

Iniciación a Adobe Dreaweaaver

Duración:

30 h.

Precio:

CONSULTAR

Modalidad:

On-line -

Profesores:

Raúl González Sancho
· Diseñador Gráfico (Photoshop, Dreamweaver, Flash, HTML, CSS, Freehand, Illustrator...)
Profesor de informática y nuevas tecnologías desde 2007.
Técnico superior en artes gráficas y diseño

EVALUACIÓN: Evaluación continuada del equipo docente en base a las actividades, participación y respuestas del alumno.

Objetivos:

El alumno adquirirá las siguientes competencias prácticas:
Creación, edición y diseño de páginas Web mediante el uso de la herramienta Adobe Dreamweaver CS3.

Descripción:

Metodología:

La metodología está dirigida a que el alumno adquiera un nivel de conocimiento de SABER HACER en su ocupación. Para ello se ofrece un nivel alto de interactividad que sirve de refuerzo al aprendizaje y a la asimilación de la información recibida. Se desarrolla como curso on line con una relación personal entre alumno y profesor desde el primer día. (Este curso no es auto-aprendizaje) El sistema es muy fácil de usar. Metodología práctica de adaptación de conocimientos a casos reales y próximos al alumno. Contiene un buen número de actividades y ejercicios facilitan el aprendizaje ameno y práctico. Amplia participación e interactividad del alumno.

Seguimiento individual del trabajo del alumno y evaluación continua.

Metodología: Constructivista con fuerte interactividad del alumno en 4 niveles:

- Interacción alumno-contenidos
- Interacción alumno-profesores
- Interacción alumno-compañeros
- Interacción alumno-entorno externo y actividades complementarias.

Ver temario

Temario:

1 - INTRODUCCIÓN

- 1.1 - Objetivos
- 1.2 - Índice del curso:
- 1.3 - ¿Qué es una página Web?
- 1.4 - ¿Qué es HTML?
- 1.5 - ¿Qué es Dreamweaver?
- 1.6 - Cosas que deberías tener en cuenta antes de hacer una página Web

2 - ALGO DE HTML

Método fácil y eficaz
con profesor personal



- 2.1 - Sintaxis y Formato
- 2.2 - Etiquetas
- 2.3 - Estructura básica de una página Web
- 2.4 - Tablas
- 2.5 - Imágenes e Hipervínculos
- 2.6 - Conclusión de HTML
- 2.7 - Ejemplos
- 2.8 - Ejercicios

3 - INTERFAZ DE DREAMWEAVER CS3

- 3.1 - Objetivos
- 3.2 - Iniciar Dreamweaver
- 3.3 - Espacio de trabajo y herramientas
- 3.4 - Ejemplo
- 3.5 - Evaluación

4 - SITIO WEB

- 4.1 - Objetivos
- 4.2 - ¿Qué es un Sitio Web?
- 4.3 - Crear y configurar un Sitio Web
- 4.4 - Definición del sitio
- 4.5 - Evaluación

5 - EMPEZAR CON DREAMWEAVER CS3

- 5.1 - Objetivos
- 5.2 - Nuevo Documento
- 5.3 - Guardar y cerrar
- 5.4 - Propiedades de la Página
- 5.5 - Definir las Propiedades de la Página
- 5.6 - Evaluación

6 - COLORES WEB CON DREAMWEAVER

- 6.1 - Objetivos
- 6.2 - Colores Web
- 6.3 - El selector de colores de Dreamweaver
- 6.4 - La ventaja del Código Hexadecimal
- 6.5 - Ejercicios

7 - PROPIEDADES DEL TEXTO

- 7.1 - Objetivos
- 7.2 - Introducción
- 7.3 - Formato del Texto
- 7.4 - Listas
- 7.5 - Ejercicios

8 - VÍNCULOS

- 8.1 - Objetivos
- 8.2 - Introducción
- 8.3 - Tipos de Ruta de Acceso
- 8.4 - Establecer un vínculo
- 8.5 - Mailto
- 8.6 - Vínculos utilizando el Ancla
- 8.7 - Mapa del Sitio
- 8.8 - Ejemplos
- 8.9 - Ejercicios

9 - IMÁGENES

- 9.1 - Objetivos
- 9.2 - Introducción
- 9.3 - Formatos y tamaños
- 9.4 - El editor de imágenes
- 9.5 - Insertar imágenes
- 9.6 - Vincular imágenes
- 9.7 - Imagen de fondo
- 9.8 - Imagen de sustitución
- 9.9 - Barra de Navegación
- 9.10 - Animaciones
- 9.11 - Ejercicios

10 - TABLAS

- 10.1 - Objetivos
- 10.2 - Introducción
- 10.3 - Insertar tablas
- 10.4 - Seleccionar una tabla o sus componentes
- 10.5 - Propiedades de la tabla y sus elementos
- 10.6 - Modificar una tabla
- 10.7 - Celdas de separación
- 10.8 - Tablas anidadas
- 10.9 - Tablas dinámicas
- 10.10 - Ejercicios

11 - MARCOS

- 11.1 - Objetivos
- 11.2 - Introducción
- 11.3 - Crear un conjunto de marcos
- 11.4 - Trabajar con marcos
- 11.5 - Guardar, cerrar y abrir marcos
- 11.6 - IFrame
- 11.7 - Ejemplos
- 11.8 - Ejercicios

12 - CAPAS

- 12.1 - Objetivos
- 12.2 - Introducción
- 12.3 - Insertar Capas
- 12.4 - Modificar capas
- 12.5 - Propiedades de la capa
- 12.6 - Insertar objetos en una capa
- 12.7 - Anidar capas
- 12.8 - Ejercicios

13 - FORMULARIOS

- 13.1 - Objetivos
- 13.2 - Introducción
- 13.3 - Insertar un formulario
- 13.4 - Elementos de un formulario
- 13.5 - Acciones avanzadas del formulario
- 13.6 - Formularios Spry
- 13.7 - Ejercicios

14 - ELEMENTOS MULTIMEDIA

- 14.1 - Objetivos
- 14.2 - Introducción
- 14.3 - Flash y shockwave
- 14.4 - Sonido
- 14.5 - Vídeo
- 14.6 - Vínculos a objetos externos
- 14.7 - Ejercicios

15 - CSS

- 15.1 - Objetivos
- 15.2 - Introducción
- 15.3 - ¿Qué es una CSS?
- 15.4 - Crear una hoja de estilo, CSS
- 15.5 - Hojas de estilo, CSS, Externas
- 15.6 - Modificar un estilo
- 15.7 - Los estilos de Propiedades de la Página
- 15.8 - Conclusión sobre las Hojas de estilo CSS
- 15.9 - Ejercicios

16 - OTROS ASPECTOS AVANZADOS DE DREAMWEAVER CS3

- 16.1 - Objetivos
- 16.2 - Introducción
- 16.3 - Spry
- 16.4 - Bases de datos
- 16.5 - Comportamientos
- 16.6 - Ejercicio

17 - PUBLICACIÓN DE UNA WEB

- 17.1 - Objetivos
- 17.2 - Introducción
- 17.3 - Previsualizar la Web
- 17.4 - Obtener el alojamiento
- 17.5 - Configurar el Sitio Remoto
- 17.6 - Publicar la Web y actualizarla
- 17.7 - Dar de alta la Web en los buscadores
- 17.8 - Evaluación

18 - ANEXOS

- 18.1 - Ventanas emergentes (Pop-ups)
- 18.2 - Compresión de archivos

19 - EJERCICIO FINAL

- 19.1 - Prueba teórica
- 19.2 - Ejercicio práctico: Creación y publicación de una Web.

Contacto:

FASEnet

San Antonio Abad, 21 - 50010 Zaragoza
Tlfno: 976 230022 - Fax: 976 206147
fase@fase.net

