Certificación IT en Adobe Dreamweaver CC 2015 (300 horas)



Categoría: Informática, Programación y Comunicaciones
Product Tags: comercio y marketing, cursos de formación, dreamweaver, Informática, IT, programación y comunicaciones
Página del curso: https://www.ensenanzadual.com/cursos/certificacion-it-en-adobe-dreamweaver-cc-2015-300-horas/

Objetivo

Con el Curso de **300 horas** de **Certificación IT en Adobe Dreamweaver CC 2015** adquirirás los conocimientos necesarios para cambiar de carrera o actualizar tus competencias profesionales, no lo dudes más y solicita información sobre este

curso.

Descripción

MÓDULO 1. DISEÑO WEB PROFESIONAL CON DREAMWEAVER CC 2014

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

- Objetivo del curso: Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web. - Dirigido a: Diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CC

- ¿Que es un dominio de un sitio Web? - ¿Qué es un servidor Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing o colocation - Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños: Absoluto y relativo - Lenguaje HTML: el lenguaje con el que se escriben las páginas Web - Diferentes tipografías y colores en la Web - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

- 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 - Configurar un sitio Web - Administrar y editar sitios Web - 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 CC, Cómo abrir y editar documentos existentes - Espacio de trabajo de Dreamweaver CC - Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo - Propiedades de la página: CSS, HTML - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO

- Insertar Texto: Se indica cómo introducir texto en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver CC. 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 - Importar documentos de Microsoft Word - Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS - 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 - Caracteres especiales en HTML - Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto - Crear un estilo CSS y definición - Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENLACES

- 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 - Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio - 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. - Menú de salto - 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 - 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 - Estilos en vínculos: Link, Visited, Active - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES

- 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 - Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades - Alinear y redimensionar una imagen - Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia - Mapas de imagen - Marcadores de posición - Objetos Inteligentes - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TABLAS

- 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 - Insertar tablas - Selección de elementos de la tabla - Propiedades de la tabla: inspector de propiedades - Propiedades de las celdas - Tamaño de tablas: Cambio del tamaño de tablas, columnas y filas - Copiar, pegar, combinar y anidar tablas - Formato CSS de tablas - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO

- Las capas: 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 plug-in - Posiciones de las cajas: Estática, Relativa, absoluta y fija - Insertar capas - Propiedades de las capas: inspector de propiedades - Panel Diseñador de CSS - Capas prediseñadas - Comportamientos: código JavaScript - Aplicar un comportamiento - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS CSS I

- 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 - Panel estilos: permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan al elemento de página seleccionado - Crear y adjuntar hojas de estilo - Propiedades de tipo: definición de la configuración básica de la fuente - Propiedades de fondo - Propiedades de bloque - Propiedades del cuadro - Propiedades del borde - Definir consulta

de Medios - Definir selectores - Definir propiedades - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTILOS CSS II

- Propiedades lista: Aprenderemos más reglas css para una Web atractiva - Propiedades de posición - Propiedades de extensiones - Transiciones - Trabajar con Hojas de estilo - Aplicar varias clases estilos - Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver - Diseño de páginas con CSS - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y JQUERY UI

- 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 - Elementos multimedia y jQuery - Insertar archivos FLV - Insertar sonido: Formatos de Audio, Incrustación de un archivo de sonido, Incrustación de un archivo de video - Inserción de un widget de jQuery UI - Widget de acordeón: Personalización del widget de acordeón - Widget de Autocompletar - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

- 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 - Creación de plantillas: Creación de una plantilla a partir de un documento existente, Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva - Crear regiones editables - Crear regiones repetidas: Inserción de una tabla repetida - Regiones opcionales de una plantilla: Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional editable - Basar páginas en una plantilla - Edición y actualización de plantillas - Panel activos: Adición de un activo a un documento - Biblioteca: Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección, Creación de un elemento de biblioteca vacío, Actualizar documento - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

- 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 - Creación de un formulario HTML: Objetos de formulario - Propiedades de objetos I - Propiedades de objetos II - Validar un formulario con JavaScript - Sitios remotos - Panel archivos: sitio local y remoto - Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO DE CUADRÍCULA Y FTP

- Diseño de cuadrícula fluida: Nos permite crear un diseño que se adaptará la pantalla del dispositivo que se utilice para visualizarlo, sea este un móvil, una tablet o la pantalla de un ordenador - Sincronizar FTP - FTP Multicanal

UNIDAD DIDÁCTICA 15. JQUERY MOBILE

- jQuery Mobile - Temas - Panel muestras - Agregar Contenidos - Prácticas

Información adicional

- Online: Si
- Tipo: Profesiones
- Horas: 300
- Unidades: 15