

## Desarrollador Web Profesional: Práctico

➤ **Duración: 60 horas.**

➤ **Objetivos:**

Si desea ser un profesional en temas de desarrollo web y adquirir las técnicas para realizar esta labor con éxito este es su momento, con el Curso Online Desarrollador Web Profesional: Práctico podrá ser un experto en la labor de desarrollador web con la utilización del programa Dreamweaver CS6, el cual le brinda muchas facilidades para desempeñar esta función. En la actualidad Dreamweaver es uno de los principales programas utilizados por los profesionales para el diseño y maquetación de páginas web. Se trata de una herramienta imprescindible para todos aquellos interesados en convertirse en expertos del diseño web, por ello con este Curso Online Desarrollador Web Profesional: Práctico podrá aprender todos los conocimientos que le llevarán a ser un profesional en el manejo de este programa con lo que será capaz de ser un experto en desarrollo web.

➤ **Contenidos:**

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CS6

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

1. 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.
2. Configurar un sitio Web.
3. Administrar y editar sitios Web.
4. 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 CS6, Cómo abrir y editar documentos existentes.
5. Espacio de trabajo de Dreamweaver CS6

6. Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo.
7. Propiedades de la página: CSS, HTML
8. Prácticas.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO

1. Insertar Texto: Se indica cómo introducir texto en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver CS6. 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.
2. Importar documentos de Microsoft Word
3. Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS.
4. 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
5. Caracteres especiales en HTML
6. Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto.
7. Crear un estilo CSS y definición
8. Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web.
9. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENLACES

1. 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.
2. Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio
3. 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.
4. Puntos de ancla: Creación de un anclaje con nombre, establecimiento de un vínculo con un anclaje con nombre.
5. Menú de salto
6. 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
7. 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.

8. Estilos en vínculos: Link, Visited, Active
9. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES

1. Insertar una imagen: e 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.
2. Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades
3. Alinear y redimensionar una imagen
4. Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia.
5. Mapas de imagen
6. Marcadores de posición
7. Objetos Inteligentes
8. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. TABLAS

1. 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.
2. Insertar tablas
3. Selección de elementos de la tabla
4. Propiedades de la tabla: inspector de propiedades
5. Propiedades de las celdas
6. Tamaño de tablas: Cambio del tamaño de tablas, columnas y filas
7. Copiar, pegar, combinar y anidar tablas
8. Formato CSS de tablas.
9. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO

1. 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 plugin.
2. Posiciones de las cajas: Estática, Relativa, absoluta y fija.
3. Insertar capas
4. Propiedades de las capas: inspector de propiedades
5. Panel de elementos PA
6. Capas prediseñadas
7. Conversión entre elementos PA y tablas
8. Comportamientos: código JavaScript.
9. Aplicar un comportamiento

10. Prácticas