

Curso Integral de Diseño Web con Certificación Flash CS4

Duración: 64 hrs.

Dirigido a:

- Profesionistas interesados en el diseño de sitios Web.
- Estudiantes relacionados con el área.
- Programadores Web noveles.
- Docentes.
- Diseñadores gráficos / Web.
- Comunicadores y editores.

Objetivo:

Este programa de capacitación brinda al participante los fundamentos y conocimientos técnicos indispensables para diseñar sitios Web enriquecidos con elementos multimedia.

Módulos

1. Taller de fundamentos Web
2. Taller de diseño con Fireworks CS4
3. Dreamweaver CS4 Web Design
4. Flash CS4 Rich Content Creation
5. Taller de preparación para el examen de certificación.
 - Simulador de examen.
 - Examen de certificación Adobe Flash CS4 doble oportunidad.

Examen de certificación



Además de adquirir los conocimientos necesarios para diseñar un sitio Web, de acuerdo a las mejores prácticas, el curso te preparará para presentar el examen de certificación Adobe Certified Associate Flash CS4.

Antes de presentar el examen realizarás pruebas de simulación para verificar que cumplas con todos los requisitos y tengas mayor certeza de aprobarlo.

Requisitos del aspirante

- Estar familiarizado con el sistema operativo Windows
- Manejo de Internet y correo electrónico

Incluye

- Manual digital del curso
- Constancia de participación
- Examen de certificación Flash CS4 – Programa Adobe Certified Associate en español

Módulo 1 Taller de Fundamentos Web

1. Introducción al taller

- Introducción del taller
- Objetivos del taller
- Requisitos previos del taller
- Unidades del taller

2. Unidad 2: Interacción Hombre – Máquina

- ¿Qué es HCI?
- Objetivos del HCI
- ¿Cómo debe ser esa interacción?

3. Diseño de Interfaces

- Sistemas Interactivos
- Diseño de Interfaces

4. Navegación en la Web

- Navegación
- Un buen esquema
- Guión gráfico

5. Diseño de sitios web.

- Sitios Web
- Tecnologías web
- Aspectos básicos para el diseño de un sitio web
- Principios y formas del derecho de autor
- Narración digital

6. Usabilidad – Funcionalidad

- Usabilidad
- Realizar una prueba de usabilidad
- Heurísticas de Usabilidad
- Interfaces Altamente Usables
- Funcionalidad

7. HTML

- ¿Qué es HTML?
- Etiquetas HTML y Navegadores
- Documento HTML
- Etiquetas
- Atributos
- Estructura de los documentos HTML
- Etiquetas
- Etiquetas de HTML que requieren atributos

Módulo 2 Taller de diseño con Fireworks CS4

1. CONOCIMIENTOS BÁSICOS DEL ÁREA DE TRABAJO

- Conocimientos básicos de Adobe Fireworks CS4
- Preparación del lienzo
- Dibujo de una forma vectorial
- Guardar un archivo
- Uso del Panel Herramientas
- Uso del inspector Propiedades
- Configuración de paneles y grupos de paneles
- Comando deshacer

2. EL PANEL CAPAS

- Capas
- Identificación de objetos
- Gestión de capas y objetos

3. TRABAJAR CON IMÁGENES VECTORIALES

- Dibujo Vectorial
- Dibujo de formas básicas
- Herramienta Trazado de vectores
- Herramienta Pluma
- Herramienta Estilo libre
- Herramienta Remodelar área
- Herramienta Volver a dibujar trazado
- Herramienta Cuchilla
- Selección de objetos en modo vectorial

4. TRABAJAR CON IMÁGENES DE MAPA DE BITS

- Edición de mapas de bits
- Acceso al modo Mapa de bits
- Selecciones de lazo
- Modos de selección

5. MÁSCARAS

- Máscaras
- Máscara de vectores
- Máscara de mapa de bits

- Edición de máscaras
- Desactivar la máscara
- Eliminar la máscara
- Utilización del panel objeto con las máscaras

6. TRABAJAR CON TEXTO

- Uso del texto
- Edición de texto
- Inspector de Propiedades
- Dirección y orientación del texto
- Adaptación de texto a un trazado
- Transformación del texto
- Convertir texto en trazados

7. OPTIMIZAR PARA LA WEB

- Optimización
- Opciones de configuración preestablecidas
- Formatos de optimización
- Definición de las opciones específicas del formato
- Colores (Profundidad de color)
- Ajustes de optimización para el formato JPEG
- Ajuste de los colores de la imagen

8. USO DE SÍMBOLOS

- Uso de bibliotecas, símbolos e instancias
- Creación de símbolos
- Tipos de símbolos
- Gestión de símbolos

Módulo 3 Dreamweaver CS4 Web Design

1. Introducción a HTML

- Guía rápida de HTML

2. Entorno del programa

- Ventana documento
- Barra de menús
- Barra de herramientas Documento
- Barra de estado
- Menús contextuales
- Paneles
- Inspector de Propiedades
- Barra Insertar
- Objetos invisibles

3. XHTML

- Características de XHTML

- Creación de un documento compatible con XHTML

4. Proceso de desarrollo de un sitio

- Determinar los objetivos
- Generación de la estructura y diseño del sitio
- Fase de desarrollo de las páginas
- Comprobar y publicar el sitio
- Mantenimiento del sitio
- Crear y administrar sitios Web con Dreamweaver
- Definir un nuevo sitio
- Administrar sitios
- Editar un sitio Web existente

5. Crear, abrir y almacenar documentos

- Crear un archivo HTML
- Crear un documento HTML vacío en una nueva ventana de documento
- Abrir un archivo HTML
- Abrir archivos HTML de Word
- Importar documentos de Word y Excel
- Guardar un documento HTML
- Propiedades de la página
- Administración básica del sitio

6. Diseño con capas (div PA)

- Creación de capas (div PA)
- Código HTML de las capas (div PA)
- Panel elementos PA
- Anidar elementos PA
- Configurar las preferencias de capa
- Trabajar con elementos PA
- Propiedades de las capas
- Cambiar el orden de las elementos PA
- Cambiar la visibilidad de los elementos PA
- Convertir divs PA en tablas

7. Utilización de tablas para presentar contenido

- Insertar una tabla
- Seleccionar elementos de la tabla
- Agregar datos a las celdas
- Celdas de encabezado
- Modo de tablas expandidas
- Aplicar formato a las tablas
- Combinar celdas
- Modificar el tamaño de las tablas
- Añadir filas y columnas
- Eliminar filas y columnas
- Importar los datos de una tabla

- Exportar datos desde una tabla
- Ordenar datos de tablas

8. Manejo de texto

- Párrafos y saltos de línea
- Insertar caracteres especiales
- Atributos del texto
- Elegir estilos CSS o HTML
- Utilización de la barra Insertar – Texto

9. Conceptos básicos de CSS

- Estilos de etiqueta
- Hoja de estilo incorporada a la página
- Hoja de estilo vinculada
- Estilos CSS en Dreamweaver
- Creación de un estilo personalizado (clase)
- Definición de estilos
- Redefinir una etiqueta HTML
- Usar selector CSS
- Crear una hoja de estilos externa
- Exportar estilos para crear una hoja de estilos
- Editar estilos
- Editar estilos con el Inspector de Etiquetas

10. Imágenes

- Formatos gráficos soportados en web
- Propiedades de las imágenes
- Edición de imágenes en Dreamweaver
- Edición externa de imágenes
- Optimización de imágenes en Fireworks
- Mapas de imagen
- Crear una imagen de sustitución

11. Vínculos y rutas de documentos

- Rutas absolutas
- Rutas relativas
- Creación de vínculos
- Vínculos con archivos locales
- Vínculo con un archivo ubicado en otro sitio
- Crear vínculos con secciones del mismo documento
- Vínculos de correo electrónico
- Vínculos nulos
- Vínculos de secuencia de comandos
- Menús de salto
- Barras de navegación

12. Elementos multimedia

- Complementos (Plug-ins)
- Formatos de sonido soportados
- Contenido de Flash
- Películas Shockwave
- Insertar un control ActiveX
- Insertar un applet de Java

13. Plantillas

- Crear plantillas
- Regiones editables
- Generar documentos basados en plantillas
- Creación de una plantilla anidada
- Región opcional
- Región opcional editable
- Región repetida
- Tabla de repetición
- Ver el código html editable y bloqueado
- Separar un documento de una plantilla
- Actualizar páginas basadas en una plantilla

14. Activos

- Clasificación de los recursos
- Actualización de los activos en el panel
- Añadir activos a las páginas
- Ordenar los activos
- Editar activos
- Localizar archivos en el panel Archivos
- Copiar activos a otro sitio
- Activos favoritos
- Crear elementos en el panel Activos

15. Crear un elemento de biblioteca

- Agregar un elemento de biblioteca a una página
- Resaltado de los elementos de biblioteca
- Editar un elemento de biblioteca
- Actualizar elementos de biblioteca
- Renombrar un elemento de biblioteca
- Eliminar un elemento de biblioteca
- Volver a crear un elemento de biblioteca
- Separar un elemento de biblioteca de su origen

16. Panel Comportamientos

- Eventos
- Adjuntar un comportamiento
- Acciones de comportamiento incluidas en Dreamweaver

17. Crear formularios

- Propiedades del formulario
- Elementos de formulario

18. Publicación del sitio

- Configurar un sitio remoto
- Proteger y desproteger archivos
- Colocar archivos en un servidor remoto
- Obtener archivos de un servidor remoto
- Sincronizar los archivos del sitio local y remoto

Módulo 4 Flash CS4 Rich Content Creation

1. Introducción a Flash

- ¿Qué es Flash?
- Evolución
- ¿Qué puede hacerse?
- Ejemplos de animación, interactividad, sitios, presentaciones
- Flash en Internet

2. Conociendo el espacio de trabajo (workspace)

- Introducción al espacio de trabajo
- Ventana de bienvenida
- Manejo de ventanas y paneles
- Guardar espacios de trabajo
- El escenario
- Introducción al panel de herramientas
- Conociendo la línea de tiempo
- El inspector de propiedades
- La biblioteca
- El panel Acciones
- El explorador de películas
- Comandos para deshacer
- Panel Historial

3. Manejo de documentos

- Tipos de archivos Flash
- Creación de documentos
- Propiedades del documento
- Notas sobre el guardado de documentos
- Flujo de trabajo en Flash

4. Dibujo e importación de elementos gráficos

- Vectores VS Bitmaps
- Herramientas de dibujo
- Modos de dibujo

- Ajuste de líneas y formas
- Organizar y transformar objetos
- Ayudas al dibujo
- Colores y degradados
- Uso de la Pluma
- Edición de Bitmaps
- Importar PSD de Photoshop

5. El texto en Flash

- Tipos de texto
- Creación de texto
- Formato y edición
- Separar texto
- Transformar texto

6. Símbolos e instancias

- Tipos de símbolos
- Creación de símbolos
- Convertir la animación del escenario en un clip de película
- Duplicar símbolos
- Editar símbolos
- Creación de instancias
- Editar propiedades de las instancias
- Cambiar una instancia por otra
- Cambiar el tipo de instancia
- Opciones de ciclo para instancias gráficas
- Separar una instancia del símbolo

7. Línea de tiempo y animación

- Fotogramas y fotogramas clave
- Crear y organizar capas
- Conceptos básicos de la animación en Flash
- Animación fotograma a fotograma
- Animación de movimiento
- Editor de movimiento
- Uso del papel cebolla
- Animación de forma
- Control del cambio de forma con consejos de forma
- Animación con máscaras
- Uso de Cinemática inversa
- Filtros y mezclas
- Efecto 3D en Flash
- Trabajar con escenas

8. Introducción a ActionScript

- ¿Qué es ActionScript?
- Versiones de ActionScript
- Panel Acciones
- Asistente de script
- Control de clips de película y líneas de tiempo

- Carga de elementos externos

9. Incrustar y editar Video y sonido

- Importar video
- Formatos soportados
- Edición del video en Flash
- Acciones para controlar el video
- Importar audio
- Formatos soportados
- Edición de audio en Flash
- Colocar audio en la línea de tiempo
- Acciones para controlar el sonido

10. Publicación

- Opciones de publicación
- Publicar para Web
- Publicar una presentación en pantalla completa

11. Desarrollo de una presentación educativa

- Fase de planeación
- Contenido
- Bocetos del diseño de la interfaz
- Navegación

Módulo 5

Taller de preparación para el examen de certificación

- Guía de preparación para el examen
- Recomendaciones para el día del examen
- Registro y procedimientos con CERTIPOINT
- Aplicación de simulador de examen y retroalimentación