

DISEÑO WEB CON DREAMWEAVER Y FLASH

DIRIGIDO A:

Trabajadores del sector telecomunicaciones,
autónomos y trabajadores en ERTE
de cualquier sector

OBJETIVOS:

Enriquecer el diseño web utilizando las
técnicas y herramientas facilitadas
por Flash y Dreamweaver



Modalidad
Teleformación



Duración
100 horas



Diploma
Acreditativo SEPE



Inicio
Marzo 2021



Plazas
Limitadas



100%
Subvencionado

CONTENIDOS:

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Novedades de Dreamweaver.
- 1.2. La interfaz.
- 1.3. Estilos.
- 1.4. Opciones de teclado.
- 1.5. Conceptos básicos de HTML.

2. FLASH PLAYER y SHOCKWAVE

- 2.1. Instalación.
- 2.2. Espacio de trabajo.
- 2.3. Elementos.
- 2.4. Barras de herramientas.
- 2.5. Conjuntos de paneles de Dreamweaver.
- 2.6. El inspector de propiedades.
- 2.7. Insertar y dar formato a textos.
- 2.8. Creación del sitio.
- 2.9. Configuración.
- 2.10. Panel archivos y administración de sitios locales.
- 2.11. Diseño de la interfaz.

3. CREACIÓN DE PÁGINAS WEB BÁSICAS

- 3.1. Guardar archivos.
- 3.2. El color y las páginas Web.
- 3.3. Previsualización de las páginas en un navegador.
- 3.4. Editar Texto - Buscar y Reemplazar.
- 3.5. Ortografía.

4. OBJETOS GRÁFICOS E IMÁGENES PARA LA WEB

- 4.1. Formatos.
- 4.2. Marcadores de posición.
- 4.3. Imágenes de sustitución.
- 4.4. Insertar imágenes desde Photoshop.
- 4.5. Vínculos y URL.
- 4.6. Protocolos de Internet.
- 4.7. Anclajes con nombre.
- 4.8. Mapas de imagen.
- 4.9. Administrar, crear y actualizar vínculos.

CONTENIDOS:

5. TABLAS

- 5.1. Propiedades de celdas, filas o columnas.
- 5.2. Ordenación. Tablas expandidas.
- 5.3. Configurar y crear webs basadas en una página de Marcos.
- 5.4. El inspector.
- 5.5. Marcos anidados.
- 5.6. Establecer páginas de contenido.
- 5.7. Propiedades de marco.
- 5.8. Propiedades del conjunto de marcos.

6. HOJAS DE ESTILO EN CASCADA CSS

- 6.1. Reglas.
- 6.2. Panel CSS.
- 6.3. Creación y administración de CSS.
- 6.4. Estilos.
- 6.5. Vincular y modificar archivos.
- 6.6. Preferencias para el formato.
- 6.7. Compatibilidad de CSS con los navegadores.
- 6.8. Páginas móviles.

7. FORMULARIOS

- 7.1. Propiedades.
- 7.2. Objetos.
- 7.3. Validar formularios.
- 7.4. Crear una secuencia de validación.
- 7.5. Objetos de formulario Spry.

8. LOS ELEMENTOS PA

- 8.1. Posicionamiento.
- 8.2. Insertar una Div PA.
- 8.3. Propiedades.
- 8.4. Elementos PA anidados.
- 8.5. Organizar.
- 8.6. Convertir Elementos PA en tablas.

CONTENIDOS:

9. COMPORTAMIENTOS

- 9.1. Acciones y eventos.
- 9.2. Usar el Panel comportamientos.
- 9.3. Carga previa de imágenes y comprobar plugin.
- 9.4. Establecer texto. Intercambiar imagen.
- 9.5. Ir a URL y llamar a JavaScript.
- 9.6. Crear un mensaje emergente.
- 9.7. Menú Salto.
- 9.8. Mostrar y ocultar elemento.

10. INSERTAR/MODIFICAR/TRABAJAR CON OBJETOS MULTIMEDIA

- 10.1. Sonido, video, objetos, gifs animados, insertar applets de Java, insertar controles ActiveX.
- 10.2. Añadir pdf.
- 10.3. Real Player, Windows Media Player y Quicktime.
- 10.4. Trabajar con Objetos.

11. PANEL Y ACTIVOS

- 11.1. Plantillas y biblioteca.

CONTENIDOS:

12. COMBINACIÓN DE DREAMWEAVER CS5 CON OTRAS APLICACIONES

12.1. Photoshop; Dreamweaver ; Fireworks.

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si existen requisitos legales para el ejercicio de la profesión) 9. Requisitos oficiales de los centros: (Este epígrafe sólo se cumplimentará si para la impartición de la formación existe algún requisito de homologación / autorización del centro por parte de otra administración competente. superar un tiempo de demora en la respuesta superior a 2 días laborables. 2. Requisitos técnicos del contenido virtual de aprendizaje Para garantizar la calidad del proceso de aprendizaje del alumnado, el contenido virtual de aprendizaje de las especialidades formativas no dirigidas a la obtención de certificados de profesionalidad mantendrá una estructura y funcionalidad homogénea, cumpliendo los siguientes requisitos: – Como mínimo, ser los establecidos en el correspondiente programa formativo que conste en el fichero de especialidades formativas previsto en el artículo 20.3 del Real Decreto 395/2007, de 23 de marzo y esté asociado a la especialidad formativa para la que se solicita inscripción. – Estar referidos tanto a los conocimientos como a las destrezas prácticas y habilidades recogidas en los objetivos de aprendizaje de los citados programas formativos, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos. – Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permiten su comprensión y retención. – No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la práctica profesional, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado. – No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica. – Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad. – Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes. – Evaluar su adquisición durante o a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado. Preferencias de tipos de archivos y editores.

CONTENIDOS:

13. PÁGINAS SPRY

- 13.1. Widgets.
- 13.2. Barra de menús.
- 13.3. Panel de fichas Spry.
- 13.4. Acordeón de Spry.
- 13.5. BASES DE DATOS.
- 13.6. Páginas dinámicas y Servidor Web.
- 13.7. Modelos de desarrollo.
- 13.8. Controladores.
- 13.9. Fuente de datos.
- 13.10. Juegos de registros.

14. FLASH

- 14.1. Películas.
- 14.2. Dibujar con flash.
- 14.3. Herramientas.
- 14.4. Publicar un sitio.
- 14.5. Tratamiento de texto.
- 14.6. Codificación y configuración del Texto.
- 14.7. Texto TLF (Text Layout Framework).
- 14.8. Los estilos de Carácter.
- 14.9. Estilos de párrafo.
- 14.10. Propiedades de Contenedor y Flujo TLF.
- 14.11. Edición de Texto Clásico.
- 14.12. Las Fuentes en Flash.
- 14.13. Configuración y corrección ortográfica.
- 14.14. Transformar Texto.
- 14.15. Trabajar con capas y fotogramas.
- 14.16. Símbolos, instancias y botones.
- 14.17. Creación de animaciones.
- 14.18. Trabajar con sonidos comportamientos.
- 14.19. Acciones.
- 14.20. Trabajo en FLASH con ActionScript.
- 14.21. Arrays.
- 14.22. Estructuras de Control. Funciones.
- 14.23. Trabajar con objetos.
- 14.24. Diccionario de ActionScript .
- 14.25. Formularios.
- 14.26. Publicación de películas.