

DISEÑO Y DESARROLLO DE SITIOS WEB CON DREAMWEAVER

Dreamweaver es un software que permite resolver la creación, diagramación y publicación de páginas web. Este programa está orientado a entregar la forma más eficiente de utilizar todo el potencial de esta aplicación.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE

Crear un sitio web incorporando distintos recursos gráficos para el diseño de las interfaces, de acuerdo a las normas internacionales estructurales de diseño de interfaces para web (GUI), orientadas a la adaptabilidad en distintos dispositivos (Responsive Web Design).

DIRIGIDO A

Diseñadores gráficos, desarrolladores web, publicistas, periodistas, *community managers*, docentes y todo profesional relacionado con el área y comunicación multimedia y personas que requieran un editor visual para diseñar y administrar sitios web.

REQUISITOS DE INGRESO

El alumno debe poseer conocimientos en manejo de diseño para web o gráfica digital y conceptos de navegación en internet.

RESULTADO DE APRENDIZAJE - CONTENIDOS

1. Identificar los conceptos introductorios al diseño de páginas en HTML.

- 1.1. HTML: codificación con etiquetas.
- 1.1. Uso del espacio fijo y variable.
- 1.2. El color hexadecimal.
- 1.3. Uso de tipografías de sistema.
- 1.4. Uso de las opciones de color web y paleta web safe.

2. Identificar los principios y técnicas del diseño y desarrollo web.

- 2.1. Conceptos básicos de navegabilidad y usabilidad.
- 2.2. Planificación y creación de sitios y documentos.
- 2.3. Conceptos básicos sobre arquitectura de la información.
- 2.4. Conceptos básicos de diseño de interfaces adaptativas.

3. Operar la interfaz de trabajo del software Dreamweaver.

- 3.1. Manejo de la interfaz de trabajo de Dreamweaver.
- 3.2. Documento, paneles, ventanas.
- 3.3. Definición de sitios.

4. Diagramar una página web con Dreamweaver.

- 4.1. Diseño, diagramación y tabulación mediante objetos div y tablas.
- 4.2. Manejo de métodos de anidación de objetos.
- 4.3. Introducción al diseño de interfaces adaptativas.

5. Usar las herramientas de formato de Dreamweaver.

- 5.1. Aplicación de formatos de texto.
- 5.2. Incorporación de texto e integración con Word.
- 5.3. Atributos de texto e hipervínculos.

6. Usar las herramientas de estilo de Dreamweaver.

- 6.1. Aplicación de estilos mediante propiedades de página.
- 6.2. Aplicación de estilos de clase, de etiqueta y de ID.
- 6.3. Introducción al panel de estilos para controlar fondos, textos, bordes, rellenos, márgenes y otros.
- 6.4. Exportación de estilos a hojas CSS.
- 6.5. Aplicación de estilos CSS a todo el sitio.

7. Usar las herramientas de Dreamweaver para insertar una imagen.

- 7.1. Importación de imágenes.
- 7.2. Imágenes de sustitución y mapas de imagen.

8. Usar las herramientas de Dreamweaver para insertar un video.

- 8.1. Importación de películas y videos de Flash.
- 8.2. Incorporación de videos Youtube o Vimeo.
- 8.3. Incorporación de aplicaciones web (Google Maps y otras).

9. Crear un formulario con Dreamweaver.

- 9.1. Etiqueta form.
- 9.2. Propiedades de formulario.
- 9.3. Elementos de formulario.
- 9.4. Activación de formularios mediante script de servidor.

10. Interactuar mediante comportamientos.

- 10.1. Conceptos básicos de comportamientos JavaScript.
- 10.2. Aplicación de roll-overs.
- 10.3. Abrir ventana de navegador (pop-up).
- 10.4. Validar formulario.
- 10.5. Mostrar y ocultar objetos (div).

11. Usar los componentes Spry-AJAX.

- 11.1. Insertar menú despegable.
- 11.2. Insertar paneles tipo fichas y acordeones.

12. Administrar un sitio web creado en Dreamweaver.

- 12.1. Activos y elementos de biblioteca.
- 12.2. Plantillas.
- 12.3. Revisión de archivos y sitios.

13. Publicar un sitio web creado en Dreamweaver.

- 13.1. Mecanismo de inscripción de dominios.
- 13.2. Conceptos sobre servicios de alojamiento.
- 13.3. Configuración de la conexión a un servidor remoto.
- 13.4. Uso de FTP en Dreamweaver para subir y actualizar sitios.
- 13.5. Principios de indexación en buscadores.

METODOLOGÍA

Las actividades a desarrollar en el curso se basarán en un programa, en el cual se gradúan e intensifican los contenidos de acuerdo al grado de aprendizaje de los temas por parte del alumno.

El curso tendrá carácter de teórico-práctico, en donde el alumno practicará en clases los contenidos inmediatamente de haber revisado la teoría, de tal forma de resolver las distintas situaciones que se presentan en cada uno de los contenidos del curso.

EVALUACIÓN

Dos evaluaciones que se medirán a partir del desarrollo de dos ejercicios prácticos, con escala de 1 a 7, y donde el alumno deberá aplicar los conocimientos adquiridos en el curso, según la progresión alcanzada.

JEFE DE PROGRAMA

JORGE HERRERA MÉNDEZ

Ingeniero comercial, licenciado en Ciencias de la Administración, Universidad de Santiago de Chile. Director de Capacitación y Desarrollo UC. Dirección de Continua de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

EQUIPO DOCENTE*

ROBERTO MORALES

Publicista DUOC UC. Máster en Comunicación y Diseño Multimedial en Tracor Chile. 15 años como profesor de Capacitación y Desarrollo UC, en el programa de computación EcompUC, Pontificia Universidad Católica de Chile.

*El curso será dictado por uno de los profesores descritos en "Equipo Docente" que será designado por la unidad.

INFORMACIÓN GENERAL

Duración: 30 horas cronológicas.

Código Sence: 12-37-9447-06.

MODALIDAD

Presencial.

PROCESO DE ADMISIÓN

Las personas interesadas deberán completar la ficha de inscripción que se encuentra en el sitio web de Capacitación y Desarrollo UC (www.capacitacion.uc.cl).

VACANTES

Mínimo 15 alumnos y máximo dependiendo de la sala que esté asignada.

El Programa se reserva el derecho de suspender la realización del curso si no

cuenta con el mínimo de alumnos requeridos. En tal caso se devuelve a los alumnos matriculados la totalidad del dinero en un plazo aproximado de 10 días hábiles.

A las personas matriculadas que se retiren de la actividad antes de la fecha de inicio, se les devolverá el total pagado menos el 10% del total del arancel.

REQUISITOS DE APROBACIÓN

El alumno aprobará al obtener como promedio de nota igual o superior a 4,0 y asistencia mínima de 75%.