



DISEÑO DE PÁGINAS WEB



Objetivos

MÓDULO HTML

OBJETIVOS

Aprender a optimizar los recursos de internet para el desarrollo de los servicios y/o productos de autónomos y empresas. Hacer frente a entornos cambiantes garantizando el control en la inversión publicitaria.

MÓDULO DISEÑO DE PÁGINAS WEB

OBJETIVOS

- Aprender a diseñar páginas Web mediante diferentes tipos de programas destinados a ello.
- Aprender a utilizar HTML y que conozcan su funcionalidad, además de conocer el uso correcto del interfaz de usuarios de Dreamweaver.

MÓDULO ESPECIALISTA HERRAMIENTAS WEB

OBJETIVOS

En este módulo vamos a tratar todas las herramientas que nos hacen mejorar nuestra páginas web. Tanto a nivel de diseño, de programación, para mejorar nuestra práctica en la construcción de un sitio web.

MÓDULO JAVASCRIPT

OBJETIVOS

Conocer las principales aplicaciones y sintaxis del lenguaje de programación JavaScript. Aprender desarrollar cualquier tipo de aplicación para ser ejecutada en Internet.



Contenido

MÓDULO HTML

1. Introducción y referencias básicas
 2. Formateado de texto
 3. Hipervínculos e imágenes
 4. Tablas
 5. Listas
 6. Marcos en HTML
- Evaluación Final

MÓDULO DISEÑO DE PÁGINAS WEB

1. Aspectos básicos de Dreamweaver.
2. Configuración y administración del sitio
3. Configurar un documento.
4. Diseñar la disposición de las páginas.
5. Texto.
6. Integración CSS.
7. Insertar elementos multimedia.
8. Plantillas
9. Vínculos y navegación.
10. Formularios.
11. Comportamientos.
12. El entorno de trabajo
13. Estructura de un documento flash
14. Herramientas

15. Paneles
16. Creación y edición de objetos
17. Importación de objetos
18. Animaciones
19. ActionScript
20. Publicación

MÓDULO ESPECIALISTA HERRAMIENTAS WEB

1. Aspectos básicos de Dreamweaver

- 1.1 Introducción
- 1.2 Área de trabajo
- 1.3 Barra de herramientas
- 1.4 Inspector de propiedades

2. Configuraciones

- 2.1 Configuración y administración de un sitio local
- 2.2 La ventana sitio
- 2.3 Gestión de documentos. Crear y guardar documentos
- 2.4 Propiedades del documento
- 2.5 Reglas y cuadrículas
- 2.6 Tablas y celdas de disposición
- 2.7 Tablas estándar
- 2.8 Capas
- 2.9 Macros

3. Integración con CSS

- 3.1 ¿Qué es un estilo?
- 3.2 El panel de estilos CSS

3.3 El código CSS

4. Inserción de elementos

- 4.1 Insertar y modificar un texto
- 4.2 Listas ordenadas y sin ordenar
- 4.3 Insertar caracteres especiales
- 4.4 Práctica
- 4.5 Imágenes
- 4.6 Mapa de imágenes
- 4.7 Flash
- 4.8 Elementos predefinidos
- 4.9 Creación y configuración de plantillas
- 4.10 Creación de documentos basados en plantillas
- 4.11 Actualización de páginas basadas en plantillas
- 4.12 Práctica

5. Vínculos, navegación y comportamientos

- 5.1 Vínculos y navegación
- 5.2 Añadir vínculos
- 5.3 Vínculos relativos y absolutos
- 5.4 Vínculos relativos al documento
- 5.5 Vínculos relativos al correo electrónico
- 5.6 ¿Qué son los comportamientos?
- 5.7 Eventos
- 5.8 Adjuntar un comportamiento
- 5.9 ¿Para qué un formulario?
- 5.10 Creación de un formulario
- 5.11 Envío de un formulario
- 5.12 Práctica

6. Adobe Dreamweaver CS3

- 6.1 Framework de Spry para Ajax
- 6.2 Personalización de Widgets de Spry
- 6.3 Adición de efectos Widgets de Spry
- 6.4 Diseño de páginas con CSS
- 6.5 Diseño de páginas con CSS externo
- 6.7 Mover reglas CSS
- 6.8 Mover varias reglas CSS
- 6.9 Integración con Photoshop CS3
- 6.10 Inserción de una selección de Photoshop
- 6.11 Edición de imágenes
- 6.12 Comprobación de compatibilidad con navegación
- 6.13 Uso del Panel Resultados
- 6.14 Adobe CSS Advisor
- 6.15 Interactividad con Adobe Bridge I
- 6.16 Interactividad con Adobe Bridge II
- 6.17 Adobe Device Central

7. El entorno de trabajo

- 7.1 Introducción
- 7.2 Barras de menú
- 7.3 Área de documento
- 7.4 Línea de tiempo
- 7.5 Barra de herramientas
- 7.6 Paneles

8. Elementos principales de la película

- 8.1 Escenas
- 8.2 Capas
- 8.3 Fotogramas

9. Uso de las herramientas

- 9.1 Herramientas de dibujo
- 9.2 Herramientas de selección
- 9.3 Herramientas de transformación
- 9.4 Herramientas de pintura
- 9.5 Práctica

10. Uso de los paneles

- 10.1 Panel de acciones
- 10.2 Panel de propiedades
- 10.3 Panel de historial
- 10.4 Panel de mezclador de colores
- 10.5 Panel Biblioteca

11. Creación de objetos

- 11.1 Creación de objetos
- 11.2 Símbolos
- 11.3 Edición de objetos
- 11.4 Distribución en capas

12. Importación de objetos

- 12.1 Importar mapas de bits
- 12.2 Importar sonidos
- 12.3 Importar videos
- 12.4 Práctica

13. Animaciones

- 13.1 Interpolación de movimiento
- 13.2 Utilización de guías de movimiento
- 13.3 Interpolación de forma
- 13.4 Animación fotograma a fotograma

14. ActionScript

- 14.1 ¿Qué es ActionScript?
- 14.2 Acciones frecuentes en fotogramas
- 14.3 Acciones frecuentes en botones
- 14.4 Comportamientos

15. Publicación

- 15.1 Publicar
- 15.2 Práctica

16. Adobe Flash CS3

- 16.1 Introducción
- 16.2 Espacio de trabajo
- 16.3 Herramienta ovalo y rectángulo
- 16.4 Copiar movimiento
- 16.5 Copiar movimiento como Actionscript 3.0
- 16.6 Integración con Adobe Illustrator
- 16.7 Integración con Adobe Photoshop
- 16.8 Detector de contenido activo
- 16.9 Adobe Device Central

17. Introducción a la web 2.0

- 17.1 ¿Qué es la web 2.0?
- 17.2 ¿Qué son las RIAS?
- 17.3 Experiencia Usuario

18. Redes sociales

- 18.1 Redes sociales
- 18.2 ¿Qué son los blogs?
- 18.3 ¿Qué son los wikis?
- 18.4 ¿Qué son los RRS?
- 18.5 ¿Qué son los memes?

19. Las nuevas tecnologías para la web 2.0

- 19.1 HTML
- 19.2 Javascript
- 19.3 XML
- 19.4 XSLT
- 19.5 AJAX

20. Herramientas para la construcción de sitios RIA

- 20.1 Adobe Spry
- 20.2 jQuery

21. Programación

21.1 Ejemplos Adobe Spry

21.2 Ejemplos jQuery

MÓDULO JAVASCRIPT

1. Introducción

- 1.1 ¿Qué es Javascript?
- 1.2 Eventos en Javascript
- 1.3 Independencia de la plataforma
- 1.4 Diferencias entre Javascript y Java
- 1.5 La etiqueta SCRIPT
- 1.6 Primeros pasos

2. JavaScript

- 2.1 Comentarios
- 2.2 Identificadores
- 2.3 Palabras reservadas
- 2.4 Literales
- 2.5 Sentencias y bloques

3. Variables

- 3.1 Variables
- 3.2 Referencias
- 3.3 Vectores y matrices

4. Operadores

- 4.1. Introducción
- 4.2. Operadores aritméticos
- 4.3. Operadores de comparación
- 4.4. Operadores lógicos
- 4.5. Operadores de asignación
- 4.6. Operadores especiales
- 4.7. Operadores typeof

5. Condiciones y Bucles

- 5.1. Introducción
- 5.2. Bifurcaciones condicionales
- 5.3. Bucles
- 5.4. Sentencias BREAK, CONTINUE, SWITCH

6. Funciones en JavaScript

- 6.1. Introducción
- 6.2. Funciones de Javascript

7. Objetos

- 7.1. Introducción
- 7.2. Creación de objetos mediante constructores
- 7.3. Referencias a objetos

8. Principales Objetos de JavaScript

- 8.1. Introducción
- 8.2. El objeto navigator
- 8.3. El objeto screen
- 8.4. El objeto window
- 8.5. El objeto frame
- 8.6. El objeto location
- 8.7. El objeto history
- 8.8.- El objeto body
- 8.9. El objeto link
- 8.10. El objeto image
- 8.11. El objeto formulario
- 8.12. Los objetos anclaje y oculto

9. Eventos

- 9.1. Utilización de los eventos más comunes
- 9.2. Descripción de los eventos más comunes

10. Cookies y archivos js

- 10.1. Cookies
- 10.2. Archivos *.js

Test Final de conocimientos

