

Diplomado Web Dinámico

Duración: 100 hrs.

Dirigido a:

- Programadores Web noveles
- Estudiantes relacionados con el área
- Diseñadores Web
- Catedráticos relacionados
- Cualquier profesionalista interesado en el desarrollo Web

Objetivo:

Este programa de capacitación brinda al participante los conocimientos técnicos para el desarrollo de aplicaciones Web dinámicas además de brindarles las herramientas necesarias para certificarse en Adobe Dreamwaver CS5.

Módulos

1. Dreamweaver CS5 Web Deveploment
2. Taller de preparación para el examen de certificación en Dreamweaver
3. AJAX (Asynchronous JavaScript And XML)
4. Dreamweaver CS5 con PHP
5. ActionScript 3.0
6. Examen de certificación Dreamweaver ACA

Dirigido a:

Webmasters, diseñadores gráficos, programadores, catedráticos y el profesional interesado en el desarrollo web.

Objetivo:

Brindar al alumno las herramientas avanzadas que le permitirá el desarrollo de soluciones en Web haciendo uso de Dremweaver con PHP y ActionScript 3.0.

Módulo 1

Dreamweaver CS5 Web Development

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

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

6. Diseño con capas (div PA)

- Creación de capas (div PA)
- Panel elementos PA

- Anidar elementos PA
- Configurar las preferencias de capa
- Trabajar con elementos PA

7. Utilización de tablas para presentar contenido

- Insertar una tabla
- Seleccionar elementos de la 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
- Estilos CSS en Dreamweaver
- Editar estilos con el Inspector de Etiquetas

10. Imágenes

- Formatos gráficos soportados en web
- Propiedades de las 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
- 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
- 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
- Localizar archivos en el panel Archivos
- Crear elementos en el panel Activos

15. Crear un elemento de biblioteca

- Agregar un elemento de biblioteca a una página
- Editar un elemento de biblioteca
- Actualizar elementos de biblioteca
- Renombrar un elemento de biblioteca
- Eliminar un elemento de biblioteca

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

Módulo 2

Taller de preparación para el examen de certificación

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

Módulo 3

AJAX (Asynchronous JavaScript And XML)

1. Introducción al taller

- Introducción del taller

1. Introducción y conceptos básicos de AJAX

- ¿Qué es web 2.0?
- Introducción
- Ejemplos de Web 2.0
- Tecnologías que dan vida a un proyecto Web 2.0
- ¿Qué es RIA?
- ¿Qué es AJAX y cómo se compone?
- Introducción
- ¿Qué es AJAX?
- Comunicación síncrona vs. Asíncrona

2. Maquetado de páginas utilizando hojas de estilo

- ¿Qué son las hojas de estilo?
- Introducción.
- Métodos de implementación de las hojas de estilo.
- Aplicación directa de estilos en las etiquetas
- Aplicar etiquetas en el documento HTML
- Separar el HTML del CSS
- Reglas de las hojas de estilo
- Selectores de tipo
- Selector universal
- Selectores descendentes
- Selectores de clase
- Selectores id
- Selectores secundarios
- Selectores de atributos
- Etiquetas
- Clases
- Identificadores
- Combinaciones
- Capas
- Bloques y líneas
- Atributos para capas

3. JavaScript

- Definición de Javascript
- Introducción
- JavaScript en un documento XHTML
- JavaScript en un archivo externo
- JavaScript en los elementos XHTML
- Etiqueta <NOSCRIPT>
- Definición de DOM
- Escribir código Javascript
- Sintaxis de JavaScript
- Objetos de navegador de Javascript
- Los eventos
- Manejadores de eventos
- Métodos de eventos
- Variables
- Declaración de variables
- Declaración de arreglos (Array)
- Cuadros de dialogo y salidas de texto
- Operadores Aritméticos.
- Operadores lógicos
- Operadores de asignación
- Operadores de comparación
- Estructuras de control
- Condicional
- if- else (si - de lo contrario)
- Switch
- Ciclos de repetición
- For
- While
- Funciones

4. Javascript Avanzado

- Try-catch
- Acceso a los elementos del documento, (manipular DOM con Javascript)
- getElementById()
- getElementByName()
- getElementByTagName()
- Insertar contenido html mediante innerHTML
- Modificar aspectos de los elementos (style, className)
- XML
- Conectando XML y Javascript (objeto XMLHttpRequest)
- Métodos de XMLHttpRequest
- Propiedades de XMLHttpRequest

5. Framework Spry

- ¿Qué es el framework de Spry?
- Inserción de un widget de Spry
- SPRY MENU
- SPRY ACCORDION
- SPRY TAB

Módulo 4 Dreamweaver con PHP

1. Sitios Dinámicos

- Funcionamiento
- Información en el servidor
- Definición del sitio de prueba.

2. PHP

- Conceptos básicos
- Estructura y sintaxis de PHP
- El primer código
- Comentarios
- Variables
- Tipos de Datos
- Operadores
- Estructuras de control
- Funciones
- Incluyendo archivos

3. Arrays

- Introducción
- Arrays
- Arrays asociativos

4. Manejo de archivos y ficheros con PHP

- Trabajando con ficheros
- Apertura y cierre de ficheros
- Lectura de ficheros
- Escritura de ficheros
- Directorios

5. Transmisión de la información

- Envío y recepción de datos
- Formularios
- Obteniendo información del servidor con arreglos súper globales de PHP
- Método GET
- Método POST

6. Sesiones

- Introducción 63
- session_start ()64

7. Base de datos

- Introducción
- Introducción a MySQL
- Conexión
- Conectando a MySQL con PHP
- Queries
- PHP y MySQL

8. Páginas dinámicas

- Introducción 85
- Creando formulario para insertar registros con Dreamweaver
- Página de catálogo
- Filtrado de registros
- Paginación de registros

9. Búsqueda

- Mostrar/Ocultar Región
- Uso de variables
- Páginas Maestro-Detalle

10. Módulo de administración

- Introducción
- Inserción de registros
- Actualización de registros
- Eliminar Registros

11. Acceso a usuarios

- Login
- Restricción de páginas
- Nuevos usuarios

12. PDO

- Introducción

- Como conectar a MySQL con PDO
- Querys

Módulo 5

ActionScript 3.0

1. Fundamentos de ActionScript

- Qué es ActionScript?
- Por qué usar ActionScript?
- Diferencias entre AS2 y AS3
- Programación orientada a objetos
- Panel de Acciones

2. Crear y usar variables

- Definir variables
- Asignar valores a variables
- Recuperar valores de variables
- Tipos de datos
- Buscar ayuda sobre AS3

3. Creación y uso de Arrays

- Crear un array
- Referenciar un índice en un array
- Acceder a un elemento por su índice
- Encontrar un índice

4. Crear y usar funciones

- Usar funciones
- Llamar una función
- Definir una función
- Parámetros
- Retornar valores
- Variables locales

5. Trabajar con Display Objects

- Nombrar instancias desde el panel de Propiedades
- Acceder a propiedades y métodos de los objetos
- Usar el método addChild
- Crear objetos dinámicos
- Controlar Movie Clips

6. Usar Controladores de Eventos

- Events y Event Listeners

- Usar clicks de Mouse
- Usar otros eventos de Mouse
- Remover Listeners

7. Usar condiciones y ciclos

- Condicional if
- Operadores
- Declaración else
- Declaración else if
- Condicional switch-case
- Detectar colisiones
- Crear y usar del loop for
- Crear y usar del loop while

8. Uso de las clases

- Fundamentos de las clases
- Extender clases
- Usar métodos
- Usar de propiedades
- Instanciar clases
- Crear Packages (paquetes)

9. Trabajo con gráficos

- Modelos de dibujo
- Usar filtros
- Usar mezclas
- Crear filtros y mezclas con AS

10. Importar XML a flash

- Fundamentos xml
- Usar xml en flash
- Acceder a datos xml
- Recorrer datos xml

11. Trabajar con texto

- Cargar texto externo
- Introducción a la clase TextFormat
- Cargar texto formateado con HTML
- Aplicar estilos con CSS

12. Cargar elementos externos

- Cargar imágenes
- Cargar archivos SWF
- Crear una precarga
- Cargar sonido

- Controlar el sonido
- Cargar video
- Controlar el video

13. Animación avanzada con AS

- Introducción a la clase Tween
- Manipular eventos de la clase Tween
- Introducción a la clase Transition
- Usar funciones como events listeners