



Requisito previo: Todos los asistentes deben de tener previo conocimiento de las plataformas Macintosh o Windows. Se prefiere que los delegados tengan una experiencia básica en HTML para un mayor entendimiento de las funciones avanzadas de ciertas aplicaciones. No son necesarios conocimientos previos en la creación de páginas web.

Objetivos: A la terminación del curso los delegados serán capaces de diseñar y crear páginas web. Además podrán familiarizarse con el código fuente de páginas HTML así como los elementos de diseños utilizados en websites publicada en Internet. Podrán oFinalmente los delegados construirán una pequeña website usando imágenes, tablas, javascripts, formularios, animaciones flash, CSS y podrán optimizar sus páginas para diferentes resoluciones de pantalla y navegadores junto con la inscripción de dichas páginas en buscadores como Google y Yahoo.

Quién debe asistir: El curso va dirigido a personas que deseen adquirir los conocimientos necesarios para la creación de páginas web. Dreamweaver permite la construcción de páginas web para personas sin previa experiencia en código HTML y también es un complemento para profesionales que trabajan en campos como el diseño gráfico, edición o programación. El curso es basado en experiencia práctica.

Temario del curso:

El curso es una combinación de aplicaciones como Photoshop, Dreamweaver y Flash. Junto con conocimientos avanzados de HTML, XHTML, CSS, Javascripts y técnicas SEO.

HTML:

Capítulo 1: Terminología y conocimientos basicos:

- ¿Qué es HTML?
- Creación de un documento HTML
- Elementos de la etiqueta "head" de un documento HTML
- Elementos de la etiqueta "body" de un documento HTML
- Diseño básico de fuentes
- Diseño básico de párrafos
- Insertar y manipular algunos elementos basico de diseño
- Cimientos de una pagina HTML
- Visualisar la pagina HTML en un navegador
- Ejercicio práctico

Capítulo 2: Desarrollo en el diseño de fuentes:

- Introducción a los atributos de una etiqueta
- Elección del tipo de fuente; fuentes disponibles en un documento HTML
- Tamaño disponible de fuentes
- Ejercicio práctico

Capítulo 3: Desarrollo en el diseño de párrafos

- Diferencias entre las etiquetas "BR" y "P"
- Diferencias entre "H" y "P"

Alineación de párrafos; Izquierda, centro y derecha
Espacios horizontales y verticales
Ejercicio práctico

Capítulo 4: Listas

- Creación de listas ordenadas
- Creación de listas no ordenadas
- Creación de listas de definición
- Creación de listas anidadas
- Combinación de listas ordenadas, no ordenadas y de definición en listas anidadas
- Ejercicio práctico

Capítulo 5: Enlaces

- ¿Qué es un enlace?
- Enlaces absolutos y relativos
- Enlaces dentro de la misma ventana o en una nueva ventana
- Enlaces a otros documentos HTML
- Enlaces a otros documentos diferentes a HTML: pdf, flash, quicktime movies etc.
- Enlaces dentro del mismo documento HTML; Enlaces saltos
- Ejercicio práctico

Capítulo 6: Imágenes

- Formatos de imágenes disponibles en cualquier navegador
- Diferencias entre imágenes “gif” y “jpeg”
- Insertar imágenes en un documento HTML
- Resolución y tamaño de imágenes en un documento HTML
- Manipulación de imágenes; alineación, bordes, altura, anchura, etc.
- Texto alternativo de imagen
- Usando imágenes como enlaces
- Importancia de la etiqueta “alt”
- Creación de imágenes como fondo de página
- Ejercicio práctico

Capítulo 7: Tablas

- Creación de una tabla sencilla
- Añadir un borde
- Añadir atributos; color de fondo, alto, ancho, color de bordes etc
- Añadir filas y columnas
- Añadir celdas que se extiendan varias filas
- Añadir celdas que se extiendan varias columnas
- Añadir texto a las celdas
- Añadir imágenes a las celdas
- Combinar imágenes y texto en una misma celda
- Valores absolutos y relativos de una tabla
- Alineación de tablas, filas, columnas y contenido
- Controlar el espacio entre celdas
- Controlar el espacio dentro de una celda con su contenido
- Uso de imágenes transparente gif para el diseño de una tabla
- Ejercicio práctico

Dreamweaver:

Capítulo 1: Introducción a aspectos básicos de Dreamweaver:

- Elementos básicos de Dreamweaver
- Vista código, vista diseño
- Configuración de un nuevo sitio local
- Configuración de un nuevo sitio remoto
- Establecer las preferencias; Navegador y editores
- Ejercicio práctico

Capítulo 2: Añadir contenido de texto:

- Insertar y modificar texto en una página HTML
- Establecer las propiedades de la página
- El inspector de propiedades; formato básico de texto
- Creando listas de texto
- Corrección ortográfica
- Ejercicio práctico

Capítulo 3: Añadir contenido gráfico:

- Formatos de imágenes disponibles en cualquier navegador
 - Diferencias entre imágenes "gif" y "jpeg"
 - Insertar imágenes en un documento HTML
 - Resolución y tamaño de imágenes en un documento HTML
 - Manipulación de imágenes; alineación, borde, altura, anchura, etc.
 - Texto alternativo de imagen
 - Importancia de la etiqueta "alt"
-
- Combinación de texto e imágenes en un mismo documento
 - Alineación de texto e imágenes
 - Creación de imágenes como fondo de página
 - Mapas de imágenes
 - Ejercicio práctico

Capítulo 4: Enlaces

- ¿Qué es un enlace?
- Enlaces absolutos y relativos
- Enlaces dentro de la misma ventana o en una nueva ventana
- Enlaces a otros documentos HTML
- Enlaces a otros documentos diferentes a HTML: email, pdf, flash, quicktime movies etc.
- Enlaces de salto; Anchor points
- Enlaces de salto entre diferentes documentos HTML
- Diferencias entre; enlaces ordinarios, enlaces visitados, enlaces activos y enlaces hover
- Manipulación de los colores de los diferentes enlaces
- Ejercicio práctico

Capítulo 5: Tablas

- Insertar una tabla

- Valores absolutos y relativos de una tabla
- Alineación de tablas, filas, columnas y contenido
- Controlar el espacio entre celdas
- Controlar el espacio dentro de una celda con su contenido
- Colores de fondo de tabla, celda, fila y columna
- Uso de imágenes transparente gif para el diseño de una tabla
- Uso de imágenes de fondo en una tabla
- Anidar tablas usando valores relativos y absolutos
- Visualizar tablas en diferentes navegadores
- Ejercicio práctico

Capítulo 6: Marcos

- Crear una página con marcos
- Seleccionar y editar marcos
- Enlazar marcos
- Eliminar marcos
- Visualizar marcos en el navegador
- Ejercicio práctico

Capítulo 7: Comportamientos

- ¿Qué son los comportamientos?
- La ventana de comportamientos
- Insertar algunos comportamientos; mensajes, carga previa de imágenes, etc.
- Insertar comportamientos en el código de una página HTML
- Comportamientos en diferentes navegadores
- Aplicaciones multimedia; Flash, javascripts, archivos de sonidos, etc.
- Ejercicio práctico

Capítulo 8: Formularios

- Crear un formulario
- Scripts asociados a formularios
- Elementos de un formulario
- Campos ocultos
- Envío y recogida de un formulario
- Ejercicio práctico

Capítulo 9: Optimizar para buscadores: Google

- Optimizar una página para buscadores; Metatags
- Dar de alta una página en diferentes buscadores
- Preparar enlaces para los buscadores
- Crear un archivo de texto para buscadores; robots.txt
- Ejercicio práctico

Capítulo 10: Estilos, CSS

- Introducción a CSS
- Diferentes clases de estilos CSS; Etiqueta, Clases y Avanzados
- Crear y aplicar diferentes estilos CSS

- Plantilla de estilos
- Modificar el archivo de estilos
- Estilos CSS en diferentes navegadores
- Ejercicio práctico

Capítulo 11: Publicar la Web

- Registrar un nombre
- Comprar el alojamiento web
- Conexiones FTP; Ventana de archivos
- Subir archivos y carpetas a un servidor remoto
- Bajar archivos y carpetas a un servidor remoto
- Sincronizar los archivos locales con los archivos remotos o viceversa
- Seguridad usando conexiones FTP
- Ejercicio práctico

Flash:

Capítulo 1: Introducción a Flash:

- Elementos básicos de Flash
- Disposición de las herramientas de Flash; Barra de herramientas, paneles y línea de tiempo
- Configuración del escenario
- Herramientas de precisión
- Ejercicio práctico

Capítulo 2: Añadir contenido gráfico y de texto:

- La barra de herramienta
- El panel de propiedades
- Herramientas y paneles de dibujo
- Trabajando con elementos creados en Flash
- Importando vectores a Flash
- Importando bitmaps a Flash
- Ejercicio práctico

Capítulo 3: Instancias, símbolos y el panel de biblioteca:

- Diferentes clases de símbolos
- Creando símbolos gráficos
- Creando símbolos botones
- Creando símbolos clip de película
- Usando instancias de los símbolos
- Creando un símbolo dentro de otro símbolo
- Guardando símbolos; El panel de biblioteca
- Cambiando las propiedades y funciones de los símbolos
- Ejercicio práctico

Capítulo 4: Añadiendo movimiento

- Diferentes clases de animaciones
- Animaciones de cuadros
- Animaciones de forma
- Animaciones de movimiento

- Elementos avanzados de animaciones
- Efectos especiales en las animaciones
- Combinando diferentes tipos de animaciones
- Ejercicio práctico

Photoshop:

Capítulo 1: Introducción a Photoshop:

- Diferencia entre una imagen bitmap y un gráfico vectorial
- Diferentes clases de formatos para imágenes bitmap(imágenes de mapa de bits)
- Introducción a la caja de herramienta
- Introducción a las diferentes paletas
- Resolución de una imagen, profundidad y modo de color
- Creación de imágenes para impresión; 300dpi
- Creación de imágenes para web; 72ppi
- Ejercicio práctico

Capítulo 2: Herramienta de texto

- Creación y modificación de texto
- Creación y modificación de máscara de texto
- Color, orientación, fuentes, estilos, tamaño y suavizado de texto
- Elementos de textos deformados
- Estilos aplicados de capas de texto
- Ejercicio práctico

Capítulo 3: Acciones y automatización

- La ventana de acciones
- Usando las acciones por defectos
- Grabando nuestras propias acciones
- Modificando las acciones
- Creando una galería de fotografías web
- Creando una hoja de contacto
- Creando PSD desde PDF
- Photomerge
- Ejercicio práctico

Capítulo 4: Optimización de imágenes; ImageReady

- Introducción a ImageReady
- Tamaño de imagen y resolución
- Optimizando en formato JPG
- Optimizando en formato GIF
- Optimizando con transparencias
- Guardando archivos en ImageReady
- Guardando imágenes optimizadas en ImageReady; JPG y HTML
- Usando la herramienta sector
- Creando animaciones en ImageReady
- Ejercicio práctico