



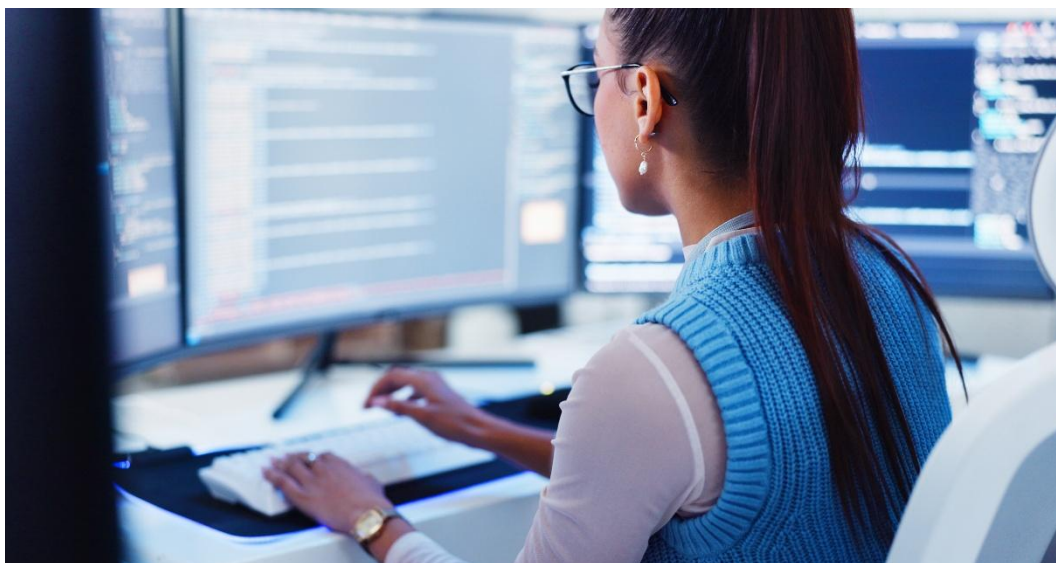
Cofinanciado por  
la Unión Europea



Fondos Europeos



# DESEÑO WEB CON DREAMWEAVER E FLASH





## OBXECTIVO:

Enriquecer o deseño web utilizando as técnicas e ferramentas facilitadas por Flash e Dreamweaver.

## CONTIDOS:

Formación específica (100h):

### 1. INTRODUCCIÓN

1.1. Novidades de Dreamweaver.

1.2. A interface.

1.3. Estilos.

1.4. Opcións de teclado.

1.5. Conceptos básicos de HTML.

### 2. FLASH PLAYER E SHOCKWAVE.

2.1. Instalación.

2.2. Espazo de traballo.

2.3. Elementos.

2.4. Barras de ferramentas.

2.5. Conxuntos de paneis de Dreamweaver.

2.6. O inspector de propiedades. Inserir e dar formato a textos.

2.7. Creación do sitio.

2.8. Configuración.

2.9. Panel arquivos e administración de sitios locais.

2.10. Deseño da interface.

### 3. CREACIÓN DE PÁXINAS WEB BÁSICAS.



- 3.1. Gardar arquivos.
- 3.2. A cor e as páxinas web.
- 3.3. Previsualización das páxinas nun navegador.
- 3.4. Editar texto - buscar e reemplazar.
- 3.5. Ortografía.
4. OBXECTOS GRÁFICOS E IMAXES PARA A WEB.
  - 4.1. Formatos.
  - 4.2. Marcadores de posición.
  - 4.3. Imaxes de substitución.
  - 4.4. Inserir imaxes desde Photoshop.
  - 4.5. Vínculos e URL.
  - 4.6. Protocolos de Internet.
  - 4.7. Soportes con nome.
  - 4.8. Mapas de imaxe.
  - 4.9. Administrar, crear e actualizar vínculos.
5. TÁBOAS.
  - 5.1. Propiedades de celas, filas o columnas.
  - 5.2. Ordenación.
  - 5.3. Táboas expandidas.
  - 5.4. Configurar e crear webs baseadas nunha páxina de Marcos.
  - 5.5. O inspector.
  - 5.6. Marcos aniñados.
  - 5.7. Establecer páxinas de contido.
  - 5.8. Propiedades de marco.
  - 5.9. Propiedades do conxunto de marcos.
6. FOLLAS DE ESTILO EN CASCADA CSS. REGLAS.



- 6.1. Panel CSS.
- 6.2. Creación e administración de CSS.
- 6.3. Estilos.
- 6.4. Vincular e modificar arquivos.
- 6.5. Preferencias para o formato.
- 6.6. Compatibilidade de CSS cos navegadores.
- 6.7. Páxinas móbiles.
- 7. FORMULARIOS.
- 7.1. Propiedades.
- 7.2. Obxectos.
- 7.3. Validar formularios.
- 7.4. Crear una secuencia de validación.
- 7.5. Obxectos de formulario SPRY.
- 8. OS ELEMENTOS PA.
- 8.1. Posicionamento.
- 8.2. Inserir una DIV PA.
- 8.3. Propiedades.
- 8.4. Elementos PA anidados .
- 8.5. Organizar.
- 8.6. Converter Elementos PA en táboas.
- 9. COMPORTAMENTOS.
- 9.1. Accións e eventos.
- 9.2. Usar o Panel comportamentos.
- 9.3. Carga previa de imaxes e comprobar PLUGIN.
- 9.4. Establecer texto.
- 9.5. Intercambiar imaxe.



9.6. Ir a URL e chamar a JavaScript.

9.7. Crear unha mensaxe emerxente.

9.8. Menú Salto.

9.9. Mostrar e ocultar elemento.

10. INSERIR/MODIFICAR/TRABALLAR CON OBXECTOS MULTIMEDIA: SON, VÍDEO, OBXECTOS, GIFS ANIMADOS, INSERIR APPLETS DE JAVA, INSERIR CONTROIS ACTIVEX.

10.1. Engadir PDF.

10.2. Real Player, Windows Media Player e Quicktime.

10.3. Traballar con Obxectos.

11. PANEL E ACTIVOS: MODELOS E BIBLIOTECA.

12. COMBINACIÓN DE DREAMWEAVER CS5 CON OUTRAS APLICACIÓNS: PHOTOSHOP; DREAMWEAVER ; FIREWORKS.

12.1. Preferencias de tipos de arquivos e editores.

13. PÁXINAS SPRY.

13.1. Widgets.

13.2. Barra de menús.

13.3. Panel de fichas SPRY.

13.4. Acordeón de SPRY .

13.5. Bases de datos.

13.6. Páxinas dinámicas e Servidor Web .

13.7. Modelos de desenvolvemento.

13.8. Controladores.

13.9. Fonte de datos.

13.9. Xogos de rexistros.

14. FLASH.

14.1. Películas.



- 14.2. Debuxar con flash.
- 14.3. Ferramentas.
- 14.4. Publicar un sitio.
- 14.5. Tratamento de texto.
- 14.6. Codificación e configuración do Texto.
- 14.7. Texto TLF (Text Layout Framework).
- 14.8. Os estilos de Carácter.
- 14.9. Estilos de parágrafo.
- 14.10. Propiedades de Contedor e Fluxo TLF.
- 14.11. Edición de Texto Clásico.
- 14.12. As Fontes en Flash.
- 14.13. Configuración e corrección ortográfica.
- 14.14. Transformar Texto.
- 14.15. Traballar con capas e fotogramas.
- 14.16. Símbolos, instancias e botóns.
- 14.17. Creación de animacións.
- 14.18. Traballar con sons comportamentos.
- 14.19. Accións.
- 14.20. Traballo en FLASH con ActionScript. Arrays.
- 14.21. Estructuras de Control.
- 14.22. Funcións.
- 14.23. Traballar con obxectos.
- 14.24. Dicionario de ActionScript.
- 14.25. Formularios.
- 14.26. Publicación de películas.



Cofinanciado por  
la Unión Europea



Fondos Europeos



## Formación transversal e complementaria:

Dereitos fundamentais da Unión Europea 3 horas

Igualdade de xénero, igualdade de oportunidades e non discriminación 3 horas

Desenvolvemento sostible, respecto e coidado do medio ambiente 3 horas

Técnicas de busca de emprego para impulsar a inserción laboral 5 horas

## Prácticas:

Módulo de prácticas profesionais non laborais.....20 horas