

Dreamweaver MX

➤ **Modalidad: Distancia u Online**

➤ **Objetivos:**

Desarrollar las habilidades necesarias para el diseño de páginas Web, de manera que resuelvan los problemas complejos que le surjan, además de conocer herramientas avanzadas que supongan un ahorro de tiempo en el trabajo diario.



➤ **Contenidos:**

Tema 1.- Comenzar con Dreamweaver.

- Aspectos básicos de Dreamweaver: Qué es Dreamweaver. Entrar y salir del programa. El área de trabajo de Dreamweaver.
- Planificar y configurar un sitio; Planificación y diseño de sitios. Utilizar Dreamweaver para configurar un nuevo sitio. La ventana del sitio.
- Trabajar con Dreamweaver: la paleta de objetos. El panel de propiedades. Trabajar con las propiedades de texto. Controlar las propiedades de las imágenes, editar html en dreamweaver. Hiperenlaces y anclas. Abrir y guardar documentos html. Crear y configurar las propiedades de un documento: crear y configurar documentos. Seleccionar elementos en la ventana de documento. Utilizar guías visuales en el proceso de diseño. Ver y editar el contenido de la sección head. Automatizar tareas.

Tema 2.- elementos básicos de diseño.

- Celdas y tablas: celdas y tablas de disposición. Aplicar formatos a las celdas y tablas de disposición. Configurar las preferencias de la vista disposición. Insertar tablas para presentar contenido. Aplicar formato a tablas y celdas. Otras acciones con las tablas. Utilización de marcos: introducción. Creación de marcos. Seleccionar y guardar marcos o conjuntos de marcos. Propiedades de marcos y conjuntos de marcos. Controlar el contenido del marco con vínculos. Formularios: ¿qué es un formulario? Creación de formularios. Elementos y configuración de un formulario. plantillas y librerías: creación de plantillas. Crear la composición de elementos en la plantilla. Crear páginas a partir de una plantilla. Modificar una plantilla. Bibliotecas: reutilizar fragmentos de una página. Crear y configurar un elemento de biblioteca. Colocar elementos de biblioteca en un documento. Realizar modificaciones en un elemento de biblioteca. Elementos de biblioteca y comportamientos.

Tema 3.- características avanzadas.

- Comportamientos, eventos y acciones: introducción. Imágenes de sustitución. Barra de navegación. Comportamientos, eventos y acciones. Usar capas dinámicas: capas y código html. Trabajar con capas. Configurar las propiedades de una capa. Usar tablas y capas para diseño. Crear animaciones: introducción. Líneas de tiempo. Crear una animación. Sugerencias para crear animaciones con líneas de tiempo. La publicación: desarrollar y explotar. Definición del sitio. Transferir el sitio. Comprobación del sitio. Glosario de términos.