



 **EUROINNOVA.ES**  
Líder en Formación a distancia

## ***Curso Superior de Diseño Web (Online)***

# Curso Superior de Diseño Web (Online)

**Duración:** 180 horas

**Precio:** 195 € \*

**Modalidad:** Online

\* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

## Descripción

En la actualidad, Dreamweaver es uno de los principales programas utilizados por los profesionales para el diseño y maquetación de páginas web. Así, Flash es una aplicación orientada a los contenidos dinámicos multimedia para Internet. Por otro lado, Photoshop es un programa imprescindible en la edición de imágenes. Se trata de herramientas imprescindibles para todos aquellos interesados en convertirse en profesionales del mundo del diseño web y gráfico, sector que goza en la actualidad de amplias salidas profesionales. Con el presente curso el alumnado adquirirá los conocimientos teóricos prácticos necesarios para la utilización de los tres programas anteriores: Dreamweaver CS6, Adobe Photoshop CS6 y Adobe Flash CS6.



## A quién va dirigido

El presente curso está dirigido a profesionales que deseen llevar a cabo el diseño de páginas web profesionales, adentrándose en los programas más interesantes y solicitados por los profesionales de la fotografía, diseño y el mundo de la imagen digital en general. A cualquier persona que desee encaminar su futuro profesional al incipiente mercado del diseño y desarrollo de contenidos y páginas web.

## Objetivos

- Aportar al alumnado todas las competencias y conocimientos necesarios para la creación, diseño y publicación de páginas web con el editor profesional Adobe Dreamweaver CS6.
- Proveer a los alumnos de los conocimientos necesarios para poder trabajar con las herramientas y utilidades del programa Adobe Photoshop CS6.
- Aprender a realizar películas flash destinadas a la web.
- Adquirir los conocimientos necesarios para incluir elementos multimedia, como sonido y vídeo.
- Aprender cómo optimizar los tiempos de carga para una correcta visualización en la web o su desarrollo dentro de un cd-rom interactivo.

## Para que te prepara

Con el presente curso se pretende aportar los conocimientos teórico-prácticos suficientes para poder diseñar y publicar sus propias páginas web, incorporando todos los elementos propios de un sitio web. También podrá manipular imágenes y fotografías, corregirlas y mejorarlas para su posterior impresión o publicación web. Además, el alumnado podrá crear sus propias animaciones dinámicas e interactivas, gracias al programa Adobe Flash CS6.

## Salidas laborales

Diseño Web, Diseño gráfico, Agencias de comunicación y publicidad, Artes gráficas, Programación, Informática, Videojuegos, Internet.

## Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



## Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

## Materiales didácticos

- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma E-Learning. EUROINNOVA'



## Profesorado y servicio de tutorías

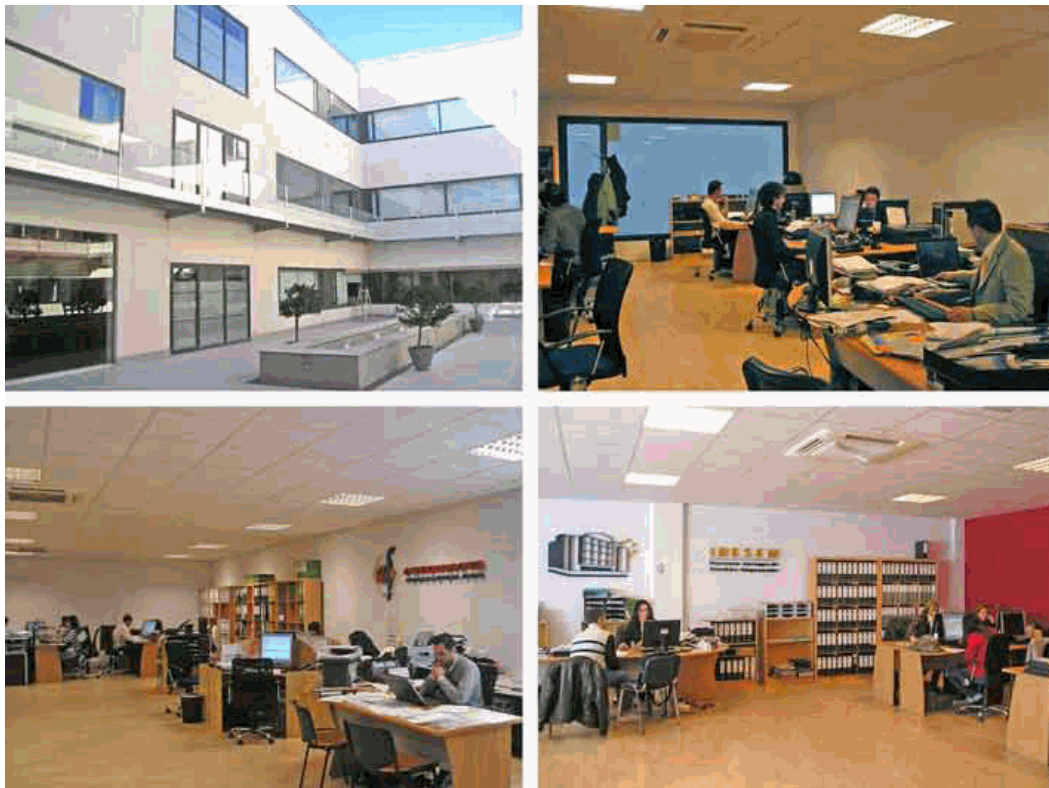
Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



## Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

## Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

## Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

## Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

## Programa formativo

### MODULO 1. DREAMWEAVER CS6

#### TEMA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Objetivo del curso: Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web.

Dirigido a: Diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web.

#### TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CS6

¿Que es un dominio de un sitio Web?

¿Qué es un servidor Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing colocation.

Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños: Absoluto y relativo.

Lenguaje HTML: el lenguaje con el que se escriben las páginas Web.

Diferentes tipografías y colores en la Web

Prácticas

#### TEMA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

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.

Configurar un sitio Web.

Administrar y editar sitios Web.

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.

Espacio de trabajo de Dreamweaver CS6

Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo.

Propiedades de la página: CSS, HTML

Prácticas.

#### TEMA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO

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.

Importar documentos de Microsoft Word

Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS.

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

Caracteres especiales en HTML

Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto.

Crear un estilo CSS y definición

Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web.

Prácticas

#### TEMA 5. ENLACES

Introducción: Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver CS6. Explica los tipos de 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: eventos.

Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio

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.

Puntos de ancla: Creación de un anclaje con nombre, establecimiento de un vínculo con un anclaje con nombre.

Menú de salto

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

Comprobar vínculos: Comprobación de vínculos del documento actual, Comprobación de vínculos en una parte de sitio local, Comprobación de los vínculos de todo el sitio, Reparación de los vínculos en el panel Verificador de vínculos

Estilos en vínculos: Link, Visited, Active

Prácticas

## TEMA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES

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.

Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades

Alinear y redimensionar una imagen

Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia.

Mapas de imagen

Marcadores de posición

Objetos Inteligentes

Prácticas

## TEMA 7. TABLAS

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.

Insertar tablas

Selección de elementos de la tabla

Propiedades de la tabla: inspector de propiedades

Propiedades de las celdas

Tamaño de tablas: Cambio del tamaño de tablas, columnas y filas

Copiar, pegar, combinar y anidar tablas

Formato CSS de tablas.

Prácticas

## TEMA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO

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.

Posiciones de las cajas: Estática, Relativa, absoluta y fija.

Insertar capas

Propiedades de las capas: inspector de propiedades

Panel de elementos PA

Capas prediseñadas

Conversión entre elementos PA y tablas

Comportamientos: código JavaScript.

Aplicar un comportamiento

Prácticas

### TEMA 9. ESTILOS CSS I

Hojas de estilo: Reglas CSS. Explica que las hojas de estilos en cascada (CSS) son un conjunto de reglas de formato que determinan el aspecto del contenido de una página Web. La utilización de estilos CSS para aplicar formato a una página permite separar el contenido de la presentación.

Panel estilos: permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan al elemento de página seleccionado

Crear una nueva regla

Propiedades de tipo: definición de la configuración básica de la fuente

Propiedades de fondo

Propiedades de bloque

Propiedades del cuadro

Propiedades del borde

Prácticas

### TEMA 10. ESTILOS CSS II

Propiedades lista: Aprenderemos más reglas css para una Web atractiva.

Propiedades de posición

Propiedades de extensiones

Transiciones

Trabajar con Hojas de estilo

Aplicar varias clases estilos

CSS con distintos navegadores

Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver

Diseño de páginas con CSS

Prácticas

### TEMA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y SPRY

Incluir archivos swf: Presenta elementos multimedia dinámicos que podemos insertar en las páginas Web a través programa Macromedia Dreamweaver: animaciones de Flash, vídeos de Flash, botones y textos Flash. También se describen varias posibilidades de trabajo conjunto entre Dreamweaver y Fireworks, como la creación de un álbum de fotos Web o la inserción de HTML procedente de Fireworks en una página Web diseñada con Dreamweaver.

Elementos multimedia y Spry

Insertar archivos FLV

Insertar sonido: Formatos de Audio, Incrustación de un archivo de sonido, Incrustación de un archivo de video.

Framework de Spry: inserción de un widget de Spry

Widget de acordeón: Personalización del widget de acordeón

Widget que puede contraerse: Personalización del widget

Widget de paneles en fichas: Personalización del widget de paneles en fichas

Prácticas

### TEMA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

Plantillas: Tipos de regiones de plantillas. Aprenderemos que una plantilla es un tipo especial de documento que sirve para crear un diseño de página fijo, es muy útil.

Creación de plantillas: Creación de una plantilla a partir de un documento existente, Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva.

Crear regiones editables

Crear regiones repetidas: Inserción de una tabla repetida

Regiones opcionales de una plantilla: Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional editable.

Basar páginas en una plantilla

Edición y actualización de plantillas

Panel activos: Adición de un activo a un documento

Biblioteca: Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección, Creación de un elemento de biblioteca vacío, Actualizar documento.

Prácticas

### TEMA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

Formularios: Describe lo que son, cómo se crean y cómo se configuran los formularios en Macromedia Dreamweaver para que el visitante del sitio Web envíe información al servidor Web. Se explica el trabajo con los distintos campos que se pueden crear, viendo para qué se usa cada uno y sus propiedades.

Creación de un formulario HTML: Objetos de formulario

Propiedades de objetos I

Propiedades de objetos II

Validar un formulario con JavaScript

Sitios remotos

Panel archivos: sitio local y remoto

Prácticas

### TEMA 14. DISEÑO DE CUADRÍCULA Y FTP

Diseño de cuadrícula fluida: Nos permite crear un diseño que se adaptará a la pantalla del dispositivo que se utilice para visualizarlo, sea este un móvil, una tablet o la pantalla de un ordenador.

Sincronizar FTP

FTP Multicanal

Prácticas: composición líquida

### TEMA 15. JQUERY MOBILE

jQuery Mobile

Temas

Panel muestras

Agregar Contenidos

Prácticas

## MODULO 2. ADOBE PHOTOSHOP CS6

### TEMA 1. PRESENTACIÓN

Presentación

### TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa

Tipos de imágenes

Resolución de imagen

Formato PSD

Formatos de imagen

### TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen

Crear un documento nuevo

Área de trabajo

Gestión de ventanas y paneles

Guardar un espacio de trabajo

Modos de pantalla

### TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú

Barra de herramientas

Opciones de Herramientas y barra de estado

Ventanas de photoshop I

Ventanas de photoshop II

Zoom y mano y ventana navegador

+ Información Gratis

Prácticas

### **TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN**

Herramientas de selección

Herramienta marco

Opciones de marco

Herramienta lazo

Herramienta Varita

Herramienta de selección rápida

Herramienta mover

Sumar restar selecciones

Modificar selecciones

Prácticas

### **TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN**

Herramientas de dibujo y edición

Herramienta Pincel

Crear pinceles personalizados

Herramienta lápiz

Herramienta sustitución de color

Herramienta pincel historia

Herramienta sustitución de color

Herramienta degradado

Herramienta bote de pintura

Prácticas

### **TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN**

Herramientas de retoque y transformación

Herramienta recortar

Herramienta sector

Cambiar el tamaño del lienzo

Herramienta pincel corrector puntual

Herramienta ojos rojos

Tampón de clonar

Herramienta borrador

La Herramienta desenfocar

Herramienta sobreexponer y subexponer

Prácticas

### **TEMA 8. CAPAS**

Conceptos básicos de capas

El panel capas

Trabajar con capas I

Trabajar con capas II

Alinear capas

Rasterizar capas

Opacidad y fusión de capas

Estilos y efectos de capa

Capas de ajuste y relleno

Combinar capas

Prácticas

### **TEMA 9. TEXTO**

Herramientas de texto

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Introducir texto  
Cambiar caja y convertir texto  
Formato de caracteres  
Formato de párrafo  
Rasterizar y filtros en texto  
Deformar texto  
Crear estilos de texto  
Relleno de texto con una imagen  
Ortografía  
Herramienta máscara de texto y texto 3D  
Prácticas

#### **TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO**

Herramientas de dibujo  
Modos de dibujo  
Herramienta pluma  
Ventana trazados  
Subtrazados  
Convertir trazados en selecciones  
Pluma de forma libre  
Capas de forma  
Herramienta forma  
Prácticas

#### **TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES**

Reglas, guías y cuadrícula  
La herramienta regla  
Acciones  
Filtros  
Objetos inteligentes  
Canales  
Mascara rápida  
Canales Alfa  
Prácticas

#### **TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB**

Transformar imágenes  
Deformar un elemento  
Tamaño de la imagen  
Resolución imagen y monitor  
Rollover  
Los sectores  
Tipos de sectores  
Propiedades de los sectores  
Modificar sectores  
Optimizar imágenes  
Guardar para web  
Prácticas

#### **TEMA 13. IMPRESIÓN**

Impresión  
Impresión de escritorio  
Pruebas de color en pantalla

Perfiles de color  
Imprimir una imagen  
Preparación para imprenta  
Prácticas

#### **TEMA 14. 3D**

Fundamentos 3D  
Herramientas de objeto y de cámara 3D  
Creación de formas 3D  
Descripción general del panel 3D  
Prácticas

#### **TEMA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES**

Capas de vídeo e importar vídeo  
El panel Animación  
Animación a partir de una secuencia de imágenes  
Animaciones de línea de tiempo  
Guardado y exportación de vídeo y animaciones  
Prácticas

### **MÓDULO 3. ADOBE FLASH CS6**

#### **TEMA 1. PRESENTACIÓN**

Introducción

#### **TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I**

Tipos de gráficos  
Novedades Flash CS6  
Flujo de trabajo Flash CS6  
Ver el área de trabajo  
Menús  
Gestión de ventanas y paneles  
Guardar espacio de trabajo  
Preferencias en flash  
Prácticas

#### **TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II**

El escenario y propiedades del documento  
Herramientas  
Línea de tiempo y capas  
Vistas del documento  
Reglas, guías y cuadrículas  
Deshacer, rehacer, historial  
Películas flash  
Prácticas

#### **TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS**

Crear documentos  
Las plantillas  
Importación de imágenes e ilustraciones  
Illustrator y Flash  
Photoshop y Flash  
Archivos Flash  
Creación de proyectos  
Prácticas

#### **TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH**

+ Información Gratis



Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

Prácticas

#### **TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS**

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

Prácticas

#### **TEMA 7. COLOR EN FLASH**

Selector de color

Paleta color

Degradados

Herramienta transformar degradados

Herramienta bote de tinta y cubo de pintura

Panel de Kuler

Herramienta cuentagotas y pincel rociador

La Herramienta deco

Prácticas

#### **TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS**

Tipos de símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Instancias

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

Prácticas

#### **TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN**

Línea de tiempo

Las Capas

Animaciones

Animaciones fotograma a fotograma

Interpolación de forma

Animación interpolada

Interpolación clásica

Interpolación de movimiento

Editor de movimiento

Animaciones con guías

Animar objetos 3D

Prácticas

#### **TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MASCARAS Y CINEMÁTICA**

+ Información Gratis

Escenas

Filtros

Tipos de filtros

Modos de Mezcla

Capas de mascara

Cinemática inversa

Esqueleto en una forma

Esqueleto en un símbolo

Prácticas

### **TEMA 11. TEXTO**

Text Layout Framework (TLF)

Propiedades de caracteres TLF

Propiedades de párrafo TLF

Propiedades de contenedor y flujo

Fluir texto en cajas

Texto Clásico

Tipos de texto clásico

Incorporar fuentes

Prácticas

### **TEMA 12. SONIDO Y VIDEO**

Importar sonidos

Formatos de sonido admitidos

Sonido en la línea de tiempo

Añadir sonido a un botón

Editar un sonido

Comprimir un sonido

Importar video

Propiedades del video

Adobe Media Encoder

Prácticas

### **TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN**

Introducción a ActionScript

Panel acciones

Acciones más comunes

Panel Fragmentos de código

Formularios

Configurar publicación

Exportar en flash

Prácticas

### **TEMA 14. ADOBE AIR Y JSFL**

¿ Que es Adobe Air ?

Creación de un archivo Adobe AIR

Vista previa de una aplicación de Adobe AIR

Publicar un archivo AIR

JSFL

Prácticas

### **TEMA 15. SPRITE SHEETS Y HTML 5**

¿Qué es un Sprite Sheets?

HTML 5

+ Información Gratis



Flash y HTML5  
Exportar HTML5

+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

