
CURSO TÉCNICO PROFESIONAL WEB

- DREAMWEAVER
- HTML
- PHOTOSHOP
- FLASH
- JAVASCRIPT
- DIRECTOR

DREAMWEAVER

Módulo 1 - Comenzar con Dreamweaver

Aspectos Básicos de Dreamweaver:

- ¿Qué es Dreamweaver?
- Entrar y salir del programa
- El área de trabajo de Dreamweaver

Planificar y Conseguir un Sitio:

- Planificación y diseño de sitios
- Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio
- La ventana del sitio

Trabajar con Dreamweaver:

- La paleta de Objetos
- El Panel de Propiedades
- Trabajar con las propiedades de Texto
- Controlar las propiedades de las Imágenes
- Editar HTML en Dreamweaver
- Hiperenlaces y anclas
- Abrir y guardar documentos HTML

Crear y Configurar las Propiedades de un Documento:

- Crear y configurar documentos
- Seleccionar elementos en la ventana de Documento
- Utilizar guías visuales en el proceso de diseño
- Ver y editar el contenido de la sección HEAD
- Automatizar tareas

Módulo 2 - Elementos Básicos de Diseño

Celdas y Tablas:

- Celdas y tablas de disposición
- Aplicar formatos a las celdas y tablas de disposición
- Configurar las preferencias de la vista disposición
- Insertar tablas para presentar contenido
- Aplicar formato a tablas y celdas
- Otras acciones con las tablas

Utilización de marcos:

- Introducción

- Creación de marcos
- Seleccionar y guardar marcos o conjuntos de marcos
- Propiedades de marcos y conjuntos de marcos
- Controlar el contenido del marco con vínculos

Formularios:

- ¿Qué es un formulario?
- Creación de formularios
- Elementos y configuración de un formulario

Plantillas y Librerías:

- Creación de plantillas
- Crear la composición de elementos de plantilla
- Crear páginas a partir de una plantilla
- Modificar una plantilla
- Bibliotecas: reutilizar fragmentos de una página
- Crear y configurar un elemento de la biblioteca
- Colocar elementos de biblioteca en un documento
- Realizar modificaciones en un elemento de biblioteca
- Elementos de biblioteca y comportamientos

Módulo 3 - Características Avanzadas

Comportamientos, Eventos y Acciones:

- Introducción
- Imágenes de sustitución
- Barra de navegación
- Comportamientos, eventos y acciones

Usar Capas Dinámicas:

- Capas y código HTML
- Trabajar con capas
- Configurar las propiedades de una capa
- Usar tablas y capas para diseño

Crear Animaciones:

- Introducción
- Líneas de tiempo
- Crear una animación
- Sugerencias para crear animaciones con líneas de tiempo

La Publicación:

- Desarrollar y explotar
- Definición del sitio
- Transferir el sitio
- Comprobación del sitio

HTML

Módulo 1 - Introducción a la WWW

- ¿Qué es Internet?
- El servidor. La casa de una página Web
- ¿Cómo funciona Internet?
- Tipos de páginas Web

Módulo 2 - Introducción al HTML

- ¿Qué es el HTML?
- Requisitos para el diseño de una página Web
- Versiones del HTML
- Abrir y guardar páginas HTML
- Estructura de un documento HTML

Módulo 3 - Operaciones Básicas

- Fondos de página
- Introducir texto
- Caracteres especiales
- Insertar imágenes en una página Web
- Listas

Módulo 4 - Marcos, Tablas y Enlaces

- División de páginas con marcos
- Tablas
- Hiperenlaces
- Mapas

Módulo 5 - Estilos y Capas

- Hojas de estilo
- Clases
- Propiedades de las hojas de estilo
- Capas

Módulo 6 - Formularios

- ¿Qué es un formulario?
- Introducir formularios en un documento HTML
- Otros elementos de un formulario

Módulo 7 - Elementos Avanzados para la Web

- Introducir sonidos en un documento HTML
- GIF animados
- Applet

Módulo 8 - Trucos para Mejorar tu Página Web. Javascript

- Introducción al Javascript
- Cargar varios frames con un único enlace
- Personalizar la barra de estado
- Limitar el acceso a una página por medio de un password
- Abrir una ventana dimensionable
- Redireccionamiento automático en las páginas
- Cambiar las imágenes de un enlace

Módulo 9 - Últimos Pasos, Subir la Página al Servidor

- Normas para el correcto diseño de una página Web
- Subir la página al servidor
- Contadores
- Dar de alta la página en los servidores

PHOTOSHOP

Módulo 1. Introducción a Photoshop:

- Introducción
- Tipos de imágenes
- Entrar y salir de Photoshop
- La ventana
- Vista rápida de los menús
- Vista general del cuadro de herramientas

Módulo 2. Operaciones Básicas:

- Crear imágenes
- Formatos de archivos
- Guardar e imprimir imágenes
- Abrir y cerrar imágenes
- Resolución y tamaño de la imagen
- Tamaño del lienzo de trabajo
- Visualización de imágenes

Módulo 3. Personalizar Photoshop:

- Menú Preferencias
- Configuración de las preferencias generales
- Preferencias para guardar archivos
- Preferencias para las unidades y reglas
- Preferencias para las guías y cuadrícula
- Preferencias de la memoria y caché de la imagen

Módulo 4. Selecciones:

- Las herramientas
- Herramientas de marco
- Herramientas Lazo, Lazo poligonal y Lazo magnético
- La herramienta Varita mágica
- Recortar
- Ajustar selecciones
- Mover, copiar, pegar y eliminar selecciones

Módulo 5. La Ayuda de Photoshop:

- Introducción
- La ayuda de Photoshop

Módulo 6. El Color:

- ¿Qué es la profundidad de bit?
- Modos y modelos de color
- Imágenes de color indexado
- Imágenes en escala de grises
- Duotonos
- Imágenes en modo multicanal
- Convertir imágenes entre modos
- Gammas de color
- El selector de color

Módulo 7. Útiles de Pintura:

- La paleta Pinceles
- Usar las herramientas de pintura
- Escoger los colores frontal y de fondo
- Fusión, opacidad y proporción de desvanecimiento
- La herramienta Línea
- Borrar
- Herramienta Bote de pintura
- Usar las herramientas de degradado
- Cómo crear una presentación lineal

Módulo 8. Trazados:

- ¿Qué es un trazado?
- Dibujar trazados a mano alzada
- Dibujar un trazo segmento a segmento
- Ajustar nodos
- Vectorizar formas

Módulo 9. Texto en Photoshop:

- ¿Qué es la herramienta Texto?
- Crear texto
- Formato del texto
- Capas de texto

Módulo 10. Capas:

- ¿Qué es una capa?
- La paleta Capas
- Menú de opciones de la paleta capas
- Editar capas
- Desplazar y alinear el contenido de una capa
- Nueva capa de ajuste
- Gestionar las imágenes con capas
- Utilizar cálculos de canal para fusionar capas y canales
- Crear grupos de recorte
- Seleccionar áreas opacas de una capa
- Efectos de capa
- Eliminar halos

Módulo 11. Editar y Retocar:

- Deshacer errores y liberar memoria
- La paleta Historia
- Hacer una instantánea de la imagen
- Las reglas y la herramienta Medición
- Guías y cuadrícula
- Transformar objetos en dos dimensiones
- Las herramientas tampón y tampón de motivo
- Usar otras herramientas de retoque

Módulo 12. Canales y Máscaras:

- Introducción a los canales y máscaras
- La paleta Canales
- Duplicar canales

- Eliminar canales
- Mezclar canales
- Guardar y gestionar canales
- Las máscaras
- El modo máscara rápida
- Usar canales alfa
- Máscara de capa
- Añadir tintas planas

Módulo 13. Filtros:

- Introducción
- Consejos y sugerencias para efectos especiales
- Elementos comunes de los cuadros de diálogo de filtros
- Artísticos
- Bosquejar
- Desenfocar
- Distorsionar
- Enfocar
- Estilizar
- Interpretar
- Pixelizar
- Ruido
- Textura
- Trazos de pincel
- Video
- Otros filtros
- Digimarc

Módulo 14. Imprimir:

- Operaciones generales de impresión
- Otras opciones de impresión
- Crear reventados de color
- Usar monotonos, duotonos, tritonos y cuadritonos en la impresión

Módulo 15. Automatizar las tareas:

- La paleta Acciones
- Crear y grabar acciones
- Ejecutar acciones
- Editar acciones
- Organizar grupos de acciones
- Usar el comando automatizar

FLASH

Módulo 1 - Primeros Pasos en Flash 5

- Introducción:
- ¿Qué es Flash 5?
 - Abrir y cerrar el programa
 - Interfaz de Flash 5
 - La barra de Menús
 - La barra de Herramientas
 - La línea de tiempo

- El área de trabajo
- La barra de estado

Operaciones Básicas:

- Creación de objetos
- Seleccionar objetos
- Mover, copiar y cortar objetos
- Crear grupos y borrar objetos

Modificación de Objetos:

- Modificar los lados de un objeto
- Girar objetos
- Escalar objetos
- Redimensionar objetos

Dibujar y Colorear:

- Trazo y relleno
- Herramientas de Dibujo
- Herramientas de Pintura
- Herramientas de Selección

Módulo 2 - Texto, Capas y Sonido

Texto:

- La herramienta de Texto
- El ancho del campo de texto y color del texto
- Modificación del tipo de letra
- Operaciones con los párrafos

Capas:

- ¿Qué son las capas?
- ¿Cómo crear una capa?
- Asignarle un nombre a la capa
- Operaciones con las capas
- Crear una capa máscara

Sonidos:

- Importar sonidos a Flash
- El panel de sonidos de Flash
- Insertar un sonido
- Editar un sonido
- Formatos de audio (MP3 y WAV)

Módulo 3 - Símbolos, Gráficos y Objetos

Símbolos:

- ¿Qué es un símbolo?
- ¿Cómo crear los símbolos?
- Bibliotecas
- Instancias: ¿cómo modificar una instancia?
- Panel de propiedades de Instancia
- Panel efectos de Instancia

Gráficos:

- ¿Qué es un gráfico? y tipo de gráficos
- Crear un gráfico y ver sus propiedades
- Introducir un mapa de bits y un archivo vectorial
- Exportar objetos como mapa de bits o como animación

Objetos:

- Colocar objetos: panel alinear
- Panel info
- Los grupos

Módulo 4 - Clips de Películas y Botones

Clips de Película:

- ¿Qué es un clip de película?
- Crear un clip de película y ver sus propiedades
- Importar y exportar clips de película
- Otros usos de las movie clips

Botones:

- ¿Qué es un botón?
- ¿Cómo crear un botón?
- Botones de texto (la zona activa)
- Cómo incluir un clip en un botón
- Acciones en los botones
- Incluir sonido en un botón

Módulo 5 - Animaciones y Efectos sobre Animaciones

Animaciones:

- Introducción
- Interpolación de movimiento (I)
- Interpolación de movimiento (II)
- Animación de texto y líneas
- Interpolación mediante guía
- Animaciones fotograma a fotograma

Transformaciones de Forma:

- Interpolación por forma
- Transformar textos
- Consejos de forma

Efectos sobre Animaciones:

- Efectos sobre la interpolación de movimiento
- Efectos sobre el símbolo interpolado
- Efecto brillo, tinta y alfa

Interactividad Básica:

- Acciones
- Acciones en fotogramas
- Otras acciones
- Llamando a URL
- Cargar un archivo .swf en una película

JAVASCRIPT

Módulo 1 - Primeros Pasos

Introducción:

- ¿Qué es JavaScript?
- El lenguaje de JavaScript
- Diferencias entre Java y JavaScript
- Sintaxis JavaScript: inserción de código

Elementos Básicos:

- Cuáles son los elementos básicos
- Tipos de datos
- Variables
- Literales
- Comentarios
- Operadores
- Términos reservados

Módulo 2 - Estructuras y Funciones

Estructuras de Control:

- ¿Qué son las estructuras de control?
- Estructuras condicionales
- Estructuras repetitivas

Funciones y JavaScript y Depuración de Código:

- Definición de función
- Funciones predefinidas
- Funciones recursivas
- Depuración de código

Arrays en JavaScript:

- Definición de Array
- Creación, manejo y propiedades de los Arrays
- Tipos de Arrays: asociados y multidimensionales

Módulo 3 - Objetos y Eventos

Objetos en JavaScript:

- Definición, propiedades y métodos
- Estructuras de manejo de objetos
- El modelo de objetos del documento
- Los objetos del navegador
- Objetos predefinidos de JavaScript
- Objetos definidos por el usuario

Eventos en JavaScript:

- ¿Qué son los eventos?
- Lista de eventos
- Manejadores de eventos

Módulo 4 - Entorno Gráfico y Aplicaciones

Frames en JavaScript:

- Definición
- Cómo usar los frames en JavaScript

Configuración del Interface:

- Menús de navegación
- Hojas de estilo
- Mensajes de alerta y barra de estado
- Tratamiento de imágenes

Aplicaciones Dinámicas:

- Formularios

- Validación de formularios
- Cookies

DIRECTOR

Módulo 1 - Director para Principiantes

Conceptos previos:

- ¿Qué es Director?
- Requisitos mínimos para instalar Director
- ¿Cómo se crean las películas en Director?
- Entrar y salir de Director
- La ventana de la aplicación
- Las ventanas principales de Director y el escenario
- Conceptos previos para la creación de una película

El Reparto:

- Introducción
- Los miembros del reparto
- La ventana del reparto
- Bibliotecas de reparto

La Partitura y los Sprites:

- La ventana de la partitura
- Personalizar la ventana de la partitura
- Preferencias de la ventana de la partitura
- Preferencias Sprite
- Más opciones del Sprite y de la partitura

Otros controles de Director:

- El Panel de Control
- La Paleta de Herramientas
- El Inspector de Sprites

Primeras Animaciones:

- Tipos de animaciones
- Creación de animaciones con el método de grabación "paso a paso"
- Diseñar animaciones mediante la grabación en "tiempo real"
- Técnicas de grabación "espacio a tiempo" y "reparto a tiempo"
- Método de intercalación
- Creación de animaciones trabajando directamente con los sprites
- Grabar, guardar y exportar animaciones

Módulo 2 - Director para Usuarios Medios

Diseñar Presentaciones con Director:

- Cómo planificar presentaciones y diseñar pantallas
- Un buen diseño: los pilares de la presentación
- Elementos para diseñar pantallas

Presentaciones Lineales y No Lineales:

- Introducción a las presentaciones lineales
- Cómo crear una presentación lineal
- Ajustar el tiempo
- Presentaciones no lineales: incluir botones
- Presentaciones no lineales: crear un menú
- Perfeccionar las presentaciones

Visualizar una Presentación:

- Introducción
- Crear un proyecto
- Crear una película Shockwave

Módulo 3 - Director Multimedia: Imagen

Trabajar con Imágenes en Director:

- Introducción
- Tipos de imágenes
- Las paletas
- Importar imágenes
- Propiedades de los miembros de imagen
- Papel Cebolla

La Ventana Paint:

- Introducción
- Herramientas de Selección y Herramientas Punto de Registro
- Borrador, Mano, Lupa, Cuentagotas y Cubo de pintura
- Herramientas Texto, Lápiz, Areógrafo y Pincel
- Herramientas Arco, Línea y Formas
- Tablas de Colores, Gradiente, Patrones y Ajustes del grosor de línea
- Tintas de la ventana Paint
- Ajustar las preferencias de la ventana Paint
- Barra de herramientas Efectos

Imágenes Vectoriales:

- Introducción
- Miembros Formas
- Miembros Vector: la ventana de Edición
- Propiedades de las formas vectoriales
- Cómo trabajar con formas vectoriales

Módulo 4 - Director Multimedia: Texto

Introducir Texto en Director:

- Introducción
- Miembros de texto
- Edición de texto
- Importar texto
- Opciones
- Inspector de texto
- Modificar la fuente y configurar el párrafo

Otros elementos para incluir Texto:

- Miembros de Campo
- Distinción entre los Miembros de campo y los de texto
- Utilización Miembros fuente

Módulo 5 - Director Multimedia: Sonido y Vídeo

Añadir Sonidos a Director:

- Formatos de archivos de sonido
- Profundidad de bits y frecuencia
- Miembros de sonido internos y externos
- Sonidos en formato Shockwave
- Cómo utilizar los sonidos en Director

Incluir Vídeos en Director:

- Tipos de vídeo digital
- Importar vídeos digitales y definir sus parámetros
- Cómo trabajar con vídeos digitales. Controles

Módulo 6 - Director para Usuarios Avanzados

Planear correctamente un Proyecto:

- Recopilar la información
- Organizar el trabajo
- Establecer las preferencias de un proyecto
- Otros complementos de Director

Sprites y Fotogramas:

- El canal Tempo de la partitura
- Transiciones
- Tinta de Sprite
- Mezcla, color y forma del Sprite
- Propiedades editable, movable y rastros

Métodos Avanzados:

- Construir comportamientos
- Introducir eventos y acciones en los comportamientos
- Películas vinculadas y bucles
- Transmisión del Shockwave