

## **PROGRAMA DEL CURSO**

### **DREAMWEAVER**

*(Presencial 36 horas)*

#### 1. INTRODUCCIÓN.

- Estándares y accesibilidad.
- "Peso" de la página y ancho de banda.
- Qué es Dreamweaver MX
- Editar sitios y páginas web.
- Abrir y guardar documentos.

#### 2. LENGUAJE HTML BÁSICO.

- Introducción al lenguaje HTML.
- Estructura básica.
- Elementos de la cabecera de la página.
- El cuerpo de una página.
- Modos de presentar el texto.
- Listas: ordenadas y no ordenadas.
- Hiperenlaces y marcadores.
- Etiquetas.

#### 3. EL ENTORNO DE TRABAJO.

- La pantalla inicial.
- Las barras.
- Los paneles e inspectores.
- Vistas de un documento.

#### 4. CONFIGURACIÓN DE UN SITIO LOCAL.

- Qué es un sitio web, cómo crearlo y gestionarlo.
- Crear o editar un sitio web sin conexión a Internet.
- Vistas del sitio.
- Propiedades del documento.

#### 5. EL TEXTO DE DREAMWEAVER.

- Características del texto.
- Listas.
- Estilos HTML.
- Estilos CSS.

#### 6. HIPERENLACES Y MARCADORES.

- Tipos de enlaces: relativos, absolutos, de fijación.
- Crear enlaces.
- Destinos de los enlaces.
- Enlace a correo electrónico.

#### 7. TRATAMIENTO DE LAS IMÁGENES EN UNA PÁGINA WEB.

- La imagen en una página web: formatos y ti-pos.
- Insertar una imagen.
- Cambio de tamaño de una imagen y mapeado.
- El uso de botones: de imagen y flash.
- Barra de navegación.

#### 8. TABLAS.

- Qué son y para qué sirven.
- Insertar una tabla.
- Seleccionar elementos de una tabla.
- Formato de tabla.
- Añadir o eliminar filas y columnas.
- Añadir, dividir y combinar celdas.

#### 9. FORMULARIOS.

- El uso de los formularios.
- Elementos de un formulario.
- Crear formularios.
- Validar formularios.

#### 10. MULTIMEDIA.

- Películas Flash.
- Sonidos.
- Videos.

#### 11. PLANTILLAS.

- Para qué sirven.
- Crear plantillas.
- Establecer regiones editables en una plantilla.
- Basar páginas en una plantilla.

#### 12. CAPAS.

- Qué son y para qué sirven.
- Insertar una capa.
- Formato de capa.
- Comportamientos de una capa.

#### 13. COMPORTAMIENTOS.

- El uso de los comportamientos.
- Insertar un comportamiento.
- Mostrar- Ocultar capas.
- Llamar un JavaScript.