



Programa del curso profesional:

Desarrollo web

WWW.OPOSICIONESYCURSOS.ES

Metodología

El Curso será desarrollado con una metodología Semipresencial. El sistema está organizado ateniéndonos en todo momento a las necesidades del alumno de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso en las tutorías presenciales así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación.

Profesorado

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes:

Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licenciados/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadores/as sociales etc...

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

- Por el aula virtual,
- Por e-mail
- Por teléfono

Prácticas

Tenemos convenios de prácticas con las mejores empresas de cada sector y existe la posibilidad, siempre contando con la disponibilidad del alumno, de la realización de estas prácticas para afianzar sus conocimientos teóricos.

OBJETIVOS

Dreamweaver es el programa líder en la edición profesional de páginas Web. Es el software más utilizado para la creación y mantenimiento de páginas Web por los principales diseñadores y Web master. Con un mejorado uso de CSS y XML, compatibilidad para las tecnologías más recientes como PHP 5 o vídeo Flash y una interfaz aún más fácil de usar que le ayudará mientras trabaja, guiándole mientras aumentan sus conocimientos. Se sorprenderá por su facilidad de uso para generar páginas usando PHP, CSS, Javascript... Aprenda a diseñar sus sitios Web con el software más revolucionario y dinámico para la creación de páginas Web. Flash le permitirá publicar Web profesionales, llenas de movimientos y sonidos, y todo ello sin necesidad de tener conocimientos de programación. Dibujos animados, vídeos reales, interactividad... Son numerosas las prácticas paso a paso, así como las explicaciones audiovisuales y los cuestionarios.

TEMARIO

Dreamweaver CS5

1 Conociendo Adobe Dreamweaver CS5

- 1.1 Introducción a Adobe Dreamweaver
- 1.2 Novedades de Dreamweaver CS5
- 1.3 Requerimientos técnicos
- 1.4 Editar páginas Web
- 1.5 Cómo tener una página en Internet
- 1.6 Ejecución de Adobe Dreamweaver
- 1.7 Entorno de trabajo
- 1.8 El panel Insertar
- 1.9 Ventana de documento
- 1.10 Barra de herramientas Documento
- 1.11 Panel Propiedades
- 1.12 Edición de métodos abreviados de teclado

- 1.13 Panel Activos
- 1.14 Panel Historial
- 1.15 Práctica - Mi primera pagina
- 1.16 Práctica - Diseño Web parte I
- 1.17 Cuestionario: Conociendo Adobe Dreamweaver CS5

2 Creación de sitios y páginas Web

- 2.1 Planificación de un sitio Web
- 2.2 Configurar un sitio Web
- 2.3 Editar un sitio Web existente
- 2.4 Sistema de protección
- 2.5 Panel Archivos
- 2.6 Configurar las preferencias del panel Archivos
- 2.7 Crear abrir y guardar documentos
- 2.8 Configurar las propiedades del documento
- 2.9 Guías visuales
- 2.10 Insertar palabras clave y descripciones
- 2.11 Previsualizar un documento
- 2.12 Práctica - Diseño Web parte II
- 2.13 Cuestionario: Creación de sitios y páginas Web

3 Trabajo con texto

- 3.1 Creación y colocación de textos
- 3.2 Encabezados y párrafos
- 3.3 Asignar fuentes a un texto
- 3.4 Editar la lista de fuentes de Dreamweaver
- 3.5 Cambiar el color del texto
- 3.6 Alineación del texto
- 3.7 Sangrías
- 3.8 Crear listas
- 3.9 Corrección ortográfica
- 3.10 Insertar fechas en un documento
- 3.11 Insertar caracteres especiales
- 3.12 Insertar reglas horizontales
- 3.13 Creación de estilos CSS
- 3.14 Buscar y reemplazar texto
- 3.15 Cuestionario: Trabajo con texto

4 Estilos CSS

- 4.1 Hojas de estilos en cascada
- 4.2 Estilos CSS

- 4.3 Crear un estilo personalizado
- 4.4 Definir un estilo CSS
- 4.5 Aplicar un estilo
- 4.6 Exportar estilos
- 4.7 Vincular una hoja de estilos

5 Imágenes

- 5.1 Formatos de gráficos Web
- 5.2 Colocación de imágenes
- 5.3 Editar imágenes
- 5.4 Cambiar el tamaño de las imágenes
- 5.5 Uso de la etiqueta ALT
- 5.6 Alineación de imágenes con texto
- 5.7 Insertar bordes
- 5.8 Insertar imágenes de sustitución
- 5.9 Práctica - Diseño Web parte III
- 5.10 Cuestionario: Imágenes

6 Creación de marcos

- 6.1 Utilización de marcos
- 6.2 Creación de marcos y conjuntos de marcos
- 6.3 Crear un conjunto de marcos anidado
- 6.4 Modificar el tamaño de los marcos
- 6.5 Modificar los bordes de un conjunto de marcos
- 6.6 Utilización del panel Marcos
- 6.7 Abrir una página Web en un marco
- 6.8 Añadir barras de desplazamiento
- 6.9 Destinar la información de un vínculo
- 6.10 Guardar archivos de marcos y conjuntos de marcos
- 6.11 Práctica - Diseño Web parte IV
- 6.12 Cuestionario: Creación de marcos

7 Creación de tablas

- 7.1 Utilización de tablas
- 7.2 Creación de tablas en la ventana de documento
- 7.3 Modificación de tablas
- 7.4 Selección de elementos de una tabla
- 7.5 Alineación del contenido de una celda
- 7.6 Dividir y combinar celdas
- 7.7 Anidar tablas
- 7.8 Ordenar tablas

7.9 Práctica - Diseño Web parte V

7.10 Cuestionario: Creación de tablas

8 Trabajar con capas

8.1 Aparición de las capas

8.2 Creación de capas

8.3 Configurar las características por defecto de una capa

8.4 Panel Elementos PA

8.5 Modificación de capas

8.6 Ajustar la alineación de las capas

8.7 Creación de una capa de carga

8.8 Cuestionario: Trabajar con capas

9 Vínculos Web

9.1 Localización y rutas de documentos

9.2 Crear vínculos

9.3 Crear vínculos desde el panel Propiedades

9.4 Navegar usando anclajes

9.5 Selección del destino de los vínculos

9.6 Crear un vínculo de correo electrónico

9.7 Creación de mapas de imagen

9.8 Creación de menús de salto

9.9 Comprobación de vínculos rotos

9.10 Práctica - Diseño Web parte VI

9.11 Cuestionario: Vínculos Web

10 Formularios interactivos

10.1 Funcionamiento de los formularios

10.2 Objetos de formulario

10.3 Insertar un formulario en Dreamweaver

10.4 Creación de campos de texto

10.5 Creación de campos de texto ocultos

10.6 Insertar casillas de verificación

10.7 Grupo de casillas de verificación

10.8 Insertar botones de opción

10.9 Creación de menús desplegados

10.10 Creación de listas

10.11 Creación de botones para activar el formulario

10.12 Insertar campo de archivo

10.13 Práctica - Diseño Web parte VII

10.14 Cuestionario: Formularios interactivos

11 Biblioteca

- 11.1 Almacenamiento de elementos en Dreamweaver
- 11.2 La paleta Activos
- 11.3 Visualizar los elementos de un documento
- 11.4 Insertar un elemento de biblioteca
- 11.5 Modificar elementos de biblioteca
- 11.6 Cuestionario: Biblioteca

12 Plantillas

- 12.1 Creación de plantillas
- 12.2 Configurar las propiedades de una plantilla
- 12.3 Definición de regiones editables en una plantilla
- 12.4 Bloquear una región editable
- 12.5 Creación de documentos basados en plantillas
- 12.6 Práctica - Diseño Web parte VIII
- 12.7 Cuestionario: Plantillas

13 Elementos multimedia

- 13.1 Video en la red
- 13.2 Vincular videos en Dreamweaver
- 13.3 Reproducción de videos on line
- 13.4 Atributos de QuickTime
- 13.5 Insertar RealVideo en un documento HTML
- 13.6 Inserción de archivos FLV
- 13.7 Películas Flash
- 13.8 Sonido
- 13.9 Práctica - Diseño Web parte IX
- 13.10 Cuestionario Elementos multimedia
- 13.11 Cuestionario: Elementos multimedia

14 Comportamientos

- 14.1 Panel Comportamientos
- 14.2 Añadir un comportamiento
- 14.3 Llamar JavaScript
- 14.4 Cambiar propiedad
- 14.5 Comprobar plug-in
- 14.6 Mensaje emergente
- 14.7 Arrastrar capa
- 14.8 Ir a URL
- 14.9 Abrir ventana del navegador
- 14.10 Carga previa de imágenes

- 14.11 Mostrar ocultar elementos
- 14.12 Intercambiar imagen
- 14.13 Validar formulario
- 14.14 Práctica - Diseño Web parte X
- 14.15 Cuestionario: Comportamientos

15 Diseño Web con Spry

- 15.1 Los widgets de Spry
- 15.2 Widget de acordeón
- 15.3 Widget de barra de menús
- 15.4 Widget de paneles que pueden contraerse
- 15.5 Widget de paneles en fichas
- 15.6 Widget de grupo de opciones
- 15.7 Widget de campo de texto
- 15.8 Widget de área de texto
- 15.9 Widget de selección
- 15.10 Widget de contraseña de validación
- 15.11 Efectos de Spry
- 15.12 Cuestionario: Diseño Web con Spry

16 Comando de teclado

- 16.1 Teclas de función de Dreamweaver
- 16.2 Cuestionario: Cuestionario final

Flash CS 5.5

1 Conociendo Adobe Flash Professional

- 1.1 Presentación y objetivos del curso
- 1.2 Requerimientos técnicos para Adobe Flash
- 1.3 Ejecución de Adobe Flash
- 1.4 Utilización de la página de inicio
- 1.5 El entorno de trabajo
- 1.6 Configurar las propiedades de una película nueva
- 1.7 Cargar y previsualizar una película guardada
- 1.8 Guardar una película
- 1.9 Creación de proyectos
- 1.10 Plantillas
- 1.11 Panel de Herramientas
- 1.12 El escenario y su visualización
- 1.13 Ayudas de dibujo
- 1.14 Trabajo con paneles

- 1.15 Línea de Tiempo
- 1.16 Explorador de Películas
- 1.17 Salir de Adobe Flash
- 1.18 Práctica - Nuestra primera animación
- 1.19 Cuestionario: Conociendo Adobe Flash Professional

2 Técnicas de dibujo

- 2.1 Tecnología vectorial y bitmap
- 2.2 Importación desde otras aplicaciones
- 2.3 Convertir imágenes bitmap en gráficos vectoriales
- 2.4 Dibujo de formas simples
- 2.5 Dibujo de polígonos y estrellas
- 2.6 Dibujo de formas libres
- 2.7 Configuración y utilización de la herramienta Pluma
- 2.8 Dibujo con la herramienta Pincel
- 2.9 Aplicación de patrones con el pincel rociador
- 2.10 Dibujo de patrones con la herramienta Deco
- 2.11 Borrado de objetos en Flash
- 2.12 Contornos y rellenos
- 2.13 Trabajo con rellenos solidos y degradados
- 2.14 Modificación de líneas y contornos
- 2.15 La herramienta Bote de Tinta
- 2.16 La herramienta Cubo de pintura
- 2.17 Bloqueo de un degradado o de un mapa de bits
- 2.18 Herramientas de texto en Flash
- 2.19 Creación de campos de texto dinámicos
- 2.20 Práctica - Aprendiendo a dibujar en Adobe Flash
- 2.21 Práctica - Copiar dibujos
- 2.22 Cuestionario: Técnicas de dibujo

3 Selección y manipulación de objetos

- 3.1 Introducción a la selección de objetos
- 3.2 Modelo de dibujo de Flash
- 3.3 Selección y transformación de objetos con la Flecha
- 3.4 Uso de la herramienta Lazo
- 3.5 Agrupación de objetos
- 3.6 Objetos no agrupados
- 3.7 Mover y copiar objetos en Flash
- 3.8 Escalar objetos en Flash
- 3.9 Transformación libre de objetos
- 3.10 Distorsion de objetos

- 3.11 Envoltura de objetos
- 3.12 Rotar y sesgar objetos en Flash
- 3.13 Gráficos 3D en Flash
- 3.14 Alineación de objetos
- 3.15 Transformación de rellenos
- 3.16 Práctica - Macromedia Shockzone
- 3.17 Cuestionario: Selección y manipulación de objetos

4 Trabajar con frames y capas en Flash

- 4.1 Información general sobre los fotogramas
- 4.2 Selección de fotogramas en la línea de tiempo
- 4.3 Creación de etiquetas y comentarios
- 4.4 Utilización de anclajes
- 4.5 Información general sobre las capas
- 4.6 Creación de capas
- 4.7 Creación de carpetas de capas
- 4.8 Capas guías
- 4.9 Capas máscara
- 4.10 Práctica - Creación de menús animados
- 4.11 Cuestionario: Trabajar con frames y capas en Flash

5 Biblioteca - símbolos e instancias

- 5.1 Uso de símbolos e instancias
- 5.2 La biblioteca de símbolos de Flash
- 5.3 Creación de símbolos
- 5.4 Creación de botones
- 5.5 Intercambiar símbolos
- 5.6 Trabajar con carpetas en la ventana Biblioteca
- 5.7 Eliminación de elementos de una Biblioteca
- 5.8 Cambiar las propiedades de las instancias
- 5.9 Práctica - Visibilidad de un clip de película
- 5.10 Cuestionario: Biblioteca: Símbolos e instancias

6 Animación

- 6.1 Uso de escenas en Adobe Flash
- 6.2 Control de la velocidad en las películas
- 6.3 Animación de fotograma a fotograma
- 6.4 Extensión de imágenes de fondo en una animación
- 6.5 Interpolaciones de movimiento
- 6.6 Interpolación clásica de movimiento
- 6.7 Interpolación de movimiento a lo largo de un recorrido

- 6.8 Interpolación de formas
- 6.9 Cinemática inversa
- 6.10 Edición de animaciones en Flash
- 6.11 Práctica - Chimairaintro
- 6.12 Práctica - Chimairamenu
- 6.13 Cuestionario: Animación

7 Sonidos

- 7.1 Sonidos y Flash
- 7.2 Importación de sonidos
- 7.3 Añadir sonidos a una película de Flash
- 7.4 Añadir efectos de sonido a los botones
- 7.5 Edición de sonidos
- 7.6 Compresión de sonidos
- 7.7 Control de sonidos mediante comportamientos
- 7.8 Práctica - Creacion de bandas sonoras dinámicas
- 7.9 Cuestionario: Sonidos

8 Videos

- 8.1 Integrar Video en Flash
- 8.2 Asistente de importación de video
- 8.3 Componente FLVPlayback
- 8.4 Incorporación de un archivo de video en un archivo de Flash
- 8.5 Trabajo con puntos de referencia de video

9 Interactividad básica con ActionScript 2

- 9.1 Creación de películas interactivas
- 9.2 Acciones en fotogramas
- 9.3 Acciones en objetos
- 9.4 Modificación de acciones
- 9.5 Saltar a un fotograma o escena
- 9.6 Reproducir y parar una película
- 9.7 Ajustar la calidad de visualización de una película
- 9.8 Detener todos los sonidos de una película
- 9.9 Llamar a una URL desde Flash
- 9.10 Controlar la ventana del reproductor de Flash
- 9.11 Cargar un SWF de Flash dentro de una película
- 9.12 Descargar una película de Flash
- 9.13 Precarga básica de una película
- 9.14 Impresión de los fotogramas de una película
- 9.15 Programación Flash

- 9.16 Práctica - Uso del panel Acciones
- 9.17 Práctica - Siguiendo el recorrido del ratón
- 9.18 Práctica - Creación de una clave para múltiples usuarios
- 9.19 Cuestionario: Interactividad básica con ActionScript 2.0

10 Interactividad avanzada con ActionScript 2

- 10.1 Arrastrar y soltar objetos sobre el escenario de Flash
- 10.2 Creación de un cursor personalizado
- 10.3 Captura de acciones de teclado con Flash
- 10.4 Valores de códigos de teclado para Flash
- 10.5 Creación de campos de texto en scroll
- 10.6 Configuración de valores de color en una película
- 10.7 Creación de controles de sonido
- 10.8 Práctica - Creación de una calculadora
- 10.9 Práctica - Creación de un juego de naves espaciales
- 10.10 Cuestionario: Interactividad avanzada con ActionScript 2.0

11 Introducción a ActionScript 3

- 11.1 ActionScript
- 11.2 Ubicación del código ActionScript
- 11.3 Sprites
- 11.4 Lista de Visualización
- 11.5 Gestión de Eventos
- 11.6 Propiedades de objetos
- 11.7 Carga de datos externos
- 11.8 Práctica - Sitio de muestras de animación
- 11.9 Práctica - Integrar Google Maps en Flash con ActionScript

12 Publicación y exportación de películas

- 12.1 Publicación de películas de Flash
- 12.2 Configuración de publicaciones SWF
- 12.3 Configuración de publicaciones HTML
- 12.4 Visualización previa de publicaciones y configuraciones
- 12.5 Exportación de películas e imágenes
- 12.6 Cuestionario: Publicación y exportación de películas
- 12.7 Cuestionario: Cuestionario final