

PLAN DE MEJORA DE LA EMPLEABILIDAD Y RECUALIFICACIÓN

NOMBRE DEL CURSO: DISEÑO WEB CON DREAMWEAVER Y FLASH

ÁMBITO: IMAGEN Y SONIDO

HORAS: 100

OBJETIVOS:

El objetivo general de este curso es lograr que el alumno alcance, al finalizar el curso, conocimientos y destrezas sobre Diseño web con Dreamweaver y Flash.

INDICE:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN. NOVEDADES DE DREAMWEAVER. LA INTERFAZ. ESTILOS. OPCIONES DE TECLADO. CONCEPTOS BÁSICOS DE HTML.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FLASH PLAYER Y SHOCKWAVE. INSTALACIÓN. ESPACIO DE TRABAJO. ELEMENTOS. BARRAS DE HERRAMIENTAS. CONJUNTOS DE PANELES DE DREAMWEAVER. EL INSPECTOR DE PROPIEDADES. INSERTAR Y DAR FORMATO A TEXTOS. CREACIÓN DEL SITIO. CONFIGURACIÓN. PANEL ARCHIVOS Y ADMINISTRACIÓN DE SITIOS LOCALES. DISEÑO DE LA INTERFAZ.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN DE PÁGINAS WEB BÁSICAS. GUARDAR ARCHIVOS. EL COLOR Y LAS PÁGINAS WEB. PREVISUALIZACIÓN DE LAS PÁGINAS EN UN NAVEGADOR. EDITAR TEXTO - BUSCAR Y REEMPLAZAR. ORTOGRAFÍA.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS GRÁFICOS E IMÁGENES PARA LA WEB. FORMATOS. MARCADORES DE POSICIÓN. IMÁGENES DE SUSTITUCIÓN. INSERTAR IMÁGENES DESDE PHOTOSHOP. VÍNCULOS Y URL. PROTOCOLOS DE INTERNET. ANCLAJES CON NOMBRE. MAPAS DE IMAGEN. ADMINISTRAR, CREAR Y ACTUALIZAR VÍNCULOS.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TABLAS. PROPIEDADES DE CELDAS, FILAS O COLUMNAS. ORDENACIÓN. TABLAS EXPANDIDAS. CONFIGURAR Y CREAR WEBS BASADAS EN UNA PÁGINA DE MARCOS. EL INSPECTOR. MARCOS ANIDADOS. ESTABLECER PÁGINAS DE CONTENIDO. PROPIEDADES DE MARCO. PROPIEDADES DEL CONJUNTO DE MARCOS.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HOJAS DE ESTILO EN CASCADA CSS. REGLAS. PANEL CSS. CREACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE CSS. ESTILOS. VINCULAR Y MODIFICAR ARCHIVOS. PREFERENCIAS PARA EL FORMATO. COMPATIBILIDAD DE CSS CON LOS NAVEGADORES. PÁGINAS MÓVILES.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FORMULARIOS. PROPIEDADES. OBJETOS. VALIDAR FORMULARIOS. CREAR UNA SECUENCIA DE VALIDACIÓN. OBJETOS DE FORMULARIO SPRY.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS ELEMENTOS PA. POSICIONAMIENTO. INSERTAR UNA DIV PA. PROPIEDADES. ELEMENTOS PA ANIDADOS. ORGANIZAR. CONVERTIR ELEMENTOS PA EN TABLAS.

UNIDAD DIDÁCTICA 9. COMPORTAMIENTOS. ACCIONES Y EVENTOS. USAR EL PANEL COMPORTAMIENTOS. CARGA PREVIA DE IMÁGENES Y COMPROBAR PLUGIN. ESTABLECER

TEXTO. INTERCAMBIAR IMAGEN. IR A URL Y LLAMAR A JAVASCRIPT. CREAR UN MENSAJE EMERGENTE. MENÚ SALTO. MOSTRAR Y OCULTAR ELEMENTO.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INSERTAR/MODIFICAR/TRABAJAR CON OBJETOS MULTIMEDIA: SONIDO, VIDEO, OBJETOS, GIFS ANIMADOS, INSERTAR APPLETS DE JAVA, INSERTAR CONTROLES ACTIVEX. AÑADIR PDF. REAL PLAYER, WINDOWS MEDIA PLAYER Y QUICKTIME. TRABAJAR CON OBJETOS.

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PANEL Y ACTIVOS: PLANTILLAS Y BIBLIOTECA.

UNIDAD DIDÁCTICA 12. COMBINACIÓN DE DREAMWEAVER CS5 CON OTRAS APLICACIONES: PHOTOSHOP; DREAMWEAVER; FIREWORKS.

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PÁGINAS SPRY. WIDGETS. BARRA DE MENÚS. PANEL DE FICHAS SPRY. ACORDEÓN DE SPRY . BASES DE DATOS. PÁGINAS DINÁMICAS Y SERVIDOR WEB . MODELOS DE DESARROLLO. CONTROLADORES. FUENTE DE DATOS. JUEGOS DE REGISTROS.

UNIDAD DIDÁCTICA 14. FLASH. PELÍCULAS.DIBUJAR CON FLASH. HERRAMIENTAS. PUBLICAR UN SITIO. TRATAMIENTO DE TEXTO. CODIFICACIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL TEXTO. TEXTO TLF (TEXT LAYOUT FRAMEWORK). LOS ESTILOS DE CARÁCTER. ESTILOS DE PÁRRAFO. PROPIEDADES DE CONTENEDOR Y FLUJO TLF. EDICIÓN DE TEXTO CLÁSICO. LAS FUENTES EN FLASH. CONFIGURACIÓN Y CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA. TRANSFORMAR TEXTO. TRABAJAR CON CAPAS Y FOTOGRAMAS. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BOTONES. CREACIÓN DE ANIMACIONES. TRABAJAR CON SONIDOS COMPORTAMIENTOS. ACCIONES. TRABAJO EN FLASH CON ACTIONSCRIPT. ARRAYS. ESTRUCTURAS DE CONTROL. FUNCIONES. TRABAJAR CON OBJETOS. DICCIONARIO DE ACTIONSCRIPT . FORMULARIOS. PUBLICACIÓN DE PELÍCULAS.