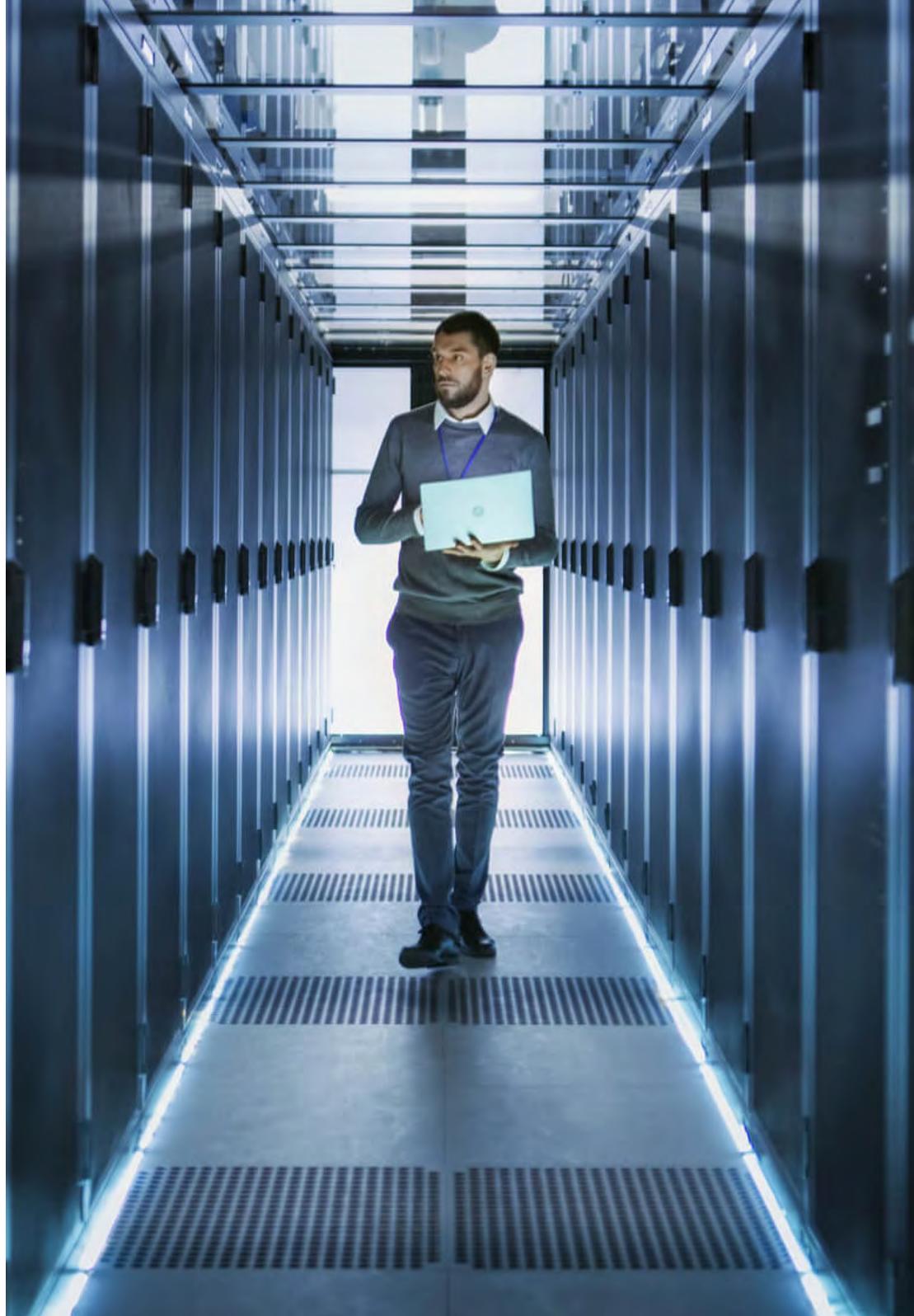
A Formação Prática terá uma duração de 3 semanas, durante as quais o aluno estará presente no centro acordado, de segunda a sexta-feira, com 8 horas consecutivas de ensino prático. A equipa profissional e especializada em design e criação de websites que irá encontrar irá guiá-lo para progredir num domínio em que são necessárias cada vez mais pessoas com conhecimentos atualizados.

Nesta fase do Mestrado Próprio b-learning, as atividades visam a conceção de uma arquitetura web tendo em conta as vantagens da programação horizontal ou vertical, a utilização das principais ferramentas web atuais, a definição de SEO através de *Benchmarks* e *Keyword Research* ou a utilização das principais linguagens de programação.

Esta etapa do Mestrado Próprio b-learning oferecido pela TECH colocará os alunos numa situação real de modo a que possam desenvolver-se eficazmente no mercado de trabalho, respondendo aos pedidos das empresas ou dos clientes que necessitam dos seus serviços.

A parte prática será realizada com a participação ativa do aluno na realização das atividades e procedimentos de cada área de competência (aprender a aprender e aprender a fazer), com o acompanhamento e orientação dos professores e outros colegas de formação que facilitam o trabalho em equipa e a integração multidisciplinar como competências transversais à praxis profissional (aprender a ser e aprender a relacionar-se).

As atividades descritas a seguir constituem a base prática desta formação e a sua realização estará sujeita à disponibilidade de projetos de criação e design web durante a estadia na empresa.



Os procedimentos descritos a seguir constituirão a base da parte prática da capacitação e a sua aplicação está sujeita à disponibilidade do centro e à sua carga de trabalho, sendo as atividades propostas as seguintes:

Módulo	Atividade Prática
Atualização da ética na web	Programar websites em conformidade com o atual quadro jurídico e ético internacional
	Evitar as sanções mais comuns com uma metodologia de trabalho específica para a engenharia web
Desenvolvimento de aplicações e atualização em linguagem de programação web	Adotar uma metodologia de trabalho Agile para o desenvolvimento de aplicações web
	Planejar passo a passo um projeto de desenvolvimento web seguindo o método Agile
	Acompanhar e liderar atividades em equipas de desenvolvimento de aplicações web
	Utilizar as principais linguagens de programação no desenvolvimento de páginas web
	Distinguir a utilização de HTML, CSS, Javascript, PHP e MySQL, bem como as suas diferentes bibliotecas e repositórios
	Utilizar técnicas específicas de programação web como o <i>Beautify</i> ou a otimização de imagens
Segurança em websites e desenvolvimento de arquiteturas estáveis	Gerir os sistemas de segurança em websites durante o processo de desenvolvimento
	Analisar as vulnerabilidades e resolvê-las de forma atempada
	Realizar auditorias web com metodologia OWASP
	Incorporar as melhores práticas de desenvolvimento seguro na arquitetura web
	Conceber uma arquitetura web tendo em conta os seus pilares, bem como as vantagens da sua programação horizontal ou vertical
	Utilizar as principais ferramentas de arquitetura web atuais
	Definir a SEO através de <i>Benchmarks</i> e <i>Keyword Research</i>

Módulo	Atividade Prática
Design de UX e de um website de comércio eletrónico	Conceber um website com o objetivo claro de aperfeiçoar a experiência do utilizador
	Aplicar a psicologia do design e do <i>Design Thinking</i> à metodologia de trabalho habitual
	Seguir um guia de estilo, com orientações sobre objetivos, contexto, <i>layout</i> e outros recursos úteis no desenvolvimento web
	Gerir as funções básicas e avançadas de um website de comércio eletrónico tradicional
	Selecionar o desenvolvimento interno ou CMS em função do tipo de projeto de comércio eletrónico
	Otimização de SEO com criação de promoções e gestão otimizada de conteúdos
	Analisar o trabalho da concorrência com ferramentas específicas para o efeito
Administração, gestão e comercialização de conteúdos em websites	Selecionar ambientes de trabalho específicos em função do trabalho de programação a desenvolver
	Operar e instalar painéis de controlo de servidores web
	Calibrar a segurança e a eventual resolução de problemas na gestão do servidor web
	Gerir os atuais gestores de conteúdos
	Gerir as aplicações <i>Drupal</i> , <i>Prestashop</i> , <i>Shopify</i> e outros CMS
	Analisar a comercialização específica de um website com a sua faturação e tributação específicas
	Rever e reforçar as diferentes fases da venda de um produto, detetando melhorias aplicáveis em cada uma delas
Polir técnicas como o <i>Growth Hacking</i>	

Seguro de responsabilidade civil

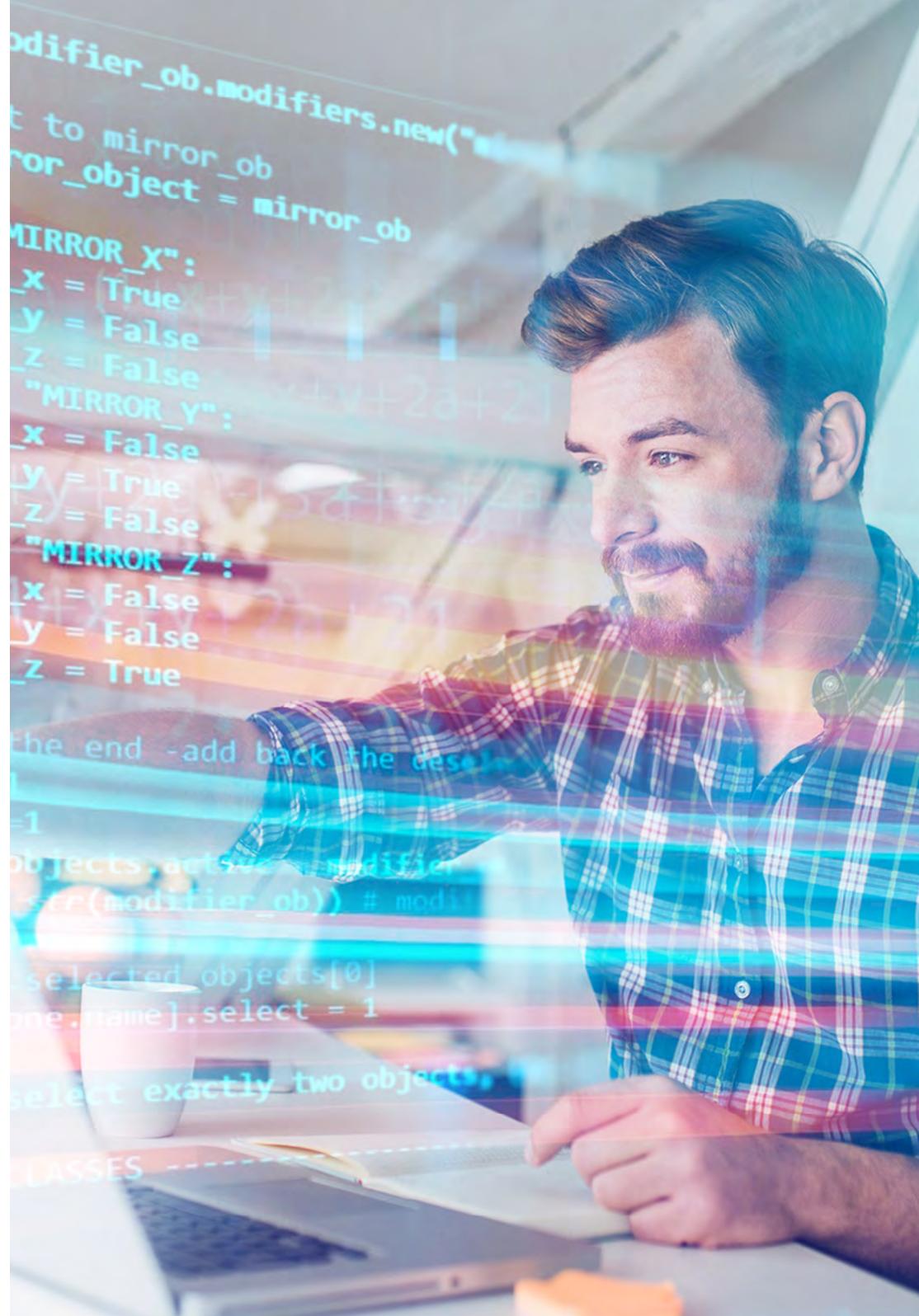
A principal preocupação desta instituição é garantir a segurança dos profissionais que realizam o estágio e dos demais colaboradores necessários para o processo de formação prática na empresa.

Entre as medidas adotadas para alcançar este objetivo está a resposta a qualquer incidente que possa ocorrer ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

Para tal, esta entidade educativa compromete-se a fazer um seguro de responsabilidade civil que cubra qualquer eventualidade que possa surgir durante o período de estágio no centro onde se realiza a formação prática.

Esta apólice de responsabilidade civil terá uma cobertura ampla e deverá ser aceita antes do início da formação prática.

Desta forma, o profissional não terá que se preocupar com situações inesperadas, estando amparado até a conclusão do programa prático no centro.



Condições Gerais do Mestrado Próprio b-learning

As condições gerais da convenção de estágio para o programa são as seguintes:

1. ORIENTAÇÃO: durante o Mestrado Próprio b-learning, o aluno terá dois orientadores que o acompanharão durante todo o processo, resolvendo todas as dúvidas e questões que possam surgir. Por um lado, haverá um orientador profissional pertencente ao centro de estágios, cujo objetivo será orientar e apoiar o estudante em todos os momentos. Por outro lado, será também atribuído um orientador académico, cuja missão será coordenar e ajudar o aluno ao longo de todo o processo, esclarecendo dúvidas e auxiliando-o em tudo o que necessitar. Desta forma, o profissional estará sempre acompanhado e poderá esclarecer todas as dúvidas que possam surgir, tanto de natureza prática como académica.

2. DURAÇÃO: o programa de estágio terá a duração de 3 semanas consecutivas de formação prática, distribuídas por turnos de 8 horas, em 5 dias por semana. Os dias de comparência e o horário serão da responsabilidade do centro, informando o profissional devidamente e antecipadamente, com tempo suficiente para facilitar a sua organização.

3. NÃO COMPARÊNCIA: em caso de não comparência no dia do início do Mestrado Próprio b-learning, o aluno perderá o direito ao mesmo sem possibilidade de reembolso ou de alteração de datas. A ausência por mais de 2 dias de estágio, sem causa justificada/médica, implica a anulação do estágio e, por conseguinte, a sua rescisão automática. Qualquer problema que surja no decurso da participação no estágio deve ser devidamente comunicado, com carácter de urgência, ao orientador académico.

4. CERTIFICAÇÃO: o aluno que concluir o Mestrado Próprio b-learning receberá um certificado que acreditará a sua participação no centro em questão.

5. RELAÇÃO PROFISSIONAL: o Mestrado Próprio b-learning não constitui uma relação profissional de qualquer tipo.

6. ESTUDOS PRÉVIOS: alguns centros podem solicitar um certificado de estudos prévios para a realização do Mestrado Próprio b-learning. Nestes casos, será necessário apresentá-lo ao departamento de estágios da TECH, para que seja confirmada a atribuição do centro selecionado.

7. NÃO INCLUI: o Mestrado Próprio b-learning não incluirá qualquer elemento não descrito nas presentes condições. Por conseguinte, não inclui alojamento, transporte para a cidade onde se realizam os estágios, vistos ou qualquer outro serviço não descrito acima.

No entanto, o aluno poderá consultar o seu orientador académico se tiver qualquer dúvida ou recomendação a este respeito. Este fornecer-lhe-á todas as informações necessárias para facilitar os procedimentos envolvidos.

08

Onde posso fazer os estágios?

Este Mestrado Próprio b-learning tem uma fase de Formação Prática que terá lugar numa empresa de referência relacionada com o setor da criação e design web, que completa a aprendizagem ampla e exaustiva que os alunos adquirem durante a primeira fase teórica deste Mestrado Próprio b-learning. A equipa docente da TECH acompanhará o aluno para que este adquira os conhecimentos essenciais para realizar eficazmente os serviços de criação e design web.





“

Complete a sua capacitação com uma Formação Prática que o fará crescer como profissional de design e criação web"



Os alunos podem efetuar a parte prática deste Mestrado Próprio b-learning nos seguintes centros:



Informática

Tribalo

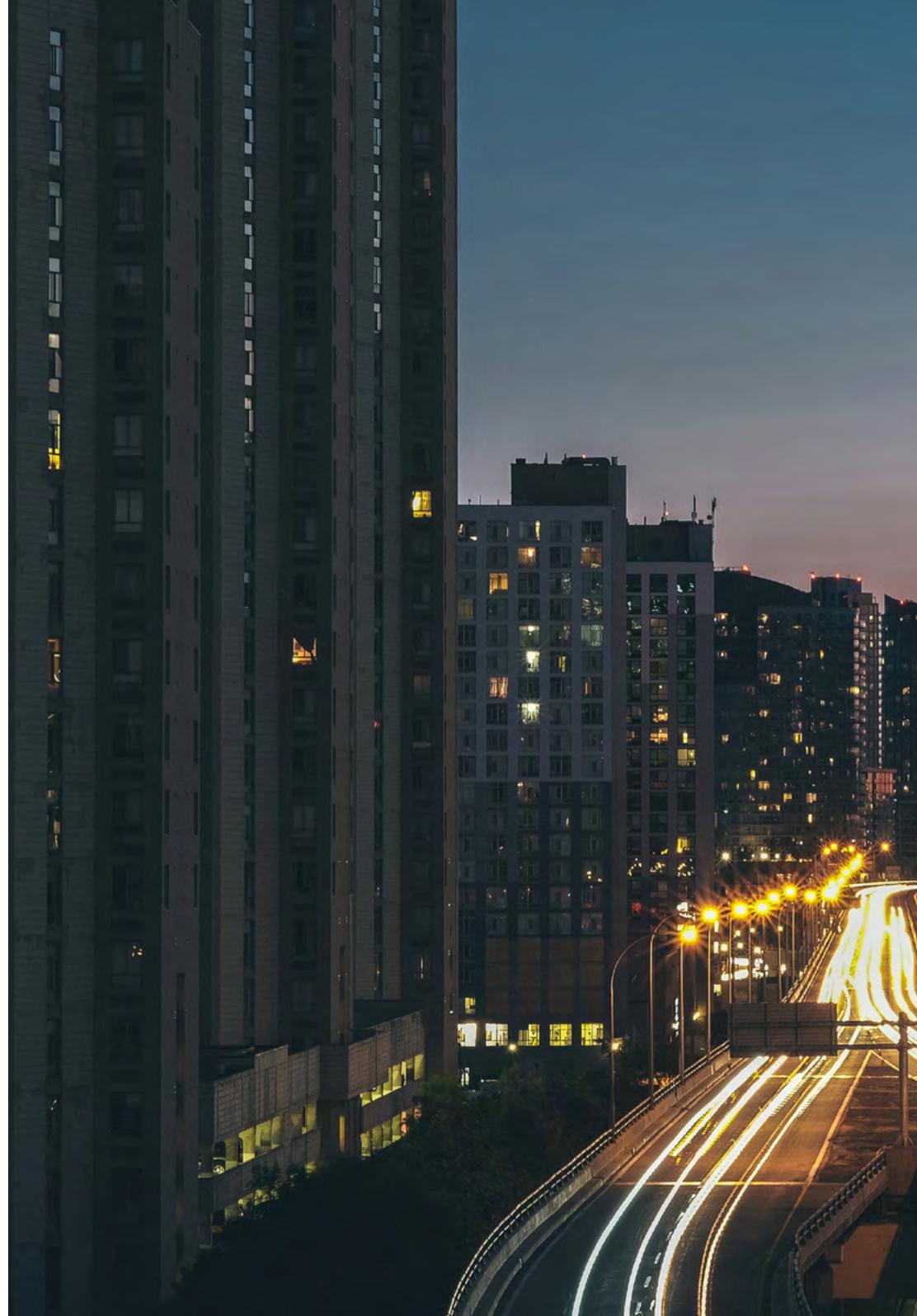
País	Cidade
México	Querétaro de Arteaga

Endereço: Ignacio Pérez Sur N°49
El Carrizal Querétaro

Agencia de publicidad y Marketing Digital

Formações práticas relacionadas:

- MBA em Marketing Digital
- Comunicação Publicitária





Informática

Estudio 630

País
México

Cidade
Cidade do México

Endereço: Av. Santa Fe 428-Piso 15, Lomas de Santa Fe, Contadero, Cuajimalpa de Morelos, 05300 Ciudad de México, CDMX, México

Empresa creativa para medios digitales

Formações práticas relacionadas:

- Design Gráfico
- MBA em Marketing Digital



Informática

Grupo Neo

País
México

Cidade
Querétaro de Arteaga

Endereço: Fernando Soler 118 Col. La Joya Querétaro C.P. 76180

Empresa especializada em Design Gráfico e trabalhos criativos

Formações práticas relacionadas:

- MBA em Marketing Digital
- Design Gráfico

09

Metodologia

Este programa de capacitação oferece uma forma diferente de aprendizagem. A nossa metodologia é desenvolvida através de um modo de aprendizagem cíclico: **o Relearning**. Este sistema de ensino é utilizado, por exemplo, nas escolas médicas mais prestigiadas do mundo e tem sido considerado um dos mais eficazes pelas principais publicações, tais como a ***New England Journal of Medicine***.



“

Descubra o Relearning, um sistema que abandona a aprendizagem linear convencional para o levar através de sistemas de ensino cíclicos: uma forma de aprendizagem que provou ser extremamente eficaz, especialmente em disciplinas que requerem memorização”

Estudo de Caso para contextualizar todo o conteúdo

O nosso programa oferece um método revolucionário de desenvolvimento de competências e conhecimentos. O nosso objetivo é reforçar as competências num contexto de mudança, competitivo e altamente exigente.

“

Com a TECH pode experimentar uma forma de aprendizagem que abala as fundações das universidades tradicionais de todo o mundo”



Terá acesso a um sistema de aprendizagem baseado na repetição, com ensino natural e progressivo ao longo de todo o programa de estudos.



Um método de aprendizagem inovador e diferente

Este programa da TECH é um programa de ensino intensivo, criado de raiz, que propõe os desafios e decisões mais exigentes neste campo, tanto a nível nacional como internacional. Graças a esta metodologia, o crescimento pessoal e profissional é impulsionado, dando um passo decisivo para o sucesso. O método do caso, a técnica que constitui a base deste conteúdo, assegura que a realidade económica, social e profissional mais atual é seguida.



O nosso programa prepara-o para enfrentar novos desafios em ambientes incertos e alcançar o sucesso na sua carreira”

O estudante aprenderá, através de atividades de colaboração e casos reais, a resolução de situações complexas em ambientes empresariais reais.

O método do caso tem sido o sistema de aprendizagem mais amplamente utilizado nas principais escolas de informática do mundo desde que existem. Desenvolvido em 1912 para que os estudantes de direito não só aprendessem o direito com base no conteúdo teórico, o método do caso consistia em apresentar-lhes situações verdadeiramente complexas, a fim de tomarem decisões informadas e valorizarem juízos sobre a forma de as resolver. Em 1924 foi estabelecido como um método de ensino padrão em Harvard.

Numa dada situação, o que deve fazer um profissional? Esta é a questão que enfrentamos no método do caso, um método de aprendizagem orientado para a ação. Ao longo do programa, os estudantes serão confrontados com múltiplos casos da vida real. Terão de integrar todo o seu conhecimento, investigar, argumentar e defender as suas ideias e decisões.

Relearning Methodology

A TECH combina eficazmente a metodologia do Estudo de Caso com um sistema de aprendizagem 100% online baseado na repetição, que combina elementos didáticos diferentes em cada lição.

Melhoramos o Estudo de Caso com o melhor método de ensino 100% online: o Relearning.

Em 2019 obtivemos os melhores resultados de aprendizagem de todas as universidades online do mundo.

Na TECH aprende- com uma metodologia de vanguarda concebida para formar os gestores do futuro. Este método, na vanguarda da pedagogia mundial, chama-se Relearning.

A nossa universidade é a única universidade de língua espanhola licenciada para utilizar este método de sucesso. Em 2019, conseguimos melhorar os níveis globais de satisfação dos nossos estudantes (qualidade de ensino, qualidade dos materiais, estrutura dos cursos, objetivos...) no que diz respeito aos indicadores da melhor universidade online do mundo.



No nosso programa, a aprendizagem não é um processo linear, mas acontece numa espiral (aprender, desaprender, esquecer e reaprender). Portanto, cada um destes elementos é combinado de forma concêntrica. Esta metodologia formou mais de 650.000 licenciados com sucesso sem precedentes em áreas tão diversas como a bioquímica, genética, cirurgia, direito internacional, capacidades de gestão, ciência do desporto, filosofia, direito, engenharia, jornalismo, história, mercados e instrumentos financeiros. Tudo isto num ambiente altamente exigente, com um corpo estudantil universitário com um elevado perfil socioeconómico e uma idade média de 43,5 anos.

O Relearning permitir-lhe-á aprender com menos esforço e mais desempenho, envolvendo-o mais na sua capacitação, desenvolvendo um espírito crítico, defendendo argumentos e opiniões contrastantes: uma equação direta ao sucesso.

A partir das últimas provas científicas no campo da neurociência, não só sabemos como organizar informação, ideias, imagens e memórias, mas sabemos que o lugar e o contexto em que aprendemos algo é fundamental para a nossa capacidade de o recordar e armazenar no hipocampo, para o reter na nossa memória a longo prazo.

Desta forma, e no que se chama Neurocognitive context-dependent e-learning, os diferentes elementos do nosso programa estão ligados ao contexto em que o participante desenvolve a sua prática profissional.



Este programa oferece o melhor material educativo, cuidadosamente preparado para profissionais:



Material de estudo

Todos os conteúdos didáticos são criados pelos especialistas que irão ensinar o curso, especificamente para o curso, para que o desenvolvimento didático seja realmente específico e concreto.

Estes conteúdos são depois aplicados ao formato audiovisual, para criar o método de trabalho online da TECH. Tudo isto, com as mais recentes técnicas que oferecem peças de alta-qualidade em cada um dos materiais que são colocados à disposição do aluno.



Masterclasses

Existem provas científicas sobre a utilidade da observação por terceiros especializada.

O denominado Learning from an Expert constrói conhecimento e memória, e gera confiança em futuras decisões difíceis.



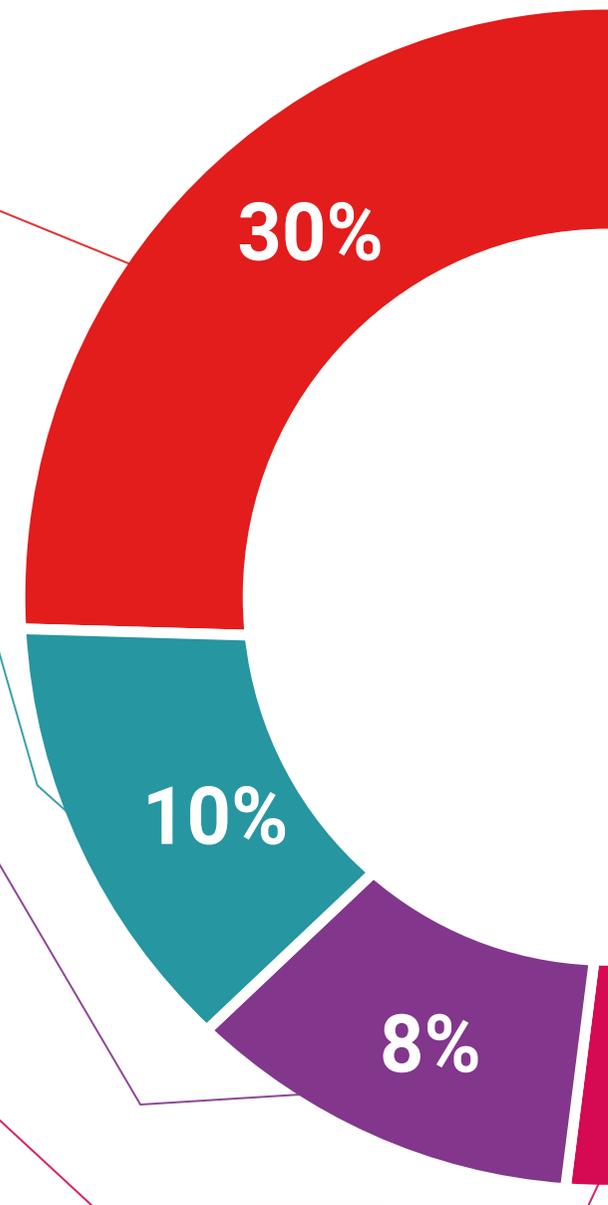
Práticas de aptidões e competências

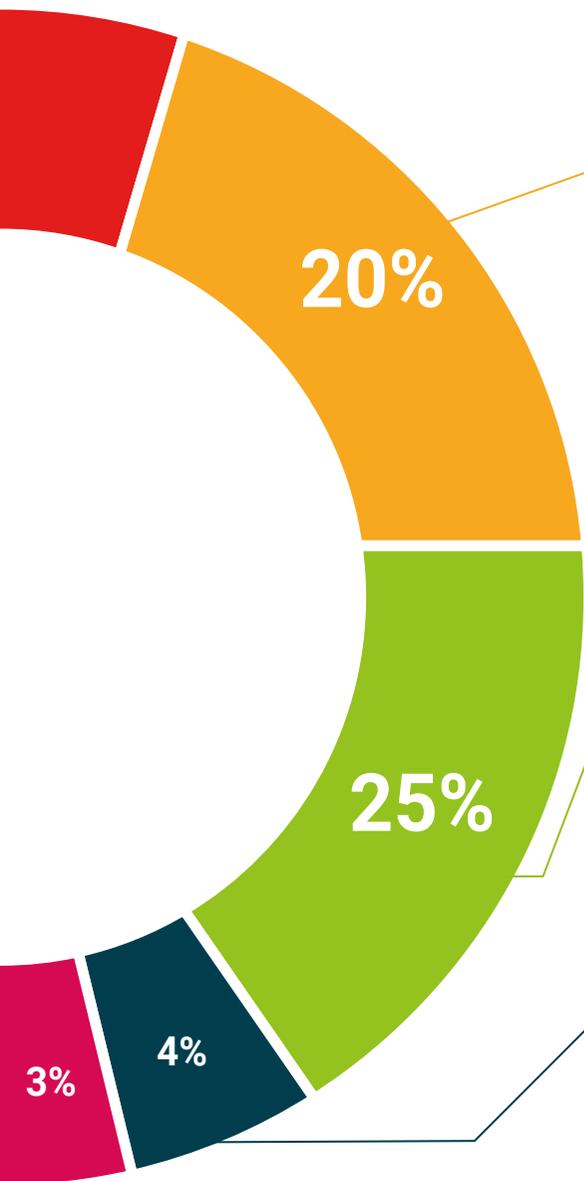
Realizarão atividades para desenvolver competências e aptidões específicas em cada área temática. Práticas e dinâmicas para adquirir e desenvolver as competências e capacidades que um especialista necessita de desenvolver no quadro da globalização em que vivemos.



Leituras complementares

Artigos recentes, documentos de consenso e diretrizes internacionais, entre outros. Na biblioteca virtual da TECH o aluno terá acesso a tudo o que necessita para completar a sua capacitação.





Case studies

Completarão uma seleção dos melhores estudos de casos escolhidos especificamente para esta situação. Casos apresentados, analisados e instruídos pelos melhores especialistas na cena internacional.



Resumos interativos

A equipa da TECH apresenta os conteúdos de uma forma atrativa e dinâmica em comprimidos multimédia que incluem áudios, vídeos, imagens, diagramas e mapas conceituais a fim de reforçar o conhecimento.

Este sistema educativo único para a apresentação de conteúdos multimédia foi premiado pela Microsoft como uma "História de Sucesso Europeu".



Testing & Retesting

Os conhecimentos do aluno são periodicamente avaliados e reavaliados ao longo de todo o programa, através de atividades e exercícios de avaliação e auto-avaliação, para que o aluno possa verificar como está a atingir os seus objetivos.



10 Certificação

O Mestrado Próprio b-learning em Website Management Engineering garante, para além do conteúdo mais rigoroso e atualizado, o acesso a um certificado de Mestrado Próprio b-learning emitido pela TECH Universidade Tecnológica.



“

Conclua este plano de estudos com sucesso e receba o seu certificado sem sair de casa e sem burocracias”

Este certificado de **Mestrado Próprio b-learning em Website Management Engineering** conta com o conteúdo científico mais completo e atualizado do panorama profissional e académico.

Uma vez aprovadas as avaliações, o aluno receberá por correio, com aviso de receção, o certificado* de Mestrado Próprio b-learning, emitido pela TECH Universidade Tecnológica, que acreditará a aprovação nas avaliações e a aquisição das competências do programa.

Para além do certificado de conclusão, o aluno poderá obter uma declaração, bem como o certificado do conteúdo programático. Para tal, deve contactar o seu orientador académico, que lhe fornecerá todas as informações necessárias.

Certificação: **Mestrado Próprio b-learning em Website Management Engineering**

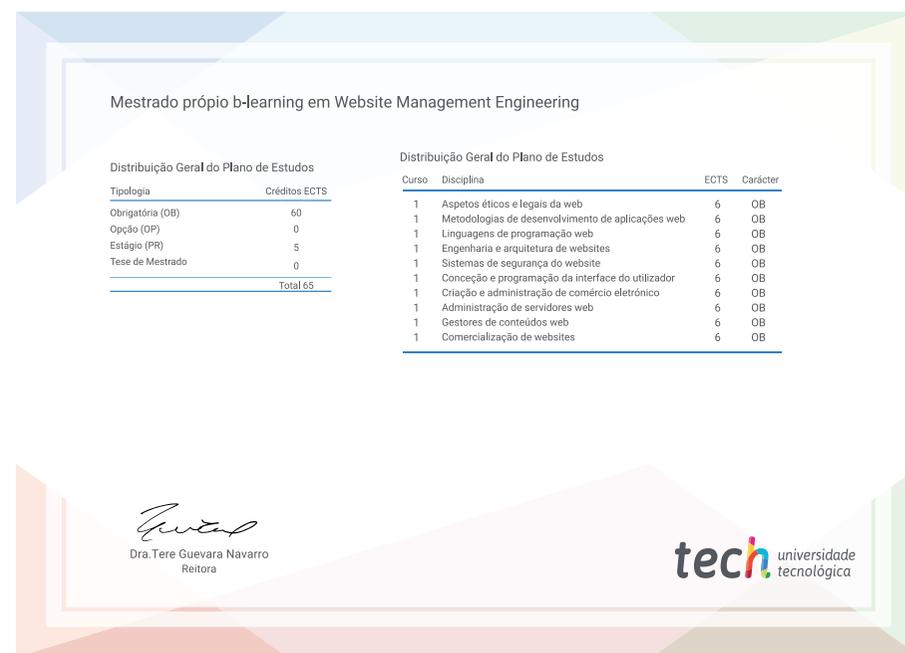
Modalidade: **Semipresencial (Online + Estágio Clínico)**

Duração: **12 meses**

Certificação: **TECH Universidade Tecnológica**

Reconhecimento: **60 + 5 ECTS**

Carga horária: **1620 horas**



*Apostila de Haia: Caso o aluno solicite que o seu certificado seja apostilado, a TECH EDUCATION providenciará a obtenção do mesmo a um custo adicional.

futuro
saúde confiança pessoas
informação orientadores
educação certificação ensino
garantia aprendizagem
instituições tecnologia
comunidade comunidade
atenção personalizada
conhecimento
presente
desenvolvimento

tech universidade
tecnológica

Mestrado Próprio b-learning
Website Management
Engineering

Modalidade: Semipresencial (Online + Estágio Clínico)

Duração: 12 meses

Certificação: TECH Universidade Tecnológica

Reconhecimento: 60 + 5 ECTS

Carga horária: 1620 horas

Mestrado Próprio b-learning

Website Management Engineering