

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

Técnico Diseñador en Dreamweaver CS5, HTML5 y CSS3

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

El diseño web se ha ganado rápidamente un lugar de relevancia dentro del diseño gráfico. Es por esto que hoy muchas empresas o instituciones mayoritariamente utilizan como medio de comunicación su sitio web dejando un poco más de lado publicaciones escritas, folletos, catálogos impresos u otros medios relacionados con el diseño gráfico tradicional. Al finalizar el curso el alumno será capaz de dominar las técnicas más avanzadas y novedosas de diseño y programación Web necesarias para desarrollarse profesionalmente con éxito en este ámbito.

CONTENIDOS

PARTE 1. DISEÑO WEB PROFESIONAL CON DREAMWEAVER CS5

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

1. Objetivo del curso. Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web. Permite un trabajo de diseño Web muy intuitivo
2. Dirigido a diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER

1. ¿Que es el dominio de un sitio web?
2. ¿Qué es un servidor web?
3. ¿Qué es un alojamiento Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing o colocation,
4. Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños
5. Lenguaje HTML. El lenguaje con el que se escriben las páginas Web
6. Diferentes tipografías y colores en la Web
7. Novedades. Principales funciones nuevas de Adobe Dreamweaver CS5

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

1. Sitios en Dreamweaver, Presenta los pasos a seguir para crear y configurar un sitio web en el programa Macromedia Dreamweaver. Explica las diferencias entre el sitio local y sitio remoto, cómo organizarlos para albergar el contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local
2. Configurar un sitio
3. Administrar y editar sitios
4. Crear y abrir documentos, Creación de una página en blanco, Creación de una plantilla en blanco, Creación de una página basada en un archivo de muestra de Dreamweaver, Cómo abrir y editar documentos existentes
5. Espacio de trabajo
6. Vistas del documento
7. Propiedades de la página

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTO

1. Insertar diseño. Se indica cómo introducir texto en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver. Se estudia el formato del texto (fuente, tamaño, color, alineación, sangría, . . .), los estilos CSS, la posibilidad de crear listas (numeradas, no numeradas o de definición) e incluso la revisión de la ortografía. Finalmente, también se describe la utilización de otros objetos en las páginas, como reglas horizontales, comentarios y la fecha de la última modificación de la página
2. Importar documentos
3. Propiedades del texto. Propiedades HTML, Propiedades CSS
4. Creación de listas. Creación de una lista nueva, de una lista usando texto existente, de una lista anidada. Configuración de las propiedades de toda una lista
5. Caracteres especiales en html
6. Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto
7. Crear un estilo CSS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENLACES

1. Introducción. Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver: vínculos a un lugar determinado de una página (a través de un anclaje con nombre), vínculos a otras páginas (del mismo sitio o a cualquier página de Internet) y vínculos en un menú de salto. Se indican las diferencias entre rutas absolutas y relativas, así como la administración y modificación de hipervínculos en Dreamweaver. Por último, se describe el uso de comportamientos en las páginas, para ejecutar comandos en respuesta a determinados sucesos o eventos
2. Crear un enlace. Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio
3. Vínculo a un correo. Creación de un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico, creación de un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades
4. Puntos de ancla. Creación de un anclaje con nombre, establecimiento de un vínculo con un anclaje con nombre

5. Menú de salto
6. Widget de barra de menús. Adición de un elemento de menú principal, Adición de un elemento de submenú, Eliminación de un elemento de menú principal o submenú
7. Comprobar vínculos. Comprobación de vínculos del documento actual, Comprobación de vínculos en una parte de un sitio local, Comprobación de los vínculos de todo el sitio, Reparación de los vínculos en el panel Verificador de vínculos
8. Estilos en vínculos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. IMÁGENES

1. Insertar una imagen. Se describe el modo de incorporar imágenes en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver. Se presentan los formatos gráficos que se pueden utilizar en una página web y sus diferencias, así como la creación de imágenes de sustitución, mapas de imagen y barras de navegación
2. Propiedades de la imagen
3. Alinear y redimensionar una imagen. Alinear una imagen, Redimensionar una imagen
4. Rollover
5. Mapas de imagen
6. Marcadores de posición
7. Objetos Inteligentes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TABLAS

1. Tablas. Explica la forma de distribuir o colocar los elementos en las páginas web con el programa Macromedia Dreamweaver: la utilización de capas, tablas y la utilización del modo de diseño, asignación del formato, incluir el contenido, etc
2. Insertar tablas
3. Selección de elementos de la tabla
4. Propiedades de la tabla
5. Propiedades de las celdas
6. Tamaño de tablas, Eliminar añadir filas y columnas
7. Copiar, pegar, combinar y anidar tablas, Copiar y pegar celdas, Combinar celdas, Anidar tablas

8. Formato CSS

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTOS

1. Las capas y su creación. Explica que las capas por lo general se definen con las etiquetas div y span y pueden contener cualquier objeto, por ejemplo un formulario, un fragmento de texto o un plugin
2. Insertar capas
3. Propiedades de las capas
4. Panel de elementos PA
5. Capas prediseñadas
6. Conversión entre elementos PA y tablas
7. Comportamientos
8. Aplicar un comportamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS CSS I

1. Hojas de estilo. Reglas CSS. Explica que las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de reglas de formato que determinan el aspecto del contenido de una página Web. La utilización de estilos CSS para aplicar formato a una página permite separar el contenido de la presentación
2. Panel estilos. El panel Estilos CSS en modo Actual, El panel Estilos CSS en modo Todo, Botones y vistas del panel Estilos CSS
3. Crear una nueva regla
4. Propiedades de tipo
5. Propiedades de fondo
6. Propiedades de bloque
7. Propiedades del cuadro
8. Propiedades del borde

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTILOS CSS II

1. Propiedades lista. Aprenderemos más reglas css para una web atractiva
2. Propiedades de posición
3. Propiedades de extensiones
4. Desplazamiento/exportación de reglas CSS. Desplazamiento/exportación de reglas CSS a una nueva hoja de estilos. Desplazamiento/exportación de reglas CSS a una hoja de estilos existente
5. Vinculación a una hoja de estilos CSS externa
6. CSS con distintos navegadores
7. Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver
8. Diseño de páginas con CSS

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y SPRY

1. Incluir archivos SWF. Presenta elementos multimedia dinámicos que podemos insertar en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver: animaciones de Flash, vídeos de Flash, botones y textos Flash. También se describen varias posibilidades de trabajo conjunto entre Dreamweaver y Fireworks, como la creación de un álbum de fotos web o la inserción de HTML procedente de Fireworks en una página web diseñada con Dreamweaver
2. Insertar archivos FLV
3. Insertar sonido. Formatos de Audio, Incrustación de un archivo de sonido , Incrustación de un archivo de video
4. Framework de Spry. Inserción de un widget de Spry
5. Widget de acordeón. Personalización del widget de acordeón
6. Widget que puede contraerse. Personalización del widget
7. Widget de paneles en fichas. Personalización del widget de paneles en fichas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

1. Plantillas. Tipos de regiones de plantillas. Aprenderemos que una plantilla es un tipo especial de documento que sirve para crear un diseño de página fijo, es muy útil
2. Creación de plantillas. Creación de una plantilla a partir de un documento existente,

Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva

3. Crear regiones editables
4. Crear regiones repetidas. Inserción de una tabla repetida
5. Regiones opcionales de una plantilla. Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional editable
6. Basar páginas en una plantilla
7. Edición y actualización de plantillas
8. Panel Activos. Adición de un activo a un documento
9. Biblioteca. Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección, Creación de un elemento de biblioteca vacío, Actualizar documento

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

1. Formularios. Describe lo que son, cómo se crean y cómo se configuran los formularios en Macromedia Dreamweaver, para que el visitante del sitio web envíe información al servidor web. Se explica el trabajo con los distintos campos que se pueden crear, viendo para qué se usa cada uno y sus propiedades
2. Creación de un formulario HTML. Objetos de formulario
3. Propiedades de objetos I. Propiedades de un objeto de campo de texto, Opciones de un objeto de botón, Opciones de Menú
4. Propiedades de objetos II. Inserción de campos de carga de archivos, Inserción de un botón de imagen, Inserción de un grupo de botones de opción, Inserción de un grupo de casillas de verificación
5. Validar un formulario
6. Sitios remotos
7. Panel archivos

PARTE 2. DISEÑO WEB AVANZADO CON HTML5 Y CSS3

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HERRAMIENTAS NECESARIAS

1. Introducción
2. Editor de texto

3. Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN HTML

1. Introducción HTML
2. ¿Cómo creamos documento HTML?
3. Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS

1. Tablas
2. Formularios
3. Estructuras y layout

UNIDAD DIDÁCTICA 5. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES

1. Otras etiquetas importantes

UNIDAD DIDÁCTICA 6. META INFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

1. ¿Qué es la Metainformación?
2. Accesibilidad

3. Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTRODUCCIÓN CSS

1. Introducción CSS
2. Soporte de CSS en navegadores
3. Especificación oficial
4. Funcionamiento básico de CSS
5. ¿Cómo incluir CSS en la Web?
6. Estilo básico
7. Medios CSS
8. Comentarios
9. Sintaxis de la definición

UNIDAD DIDÁCTICA 8. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

1. Selectores CSS
2. Unidades de medida
3. Colores

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

1. Modelo de cajas
2. Propiedades de las cajas
3. Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
4. Posicionamiento y visualización
5. Posicionamiento
6. Visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA “LAYOUT”

1. Introducción a layout
2. ¿Cómo centrar una página horizontalmente?
3. ¿Cómo centrar una página verticalmente?
4. Estructura y layout
5. Altura/anchuras máximas y mínimas
6. Estilos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 11. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS

1. Textos en CSS
2. Enlaces
3. Imágenes
4. Listas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND

1. Tablas
2. Formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OTRAS UTILIDADES DE CSS

1. Versión para imprimir
2. Personalizar el cursor
3. Hacks y filtros
4. Prioridad en las declaraciones
5. Validar CSS
6. Recomendaciones Generales
7. Recursos útiles

UNIDAD DIDÁCTICA 14. FIREBUG

1. ¿Qué es Firebug?
2. ¿Como se instala?
3. ¿Como usamos Firebug?

UNIDAD DIDÁCTICA 15. INTRODUCCIÓN HTML5

1. ¿Qué es HTML5?
2. ¿Cuáles son las mejoras?
3. Etiquetas Obsoletas
4. Etiquetas modificadas
5. Lista de etiquetas HTML5
6. Atributos eliminados
7. Otros cambios
8. Estructura HTML5
9. Nueva estructuración del body
10. Otros elementos nuevos de estructuración

UNIDAD DIDÁCTICA 16. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES

1. Introducción a atributos globales
2. Nuevos atributos
3. Introducción a los nuevos eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 17. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS

1. Elemento bdi
2. Elemento command

3. Elemento data
4. Elementos details
5. Elemento mark
6. Elemento meter
7. Elemento progress
8. Elemento ruby
9. Elemento time
10. Elemento wbr

UNIDAD DIDÁCTICA 18. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS

1. Nuevos elementos para los Formularios
2. Cambios en el atributo type (input)
3. Nuevos atributos para form
4. Nuevos atributos para fieldset
5. Nuevos atributos para input
6. Nuevos atributos para textarea

UNIDAD DIDÁCTICA 19. OTRAS MEJORAS DE HTML5

1. Introducción a los elementos multimedia
2. Etiqueta source
3. Etiqueta track
4. Elemento video
5. Elemento audio
6. Elemento embed
7. Elemento canvas
8. Introducción a MathML
9. Introducción a SVG
10. Introducción a Drag and Drop
11. Validador HTML5

UNIDAD DIDÁCTICA 20. INTRODUCCIÓN A CSS3

1. Introducción
2. Unidades, colores y fuentes
3. Nuevos Selectores y pseudo-clases

UNIDAD DIDÁCTICA 21. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES

1. Propiedades para la animación
2. Nuevas propiedades para los fondos
3. Nuevas propiedades para Bordes

UNIDAD DIDÁCTICA 22. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES

1. Propiedades de las cajas
2. Propiedades de las cajas flexibles
3. Propiedades del color
4. Propiedades para las Fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 23. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS

1. Propiedades para los hiperenlaces
2. Propiedades de las multi-columnas

UNIDAD DIDÁCTICA 24. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES

1. Propiedades para texto
2. Propiedad 2D/3D Transform

UNIDAD DIDÁCTICA 25. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO

1. Propiedades para las transiciones
2. Propiedades para la interfaz de usuario
3. Validación CSS3



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es