

Macromedia Studio CS3: Creación de sitios Web

Aprendizaje completo para hacer sitios Web profesionales En la Edición Especial: Dreamweaver, Flash, Fireworks y Taller, en ese orden

Descripción

Macromedia Studio CS3 es el paquete esencial para el diseño, desarrollo y mantenimiento de experiencias interactivas en línea. El diplomado “Macromedia Studio CS3: Creación de sitios Web” incluye todo lo necesario para crear sitios Web profesionales. En el Curso (parte del Diplomado) enseñamos el uso práctico de los tres programas más usados de Macromedia a través de ejercicios, en todo semejantes a los casos reales de aplicación.

Objetivos

- Crear sitios utilizando Dreamweaver CS3.
- Conocer las prácticas recomendadas para el diseño Web, haciendo hincapié en la importancia de la facilidad de uso, la optimización y el rendimiento.
- Crear y publicar documentos Flash en la Web.
- Crear gráficos enriquecidos para Web utilizando Fireworks CS3.
- Usar las herramientas en Fireworks para: crear y editar imágenes vectoriales y bitmap, trabajar con capas, construir botones, agregar rollovers y rebanar imágenes; además de optimizar y exportar gráficos.
- Construir interfaces complejas, sistemas de navegación y sitios Web completos que incluyan imágenes, texto, animación, sonido y video con Flash.

Dirigido a

Personas nuevas al desarrollo Web que requieren crear sitios Web profesionales.

Requisitos

- Tener experiencia en el uso de sistemas operativos Windows o Macintosh.
- Utilizar y conocer el entorno Web y los navegadores Web.

Lo que incluye

- Carpeta completa con material
- Constancia con valor curricular
- CD con archivos de ejercicios

Módulos

- Dreamweaver, 25 hrs.
- Flash, 25 hrs.
- Fireworks, 12.5 hrs.
- Taller, 12.5 hrs.

Duración total 75 hrs

Módulo 1

Macromedia Dreamweaver CS3: Website Development

Unidad 1: Presentación del curso

- Aspectos básicos del curso
- Repaso de los objetivos del curso
- Repaso de los requisitos previos del curso
- Repaso del formato del curso
- Descripción del contenido del curso
- Aspectos básicos de la arquitectura de páginas estáticas
- HTML

Unidad 2: Primeros pasos

- Introducción a Dreamweaver CS3
- Aprendizaje de la interfaz
- Definición de un sitio local
- Creación de un sitio Web

Unidad 3: Añadir contenido a un sitio

- Adición de contenido
- Control de la estructura del documento
- Creación de listas
- Adición de reglas horizontales
- Adición de caracteres especiales
- Inserción de fecha y hora

Unidad 4: Aplicación de formato con hojas de estilos en cascada

- Aplicación de formato al texto

- Introducción a las hojas de estilos en cascada
- Creación de estilos
- Exportación de definiciones de reglas CSS
- Creación de estilos de clase
- Adjuntar hojas de estilos externas
- Creación de estilos avanzados
- Creación de una nueva hoja de estilos externa
- Presentación de estilos
- Aspectos básicos del orden en cascada y herencia de estilos
- Creación de estilos internos con el Inspector de propiedades

Unidad 5: Utilización de gráficos

- Utilización de gráficos en páginas Web
- Ubicación de los gráficos en la página
- Modificación de las propiedades de una imagen
- Edición de imágenes
- Edición Roundtrip con Fireworks
- Personalización de la barra Insertar
- Incorporación de contenido de Flash
- Incorporación de Flash Video

Unidad 6: Navegación del sitio

- Aspectos básicos de la navegación del sitio
- Vinculación a archivos dentro del sitio
- Vinculación a sitios
- Vinculación a anclajes con nombre
- Adición de vínculos de correo electrónico
- Vinculación desde imágenes
- Mapas de imagen
- Creación de un menú de salto

Unidad 7: Diseño de diseños de página con CSS

- Aspectos básicos del diseño de páginas
- Utilización de capas para diseño
- Adición de CSS a capas
- Uso de posición absoluta y relativa
- Diseño con DIV

- Diseño de vínculos de navegación con CSS
- Importación de datos de tabla
- Utilización de formato de tabla

Unidad 8: Utilización de bibliotecas y plantillas

- Utilización de los elementos de biblioteca del sitio
- Creación de plantillas de sitios
- Definición de las regiones editables
- Utilización de plantillas
- Aplicación de una plantilla a una página existente
- Modificación de las plantillas

Unidad 9: Creación de formularios

- Aspectos básicos de los formularios
- Procesamiento de formularios
- Configuración del foco de un formulario
- Validación de un formulario

Unidad 10: Comprobación, mantenimiento y carga

- Comprobación del sitio
- Mantenimiento de los archivos y carpetas
- Conexión con un sitio remoto
- Sincronización de archivos

Módulo 2

Macromedia Flash CS3: Rich Content Creation

Unidad 1: Presentación de Macromedia Flash CS3

- Acerca del curso
- Formato del curso
- Objetivos del curso
- Requisitos previos del curso
- Perfil del curso
- Introducción a las aplicaciones dinámicas de internet

Unidad 2: Trabajar en Flash

- Presentación de Macromedia Flash CS3
- Aspectos básicos sobre los documentos Flash
- Crear un documento nuevo
- Configurar Preferencias
- Desarrollar documentos Flash
- Publicar documentos

Unidad 3: Importar y crear gráficos

- Tipos de imágenes
- Añadir activos gráficos y de imagen
- Usar capas
- Crear gráficos vectoriales en Flash
- Modelo de dibujo de objeto
- Utilizar herramientas de color en Flash
- Utilizar símbolos gráficos
- Crear efectos de máscara

Unidad 4: Uso eficaz del texto

- Trabajar con activos de texto
- Usar texto estático
- Construir formularios en Flash
- Utilizar texto de entrada
- Añadir efectos de filtro a los campos de texto
- Aspectos básicos sobre las fuentes

Unidad 5: Crear animaciones

- Aspectos básicos de la animación
- Crear animaciones
- Crear una animación por interpolación de movimiento
- Crear una máscara animada
- Utilizar una guía de movimiento
- Utilizar interpolación de formas

Unidad 6: Escritura de ActionScript con el asistente de script

- Introducción al asistente de script
- Utilizar el asistente de script para añadir ActionScript
- Añadir acciones a la Línea de tiempo
- Creación de botones
- Añadir acciones a botones
- Crear sistemas de navegación
- Utilizar clips de película
- Utilizar la acción loadMovie

Unidad 7: Utilizar clips de película

- Trabajar con clips de película
- Crear un clip de película
- Utilizar de clips de película para construir diferentes estados
- Utilizar eventos para controlar el estado visual
- Utilizar comportamientos

Unidad 8: Añadir sonido y vídeo

- Trabajar con sonido y vídeo
- Trabajar con sonido
- Importar archivos de sonido
- Modificar propiedades de sonido
- Añadir sonido a un documento Flash
- Controlar sonido en la línea de tiempo
- Incorporar vídeo
- Utilizar el componente FLVPlayback

Unidad 9: Publicar documentos Flash

- Publicar en Internet
- Aspectos básicos de la configuración de publicación
- Publicar en diferentes formatos de archivos
- Almacenar una configuración de publicación
- Especificar un archivo SWF predeterminado para cargar
- Añadir detección de versión de Flash
- ¿Qué afecta al tamaño del documento
- Técnicas para optimizar los documentos de Flash



Módulo 3

Macromedia Fireworks CS3: Web Graphic Creation

Unidad 1: Introducir el curso

- Conocer la metodología y el formato del curso
- Entender los objetivos del curso
- Repasar los requisitos del curso
- Delinear el contenido del curso

Unidad 2: Aprender las bases

- Introducir Fireworks CS3
- Navegar la interfaz de Fireworks CS3
- Abrir un documento existente

Unidad 3: Trabajar con gráficos bitmap

- Crear nuevas imágenes
- Usar las herramientas de selección
- Modificar imágenes bitmap
- Trabajar con herramientas bitmap adicionales

Unidad 4: Crear un logo con vectores y capas

- Usar las herramientas vectoriales
- Usar delineados y rellenos
- Seleccionar y agrupar
- Usar capas
- Usar la herramienta de texto
- Usar efectos y estilos
- Combinar objetos simples

Unidad 5: Crear botones

- Agregar botones
- Usar gráficos como botones

Unidad 6: Crear mapas de imagen y rollovers

- Agregar interactividad
- Rebanar objetos
- Agregar comportamientos

- Crear rollovers complejos
- Crear un menú pop-up

Unidad 7: Optimizar y exportar

- Exportar desde Fireworks
- Optimizar gráficos
- Exportar gráficos
- Exportar como HTML

Taller de diseño Web

Descripción

El Taller de diseño Web es un espacio seguro en donde los participantes puedan practicar y consolidar lo aprendido en los cursos Fireworks, Dreamweaver y Flash. Muchas personas experimentan con este Taller la ocasión de enfocar sus conocimientos en un proyecto real, al mismo tiempo que disfrutan de la seguridad del apoyo del instructor para resolver dudas y preguntas.

El alumno puede traer su propio material (imágenes, textos y su mapa de navegación), aunque durante la semana se pueden culminar sólo los proyectos sencillos. Proyectos que exceden el tiempo del Taller reciben, de todos modos, lineamientos para su solución y terminación.

Objetivos

- Aplicar en un proyecto real los conocimientos de los cursos de Diseño Web.
- Conocer el método de trabajo para el desarrollo de proyectos Web.
- Distinguir las necesidades específicas para el diseño en Web.

Dirigido a

Ex-alumnos de Folder X que hayan tomado alguno de los siguientes cursos: Fireworks, Dreamweaver y Flash.

Requisitos

Manejar los programas Fireworks, Dreamweaver y Flash, o haber tomado el diplomado Macromedia Studio CS3: Creación de sitios Web.

Lo que incluye

- Carpeta completa con material.
- Constancia con valor curricular.
- CD con archivos de ejercicios.

Duración

12.5 horas.

Temario

Unidad 1: Planeación del proyecto

- ¿Para qué voy a hacer un sitio web?
- Elaboración del mapa de navegación.
- Material necesario para trabajar que debe proporcionar el cliente.

Unidad 2: Elaboración del concepto

- Antes de diseñar.
 - . Usabilidad en Internet.
 - . Arquitectura de la información.
 - . Diseño líquido.
 - . Características del diseño en web. Restricciones propias del medio.
- Elaboración del boceto.
 - . ¿Bitmap o vector?
 - . Presentación estática de la propuesta.
 - . Área de trabajo óptima (tamaños del monitor).

Unidad 3: Armado general del sitio

- Adaptación del contenido para web.
- Línea de trabajo.
- Efectividad en el uso de las herramientas.

Unidad 4: Publicación del proyecto

- Subir la información a red.
- Actualizaciones posteriores al proyecto.

Unidad 5: Ambiente de trabajo del diseñador web

- Roles y responsabilidades en el mundo web.
- El diseñador web dentro de un despacho de diseño web.
- El diseñador web como Freelance.
- El diseñador web en el departamento de diseño de una empresa.