



Temario
Diplomado de Diseño Web

- Fireworks CS5
- Flash CS5
- Dreamweaver CS5



Introducción:

Fireworks CS5 es una aplicación que nos permite crear de una forma relativamente sencilla interfaces para web, es un editor de gráficos tanto vectoriales como de pixeles, en él se desarrollan elementos de interacción tales como animaciones en formato GIF y es una útil herramienta para la preparación de imágenes para web, proceso al que comúnmente llamamos optimización.

Objetivos:

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y su integración a las otras aplicaciones y aprovechar al máximo la aplicación de sus herramientas.

1).- Interfaz del programa

- Identificación de los diferentes sectores de la interfaz. (Barra de menús, barra de herramientas, ventana de documento y ventana de propiedades).
- Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del dock).
- Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (workspace).

2).- Operaciones básicas de manipulación de documentos

- Creación de documentos y ajuste de características (ancho y altura, resolución y fondo).
- Abrir, cerrar y guardar documentos.

3).- Transformación y organización de objetos

- Redimensionamiento con la herramienta de selección (puntero negro).
- Redimensionamiento y rotación por medio de la herramienta de transformación libre.
- Uso de la ventana de capas para organizar, bloquear y manejar visibilidad de objetos.
- Aplicación de opacidad y blendings (formas de mezcla).

4).- Creación y edición de gráficos

- Herramientas para creación de formas simples y especiales.

- Inserción y manejo de características de texto.
- Aplicación de colores sólidos, gradientes y texturas a figuras de vectores y texto.
- Aplicación de contornos y manejo de sus características especiales.
- Importación de gráficos externos a documentos Fireworks.
- Creación de máscaras de transparencia y máscaras vectoriales.

5).- Filtros en vivo (Live Effects)

- Aplicación y edición de filtros a objetos varios desde la barra de propiedades.
- Creación de estilos gráficos a partir de filtros aplicados.
- Edición de efectos Photoshop desde Fireworks.

6).- Creación de animaciones en FW (GIF Animado)

- Uso de las diferentes operaciones relacionadas con este proceso.
- Exportar a formato de Gif animado.

7).- Optimización y exportación de documentos FW para web.

- lineamientos para elegir formatos de optimización en web. (JPG, GIF Y PNG).
- Segmentación de documento FW para su posterior exportacion a web por medio de la herramienta slice.



Temario
Diplomado de Diseño Web

- Fireworks CS5
- Flash CS5
- Dreamweaver CS5



Introducción:

Fireworks CS5 es una aplicación que nos permite crear de una forma relativamente sencilla interfaces para web, es un editor de gráficos tanto vectoriales como de píxeles, en él se desarrollan elementos de interacción tales como animaciones en formato GIF y es una útil herramienta para la preparación de imágenes para web, proceso al que comúnmente llamamos optimización.

Objetivos:

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y su integración a las otras aplicaciones y aprovechar al máximo la aplicación de sus herramientas.

- Uso de la ventana de optimización para definir el formato de salida de los diferentes segmentos a exportar del documento FW.
- Exportación de documento FW a formato HTML o a conjunto de imágenes.





Temario Diplomado de Diseño Web

- Fireworks CS5
- Flash CS5
- Dreamweaver CS5



Introducción:

Flash CS5 es uno de los programas más avanzados para la creación de contenidos interactivos destinados a medios digitales, tales como web, dispositivos móviles y monitores en general. Aprende a integrar imagen en movimiento, audio y video para la construcción de sitios web, publicidad electrónica o presentaciones multimedia que pueden ejecutarse tanto en plataformas PC o Mac.

Objetivos:

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y su integración a las otras aplicaciones y aprovechar al máximo la aplicación de sus herramientas.

1).- Interfaz del programa

- Identificación de los diferentes sectores de la interfaz. (Barra de menús, barra de herramientas, escenario (Stage), línea de tiempo y ventana de capas).
- Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del dock).
- Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (Workspaces).

2).- Operaciones básicas de manipulación de documentos

- Creación de documentos y ajuste de características (versión de Actionscript a utilizar, ancho y altura, velocidad de película y color de fondo).
- Abrir, cerrar y guardar documentos.

3).- Creación y edición de gráficos vectoriales

- Exploración de las diferentes herramientas para creación de formas de vectores.
- Edición de formas con puntero negro y puntero blanco.
- Comportamiento de vectores en Flash. Diferencia entre objetos de dibujo (Drawing Objects) y formas normales (Shapes).
- Aplicación y manipulación de colores sólidos y gradientes.
- Importación de gráficos externos a Flash (Archivos de Illustrator, Photoshop y bitmaps en general).

4).- Transformación y organización de objetos

- Redimensionamiento con la herramienta de selección (puntero negro).
- Redimensionamiento y rotación por medio de la herramienta de transformación libre.
- Modificación de características de elementos de diseño desde la barra de propiedades.

5).- Inserción y edición de texto

- Inserción y edición de texto estático.
- Inserción y manejo de características de texto dinámico.
- Creación de texto deslizable (scroll).
- Inserción de texto de ingreso de datos (Input).
- Uso del componente UI Scrollbar.

6).- Creación y edición de símbolos

- Explorar los diferentes tipos de símbolos disponibles (Gráfico, Botón y Movieclip).
- Aplicación de interactividad y funciones a botones y movieclips por medio del uso de Actionscript 2.0.
- Uso de la ventana Library para organizar símbolos y archivos importados a un archivo Flash.

7).- Manejo de la ventana Capas y sus características principales

- Uso de la ventana capas para organizar, bloquear y manejar visibilidad de objetos.
- Creación de máscaras.



Temario
Diplomado de Diseño Web

- Fireworks CS5
- Flash CS5
- Dreamweaver CS5



Introducción:

Flash CS5 es uno de los programas más avanzados para la creación de contenidos interactivos destinados a medios digitales, tales como web, dispositivos móviles y monitores en general. Aprende a integrar imagen en movimiento, audio y video para la construcción de sitios web, publicidad electrónica o presentaciones multimedia que pueden ejecutarse tanto en plataformas PC o Mac.

Objetivos:

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y su integración a las otras aplicaciones y aprovechar al máximo la aplicación de sus herramientas.

8).- Manejo de la línea de tiempo

- Inserción de fotogramas (frames) y fotogramas clave (keyframes).
- Edición de cuadros en línea de tiempo (copiar, eliminar y pegar cuadros).

9).- Uso y características de los diferentes tipos de animación en Flash

- Interpolación clásica (Classic Tween).
- Interpolación de movimiento (Motion Tween).
- Interpolación de formas (Shape Tween).
- Animación cuadro por cuadro.
- Uso de la herramienta Bones para hacer animaciones articuladas con formas simples (Shapes).

10).- Aplicación y edición de filtros

- Aplicación y edición de filtros a símbolos desde la ventana Filters.
- Copiado y pegado de filtros de un objeto a otro.

11).- Carga dinámica de películas e imágenes

- Uso del método loadMovie para cargar dinámicamente imágenes (png, jpg o gif) y películas Flash (swf).
- Carga de imágenes utilizando el componente Loader.
- Precarga de imágenes utilizando el componente ProgressBar.

12).- Inserción de audio y video

- Adición de audio como atributo de fotograma clave (keyframe).
- Sincronización de audio de Evento (Event) y de Flujo (Stream).
- Edición de audio desde Flash.
- Carga dinámica y control de archivos de audio (mp3) por medio de Actionscript utilizando la clase Sound.
- Exportación de archivos de video a formato FLV desde la aplicación Adobe Media Encoder.
- Control de reproducción de video por medio del componente Video (Skin).

13).- Preparación y publicación final para web y multimedia

- Planeación y organización de sitio web para Flash.
- Exportación a aplicación ejecutable para Mac y PC.



Temario Diplomado de Diseño Web

- Fireworks CS5
- Flash CS5
- Dreamweaver CS5



Introducción:

Dreamweaver es tanto un editor de lenguajes varios de programación como una interfaz de trabajo visual para generar HTML y CSS. También nos permite organizar todo un sitio web, entendiendo éste como una colección de archivos distintos relacionados entre sí. Desde Dreamweaver podemos desarrollar el sitio así como publicarlo en la web para que sea posible visitarlo desde cualquier lugar .

Objetivos:

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y su integración a las otras aplicaciones y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas. Conocer la sintaxis del lenguaje HTML y CSS, fundamentales en el entorno del diseño web.

1).- Interfaz del programa

- Identificación de los diferentes sectores de la interfaz. (Barra de menús, ventana de Inserción de etiquetas, ventana de Archivos y ventana de Propiedades).
- Visualización y uso de las diferentes formas de organizar paneles de trabajo (anidado de ventanas, edición del dock).
- Uso de los espacios de trabajo establecidos y creación de áreas de trabajo personalizadas (Workspace).

2).- Creación de sitio web en Dreamweaver

- Dar de alta sitio web.
- Edición de datos de un sitio web.

3).- Fundamentos para entender el lenguaje HTML

- ¿Qué es HTML? ¿Qué son las etiquetas HTML?
- ¿Qué es el XHTML?
- Inserción de atributos en etiquetas HTML.
- Estructura básica de un documento HTML (head y body).
- Manejo de las etiquetas de uso más frecuente.
- Partes fundamentales de cualquier documento web (contenedor, cabeza, contenido, pie, barra de navegación).

4).- Jerarquizar y organizar información en un documento HTML

- Inserción de la etiqueta DIV para delimitar zonas lógicas en un documento web.
- Inserción de texto plano en un documento HTML.
- Inserción de las etiquetas de encabezado y párrafo (h1, h2 y p) para organizar la información en niveles.
- Inserción de imágenes a documentos HTML por medio de la etiqueta img.
- Creación de enlaces internos y externos por medio de la etiqueta a.

5).- Diseño de documentos HTML con lenguaje CSS (Cascade Style Sheets)

- ¿Qué es el lenguaje CSS?
- Sintaxis del lenguaje CSS.
- Formas de insertar CSS en un documento HTML.
- Selectores básicos del CSS (tag, class, ID).
- Selectores descendientes.
- Uso de las principales propiedades CSS para implementar diseño (Modelo de caja, Manejo de fondos, atributos de texto y manejo de color).
- Uso de la propiedad float para acomodar imagen y texto.
- Uso de Pseudo Classes para estilizar enlaces con sus respectivos estados.
- Creación de retículas (layouts) a 1, 2 ó 3 columnas por medio de CSS en Divs.



Temario Diplomado de Diseño Web

- Fireworks CS5
- Flash CS5
- Dreamweaver CS5



Introducción:

Dreamweaver es tanto un editor de lenguajes varios de programación como una interfaz de trabajo visual para generar HTML y CSS. También nos permite organizar todo un sitio web, entendiendo éste como una colección de archivos distintos relacionados entre sí. Desde Dreamweaver podemos desarrollar el sitio así como publicarlo en la web para que sea posible visitarlo desde cualquier lugar .

Objetivos:

Conocer la interfaz del programa, entender su lógica y su integración a las otras aplicaciones y aprovechar al máximo la aplicación de herramientas. Conocer la sintaxis del lenguaje HTML y CSS, fundamentales en el entorno del diseño web.

- Creación de retículas de página con AP Divs.

6).- Creación de sitios web a partir de plantillas.

- Creación de plantillas
- Inserción de regiones editables.
- Aplicación de plantillas a documentos HTML.
- Actualización de información en páginas hijas a partir de cambios en plantilla.

7).- Implementación de comportamientos Javascript en documentos HTML por medio de la ventana Behaviors

- Activación de ventanas emergentes (Open Browser Window).
- Intercambio remoto de imágenes(Swap Images).
- Inserción de rollover simples.
- Aplicación de efectos especiales por medio de click(Fade In, Fade Out).
- Inserción de texto automático por medio de click.

8).- Creación de formularios en HTML

- Inserción de campos de texto tanto de una línea como multilínea (TextField y Textarea).
- Inserción de botones de radio (Radio Button).
- Inserción de cajas de chequeo (Checkbox).
- Uso de menú desplegable (Menu).
- Inserción de botones de borrar y enviar información (Reset Button y Submit Button).
- Manipulación de documento PHP para hacer que la información llegue a un correo electrónico.

9).- Inserción de sprys en documentos HTML

- Tabuladores (Tabbed Panels).
- Menú desplegable (Menu Bar).
- Paneles colapsables (Collapsible Panels).
- Acordeones (Accordions).

10).- Creación y manipulación de tablas para presentar información tabulada

- Inserción de tablas.
- Etiquetas relacionadas con la etiqueta table (tr, td, th, caption).
- División y unión de celdas.

11).- Inserción de audio y video en documentos web

- Uso de la etiqueta embed para insertar audio y video.
- Inserción de películas Flash (swf).
- Inserción de videos desde el sitio Youtube.

12).- Inserción de documentos externos en una página web

- Uso de la etiqueta iframe para jalar un archivo html externo.

13).- Proceso de publicación de sitio web en un servidor

- Requisitos para poder publicar un sitio web.
- Configurar la conexión al servidor en nuestro sitio.
- Cómo subir y bajar archivos al y desde el servidor.
- Actualización de archivos en el servidor.