



INESEM

BUSINESS SCHOOL

***Máster en Marketing Digital, Analítica y UX/UI 4.0 +
Titulación Universitaria***

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Máster en Marketing Digital, Analítica y UX/UI 4.0 + Titulación Universitaria

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

En la era digital actual, dominar el Marketing Digital y la UX/UI se ha convertido en esencial para el éxito empresarial. Nuestro Master se enfoca en dotar a los profesionales de habilidades clave para entender y manejar estrategias efectivas de mercado en línea. Abarcamos desde la Analítica Web, que permite una medición exacta del comportamiento del usuario, hasta los principios vitales de la Usabilidad Web, para mejorar la experiencia online.

Profundizamos en técnicas de SEO esenciales para mejorar la visibilidad y posicionamiento en buscadores. Además, ofrecemos conocimientos prácticos de Diseño Web, con módulos dedicados a herramientas como Photoshop, Dreamweaver y Animate, todo ello con la flexibilidad y la accesibilidad de un entorno de aprendizaje virtual.

Elegirnos significa optar por una formación que entrelaza la teoría y práctica del marketing digital del futuro, con un enfoque holístico y actualizado a las últimas tendencias. Sea para potenciar su carrera o para transformar su negocio en digital, este máster es su escalón hacia la vanguardia del marketing 4.0.



a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Dominar Google Analytics.
- Mejorar UX en webs.
- Ejecutar auditorías SEO.
- Crear diseños con Photoshop.
- Usar Dreamweaver hábilmente.
- Animar con Adobe Animate.
- Alinear UX con objetivos SEO.

para qué te prepara

El Master en Marketing Digital, Analítica y UX/UI 4.0 te prepara para dominar la optimización y estrategia en línea. Aprenderás a interpretar datos con analítica web, mejorar la experiencia usuario con principios de usabilidad y a incrementar la visibilidad a través del SEO. Además, desarrollarás habilidades en diseño web con herramientas como Photoshop y Dreamweaver, y crearás contenido dinámico con Animate. Este curso te capacita para liderar proyectos digitales eficientes y creativos.

salidas laborales

Con el Máster en Marketing Digital, Analítica y UX/UI 4.0, despegas tu carrera en campos como Analítica Web, optimizando la presencia online a través de datos. Domina el SEO y mejora el posicionamiento web. Diseña experiencias de usuario inolvidables con tus habilidades en Photoshop y Dreamweaver. Además, crea animaciones web impactantes. Destácate como analista digital, SEO specialist, o UX/UI designer en la era digital.

titulación

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

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, 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 (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Analítica Web'
- Manual teórico 'Usabilidad Web'
- Manual teórico 'Diseño Web Profesional con Dreamweaver CC'
- Manual teórico 'Adobe Animate CC'
- Manual teórico 'SEO - Posicionamiento de Su Sitio Web'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'

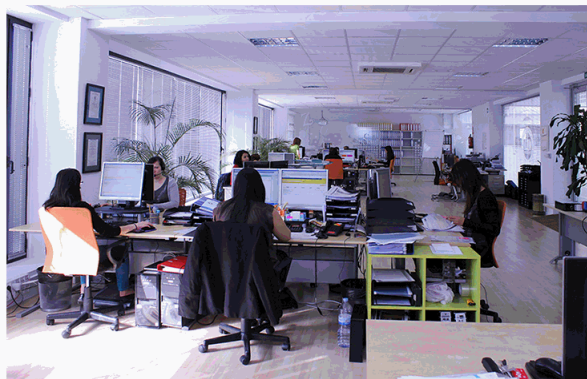


profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. 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.
- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

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.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. ANALÍTICA WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANALÍTICA WEB Y SEO

- 1.Introducción al SEO
- 2.Historia de los motores de búsqueda
- 3.Componentes de un motor de búsqueda
- 4.Organización de resultados en un motor de búsqueda
- 5.La importancia del contenido
- 6.El concepto de autoridad en Internet
- 7.Campaña SEO

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ANALÍTICA WEB Y SEM

- 1.Introducción al SEM
- 2.Principales conceptos en SEM
- 3.Sistema de pujas y Calidad del anuncio
- 4.Creación de una campaña
- 5.Creación de anuncios con calidad
- 6.Indicadores clave de rendimiento en SEM

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS Y MÉTRICA WEB

- 1.Conceptos básicos
- 2.Métricas
- 3.Visitas
- 4.Visitantes
- 5.Páginas
- 6.Promedio de tiempo en una página web
- 7.Promedio de tiempo en un sitio web
- 8.Tasa de rebote
- 9.Tasa de salida
- 10.Tasa de conversión

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OPTIMIZACIÓN DE SITIOS WEB

- 1.Usabilidad
- 2.Mapas de calor
- 3.Grabaciones de sesiones de usuario
- 4.Ordenación de tarjetas
- 5.Test A/B
- 6.Test multivariante
- 7.KPI, indicadores clave de rendimiento
- 8.Cambios a realizar para optimizar una página web
- 9.UNIDAD DIDÁCTICA 5. POSICIONAMIENTO ORGÁNICO, SEO
- 10.Importancia del SEO
- 11.Funcionamiento de los buscadores
- 12.Google: algoritmos y actualizaciones
- 13.Cómo salir de una penalización en Google
- 14.Estrategia SEO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE ANALÍTICA WEB

- 1.Listado de herramientas
- 2.Herramientas de analítica web
- 3.Herramientas de análisis de logs
- 4.Herramientas de medición mediante tags
- 5.Herramientas para medir el rendimiento de nuestro sitio web

+ Información Gratis

- 6.Herramientas para recoger información de diseño o usabilidad web
- 7.Herramientas que analizan nuestra actividad en redes sociales
- 8.Herramientas de inteligencia competitiva

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GOOGLE ANALYTICS

- 1.¿Qué es Google Analytics?
- 2.Introducción a la analítica web
- 3.¿Como funciona Google Analytics?
- 4.Cookies
- 5.Introducción a JavaScript
- 6.Principios de Google Analytics
- 7.¿Qué es el porcentaje de rebote?
- 8.Página de destino
- 9.Conversiones
- 10.Objetivos
- 11.Eventos
- 12.Porcentaje de abandono
- 13.Visita/usuario único
- 14.Iniciar sesión en Google Analytics
- 15.Incorporar código de seguimiento de Google Analytics en el sitio web
- 16.Verificar que Google Analytics recibe datos
- 17.Cambiar configuraciones de la cuenta de Google Analytics
- 18.Gestión de usuarios
- 19.Eliminar cuenta de Google Analytics
- 20.Cambiar configuraciones de la interfaz de Google Analytics (Idioma)

UNIDAD DIDÁCTICA 8. FUNCIONES BÁSICAS DE GOOGLE ANALYTICS

- 1.Introducción a las funciones de Analytics
- 2.Nociones básicas de Google Analytics
- 3.Añadir anotaciones en gráficos
- 4.Comparación de periodos
- 5.Exportar Informes
- 6.Añadir métricas a un gráfico
- 7.Crear, editar y eliminar segmentos
- 8.Crear un nuevo panel
- 9.Añadir un Widget al Panel
- 10.Tiempo real
- 11.Tipos de informes de Google Analytics: diagramas animados, gráfico por hora, día, semana, mes, etc?
- 12.Configuración del envío automático de informes
- 13.Audiencia
- 14.Enlazar cuenta de Google AdWords con Google Analytics
- 15.AdWords

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INFORMES

- 1.Informes de audiencia
- 2.Informes de adquisición
- 3.Informes de comportamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 10. GOOGLE ANALYTICS 4

- 1.¿Qué es Google Analytics 4?
- 2.Diferencias con respecto a Universal Analytics
- 3.Implementación de Google Analytics 4
- 4.Las herramientas de análisis de Google Analytics 4
- 5.Los espacios de identidad
- 6.Ventajas de Google Analytics 4
- 7.Desventajas de Google Analytics 4

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANALÍTICA WEB Y MÉTRICAS EN REDES SOCIALES

1. Análisis del tráfico en redes sociales
2. Fijar objetivos en redes sociales
3. Facebook
4. Twitter
5. Youtube
6. Instagram
7. LinkedIn
8. Blogs
9. Reputación online

UNIDAD DIDÁCTICA 12. MOBILE ANALYTICS Y MEJORA DEL DISEÑO

1. ¿Qué es Mobile Analytics?
2. Métricas
3. Google analytics para analítica móvil
4. Otras herramientas de analítica móvil

UNIDAD DIDÁCTICA 13. INTRODUCCIÓN A ADOBE ANALYTICS

1. ¿Qué es Adobe Analytics?
2. ¿Qué podemos hacer con Adobe Analytics?
3. Principales diferencias respecto a Google Analytics
4. Conceptos Clave
5. Implementación de Adobe Analytics

PARTE 2. USABILIDAD WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA ACCESIBILIDAD

1. Qué es la accesibilidad
2. Legislación sobre accesibilidad
3. Estándares de la web
4. Pautas de accesibilidad al contenido.
5. Componentes esenciales de accesibilidad web
6. Web semántica
7. Evaluación de la accesibilidad
8. Relación entre accesibilidad y SEO.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA USABILIDAD WEB

1. Concepto de usabilidad
2. Los cinco pilares de la usabilidad
3. Posicionamiento Web y usabilidad
4. Diseño Centrado en el Usuario
5. La interacción persona-ordenador
6. Accesibilidad y usabilidad
7. Usabilidad y analítica Web
8. La usabilidad Web orientada al usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO

1. Introducción
2. Planificación y test de usuario
3. Diseño y arquitectura de la información
4. Evaluación
5. Lanzamiento
6. Seguimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS WEB CON USABILIDAD

1. Formularios
2. Cabecera

- 3.Colores que ayudan.
- 4.Menús de navegación
- 5.Crear Newsletter (Boletines de información)
- 6.Buscador de nuestra Web.
- 7.Elementos Flash

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REALIZACIÓN DE UN TEST HEURÍSTICO DE USABILIDAD WEB

- 1.Instrucciones
- 2.Bloque Preguntas I
- 3.Bloque de Respuestas I
- 4.Bloque Preguntas II
- 5.Bloque de Respuestas II
- 6.Bloque Preguntas III
- 7.Bloque de Respuestas III
- 8.Bloque Preguntas IV
- 9.Bloque de Respuestas IV

UNIDAD DIDÁCTICA 6. USABILIDAD WEB MÓVIL

- 1.Uso Web móviles
- 2.Factores de usabilidad Web móvil
- 3.Decálogo de la usabilidad Web Móvil.
- 4.Validador W3C Web móviles
- 5.Usabilidad Web Móvil y Marketing Mobile

UNIDAD DIDÁCTICA 7. REALIZACIÓN DE UN TEST DE USABILIDAD PRÁCTICO SENCILLO

- 1.Introducción
- 2.Creación de un test con Usabilidad
- 3.Realización del Test por parte de los usuarios
- 4.Evaluación de los resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 8. REALIZACIÓN DE UN TEST DE USABILIDAD PRÁCTICO COMPLETO (USABILITYHUB)

- 1.Introducción
- 2.Registro en UsabilityHub
- 3.Diseño de tests

PARTE 3. SEO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LOS BUSCADORES

- 1.Introducción al SEO/SMO
- 2.Principales características de Google
- 3.Algoritmos de Google
- 4.¿Cómo funciona Google?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZANDO BÚSQUEDAS EN INTERNET

- 1.¿Cómo se busca en internet?
- 2.Conceptos básicos
- 3.Búsqueda universal
- 4.Palabras resumidas o extensas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PÁGINA DE RESULTADOS DEL BUSCADOR "SERP"

- 1.¿Qué son las SERP?
- 2.Funcionamiento e las SERP
- 3.Primeros resultados

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ORIENTANDO NUESTRO SITIO AL OBJETIVO

- 1.¿Cual es nuestro objetivo?
- 2.¿Quién es nuestro público objetivo?
- 3.Competencia
- 4.Mejorar nuestro producto con respecto a la competencia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PALABRAS CLAVE

- 1.¿Qué son las palabras clave?
- 2.Definiendo las palabras clave
- 3.Creando palabras clave
- 4.Monitorizando resultado de palabras clave

UNIDAD DIDÁCTICA 6. OPTIMIZACIÓN DEL SITIO WEB

- 1.¿Para qué necesitamos optimizar?
- 2.Introducción a la optimización del contenido
- 3.Crear etiquetas META
- 4.Añadiendo las palabras clave en el contenido
- 5.Estructurados de los datos
- 6.Optimización de elementos multimedia "Imágenes y Vídeos"

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INDEXACIÓN: INTRODUCCIÓN Y OPTIMIZACIÓN

- 1.Introducción a la indexación
- 2.Mejorando la estructura del sitio web
- 3.Optimizar web para GoogleBoot
- 4.Optimización para móviles
- 5.¿Cómo indexar el sitio web?
- 6.Otros tipos de indexación
- 7.Spamdexing

UNIDAD DIDÁCTICA 8. (SMO) OPTIMIZACIÓN DE LOS MEDIOS SOCIALES

- 1.¿Qué es el SMO?
- 2.Web social

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MONITORIZACIÓN

- 1.Supervisando la indexación
- 2.Monitorizando la popularidad
- 3.Audiencia de su sitio web

UNIDAD DIDÁCTICA 10. WEBMASTERS: HERRAMIENTAS

- 1.Google Webmaster Tools (GWT) y Google Analytics
- 2.WebmasterTool Bing
- 3.Herramientas para redes sociales

PARTE 4. DISEÑO WEB

MÓDULO 1. PHOTOSHOP

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

- 1.Presentación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

- 1.Novedades del programa
- 2.Tipos de imágenes
- 3.Resolución de imagen
- 4.Formato PSD
- 5.Formatos de imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO

- 1.Abrir y guardar una imagen
- 2.Crear un documento nuevo
- 3.Área de trabajo
- 4.Gestión de ventanas y paneles
- 5.Guardar un espacio de trabajo
- 6.Modos de pantalla
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS

- 1.Barra menú
- 2.Barra de herramientas
- 3.Opciones de Herramientas y barra de estado
- 4.Ventanas de Photoshop I
- 5.Ventanas de Photoshop II
- 6.Zoom y mano y ventana navegador
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

- 1.Herramientas de selección
- 2.Herramienta marco
- 3.Opciones de marco
- 4.Herramienta lazo
- 5.Herramienta Varita
- 6.Herramienta de selección rápida
- 7.Herramienta mover
- 8.Sumar restar selecciones
- 9.Modificar selecciones
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

- 1.Herramientas de dibujo y edición
- 2.Herramienta Pincel
- 3.Crear pinceles personalizados
- 4.Herramienta lápiz
- 5.Herramienta sustitución de color
- 6.Herramienta pincel historia
- 7.Herramienta pincel histórico
- 8.Herramienta degradado
- 9.Herramienta bote de pintura
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

- 1.Herramientas de retoque y transformación
- 2.Herramienta recortar
- 3.Herramienta sector
- 4.Cambiar el tamaño del lienzo
- 5.Herramienta pincel corrector puntual
- 6.Herramienta ojos rojos
- 7.Tampón de clonar
- 8.Herramienta borrador
- 9.La Herramienta desenfocar
- 10.Herramienta sobreexponer y subexponer
- 11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS

- 1.Conceptos básicos de capas
- 2.El panel capas
- 3.Trabajar con capas I
- 4.Trabajar con capas II
- 5.Alinear capas
- 6.Rasterizar capas
- 7.Opacidad y fusión de capas
- 8.Estilos y efectos de capa
- 9.Capas de ajuste y relleno
- 10.Combinar capas

11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO

- 1.Herramientas de texto
- 2.Introducir texto
- 3.Cambiar caja y convertir texto
- 4.Formato de caracteres
- 5.Formato de párrafo
- 6.Rasterizar y filtros en texto
- 7.Deformar texto
- 8.Crear estilos de texto
- 9.Relleno de texto con una imagen
- 10.Ortografía
- 11.Herramienta máscara de texto y texto 3D
- 12.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

- 1.Herramientas de dibujo
- 2.Modos de dibujo
- 3.Herramienta pluma
- 4.Ventana trazados
- 5.Subtrazados
- 6.Convertir trazados en selecciones
- 7.Pluma de forma libre
- 8.Capas de forma
- 9.Herramienta forma
- 10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

- 1.Reglas, guías y cuadrícula
- 2.Herramienta regla
- 3.Acciones
- 4.Filtros
- 5.Objetos inteligentes
- 6.Canales
- 7.Máscara rápida
- 8.Canales Alfa
- 9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

- 1.Transformación de una imagen
- 2.Deformar un elemento
- 3.Tamaño de la imagen
- 4.Resolución imagen y monitor
- 5.Rollover
- 6.Los sectores
- 7.Tipos de sectores
- 8.Propiedades de los sectores
- 9.Modificar sectores
- 10.Optimizar imágenes
- 11.Guardar para web
- 12.Generar recursos de imagen
- 13.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN

- 1.Impresión

- 2.Impresión de escritorio
- 3.Pruebas de color en pantalla
- 4.Perfiles de color
- 5.Imprimir una imagen
- 6.Preparación de archivos para imprenta
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D

- 1.Fundamentos 3D
- 2.Herramientas de objeto y de cámara 3D
- 3.Creación de formas 3D
- 4.Descripción general del panel 3D
- 5.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

- 1.Capas de vídeo e importar vídeo
- 2.El panel Movimiento
- 3.Animación a partir de una secuencia de imágenes
- 4.Animaciones de línea de tiempo
- 5.Guardar y exportar
- 6.Prácticas

MÓDULO 2. DREAMWEAVER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DE LOS CONTENIDOS

- 1.Objetivo del curso: Dreamweaver es uno de los programas más potentes para la creación de páginas Web.
- 2.Dirigido a: Diseñadores gráficos o Web que desean aprender a crear páginas Web

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS Y NOVEDADES ACERCA DE DREAMWEAVER CC

- 1.¿Que es un dominio de un sitio Web?
- 2.¿Qué es un servidor Web? Clases de Alojamiento Web: Alojamiento Web gratis, Alojamiento compartido, Housing colocation
- 3.Resolución de pantalla y sus diferentes tamaños: Absoluto y relativo
- 4.Lenguaje HTML: el lenguaje con el que se escriben las páginas Web
- 5.Diferentes tipografías y colores en la Web
- 6.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SITIOS Y DOCUMENTOS WEB

- 1.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 contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local
- 2.Configurar un sitio Web
- 3.Administrar y editar sitios Web
- 4.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 CC, Cómo abrir y editar documentos existentes
- 5.Espacio de trabajo de Dreamweaver CC
- 6.Vistas del documento: Código, Código dividida, Diseño, en vivo
- 7.Propiedades de la página: CSS, HTML
- 8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDICIÓN Y CREACIÓN DE TEXTO

- 1.Insertar Texto: Se indica cómo introducir texto en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver CC. 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
- 2.Importar documentos de Microsoft Word
- 3.Propiedades del texto: Propiedades HTML, Propiedades CSS

- 4.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
- 5.Caracteres especiales en HTML
- 6.Corregir y sustituir texto, revisión ortográfica, búsqueda y sustitución de texto
- 7.Crear un estilo CSS y definición
- 8.Web fonts: La tipografía es una parte esencial del diseño de páginas Web
- 9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENLACES

- 1.Introducción: Explica cómo insertar hipervínculos en las páginas Web a través del programa Macromedia Dreamweaver: 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 o eventos
- 2.Crear un enlace: Rutas absolutas y relativas al documento. Rutas relativas a la raíz del sitio
- 3.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.
- 4.Menú de salto
- 5.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
- 6.Comprobar vínculos: Comprobación de vínculos del documento actual, Comprobación de vínculos en una parte de un sitio local, Comprobación de los vínculos de todo el sitio, Reparación de los vínculos en el panel Verificador de vínculos
- 7.Estilos en vínculos: Link, Visited, Active
- 8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TRABAJAR CON IMÁGENES

- 1.Insertar una imagen: se 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
- 2.Propiedades de la imagen: El inspector de propiedades
- 3.Alinear y redimensionar una imagen
- 4.Rollover: una imagen al visualizarse en un navegador cambia
- 5.Mapas de imagen
- 6.Marcadores de posición
- 7.Objetos Inteligentes
- 8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TABLAS

- 1.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
- 2.Insertar tablas
- 3.Selección de elementos de la tabla
- 4.Propiedades de la tabla: inspector de propiedades
- 5.Propiedades de las celdas
- 6.Tamaño de tablas: Cambio del tamaño de tablas, columnas y filas
- 7.Copiar, pegar, combinar y anidar tablas
- 8.Formato CSS de tablas
- 9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS Y COMPORTAMIENTO

- 1.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 plug-in
- 2.Posiciones de las cajas: Estática, Relativa, absoluta y fija

3. Insertar capas
4. Propiedades de las capas: inspector de propiedades
5. Panel Diseñador de CSS
6. Capas prediseñadas
7. Comportamientos: código JavaScript
8. Aplicar un comportamiento
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTILOS CSS I

1. 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 forma a una página permite separar el contenido de la presentación
2. Panel estilos: permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan al elemento de página seleccionado
3. Crear y adjuntar hojas de estilo
4. Propiedades de tipo: definición de la configuración básica de la fuente
5. Propiedades de fondo
6. Propiedades de bloque
7. Propiedades del cuadro
8. Propiedades del borde
9. Definir consulta de Medios
10. Definir selectores
11. Definir propiedades
12. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ESTILOS CSS II

1. Propiedades lista: Aprenderemos más reglas css para una Web atractiva
2. Propiedades de posición
3. Propiedades de extensiones
4. Transiciones
5. Trabajar con Hojas de estilo
6. Aplicar varias clases estilos
7. Hojas de estilos de muestra de Dreamweaver
8. Diseño de páginas con CSS
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS MULTIMEDIA Y JQUERY UI

1. Incluir archivos swf: Presenta elementos multimedia dinámicos que podemos insertar en las páginas Web a través del 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
2. Elementos multimedia y jQuery
3. Insertar archivos FLV
4. Insertar sonido: Formatos de Audio, Incrustación de un archivo de sonido, Incrustación de un archivo de video
5. Inserción de un widget de jQuery UI
6. Widget de acordeón: Personalización del widget de acordeón
7. Widget de Autocompletar
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. PLANTILLAS Y BIBLIOTECA

1. 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
2. Creación de plantillas: Creación de una plantilla a partir de un documento existente, Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva
3. Crear regiones editables
4. Crear regiones repetidas: Inserción de una tabla repetida
5. Regiones opcionales de una plantilla: Inserción de una región opcional no editable, Inserción de una región opcional

editable

6.Basar páginas en una plantilla

7.Edición y actualización de plantillas

8.Panel activos: Adición de un activo a un documento

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

10.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. FORMULARIOS Y SITIOS REMOTOS

1.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

2.Creación de un formulario HTML: Objetos de formulario

3.Propiedades de objetos I

4.Propiedades de objetos II

5.Validar un formulario con JavaScript

6.Sitios remotos

7.Panel archivos: sitio local y remoto

8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DISEÑO DE CUADRÍCULA Y FTP

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

2.Sincronizar FTP

3.FTP Multicanal

UNIDAD DIDÁCTICA 15. JQUERY MOBILE

1.jQuery Mobile

2.Temas

3.Panel muestras

4.Agregar Contenidos

5.Prácticas

MÓDULO 3. ANIMATE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1.Tipos de gráficos

2.Utilización del Escenario y el papel Herramientas en Animate

3.Flujo de trabajo Animate CC

4.Ver el área de trabajo

5.Menús

6.Gestión de ventanas y paneles

7.Guardar espacio de trabajo

8.Preferencias en Animate

9.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1.El escenario y propiedades del documento

2.Herramientas

3.Línea de tiempo y capas

4.Vistas del documento

5.Reglas, guías y cuadrículas

6.Deshacer, rehacer y repetir Historial

7.Archivos de Animate

8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1.Crear documentos

- 2.Las plantillas
- 3.Importación de imágenes e ilustraciones
- 4.Ilustrator y Animate
- 5.Photoshop y Animate
- 6.Archivos Animate
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE

- 1.Información sobre el dibujo
- 2.Modos de dibujo
- 3.Preferencias de dibujo
- 4.Herramientas básicas
- 5.Herramientas avanzadas
- 6.Herramienta pluma
- 7.Editar contornos
- 8.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

- 1.Transformar objetos
- 2.Seleccionar objetos
- 3.Combinación de objetos
- 4.Borrar y eliminar objetos
- 5.Alinear objetos
- 6.Mover y copiar objetos
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE

- 1.Selector de color
- 2.Paleta color
- 3.Degradados
- 4.Herramienta transformar degradados
- 5.Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
- 6.Herramienta cuentagotas
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

- 1.Tipos de símbolos
- 2.Crear un símbolo
- 3.Bibliotecas
- 4.Símbolos gráficos
- 5.Crear un botón
- 6.Clip de película
- 7.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

- 1.Línea de tiempo
- 2.Las capas
- 3.Animaciones
- 4.Animaciones fotograma a fotograma
- 5.Interpolación de forma
- 6.Animación interpolada
- 7.Interpolación clásica
- 8.Interpolación de movimiento
- 9.Animaciones con guías
- 10.Animar objetos D
- 11.Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de máscara
6. Texto Clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes
9. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO

1. Importar sonidos
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón
5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar video
8. Propiedades del video
9. Adobe Media Encoder
10. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1. Introducción a ActionScript
2. Panel acciones
3. Acciones más comunes
4. Panel Fragmentos de código
5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en Animate
8. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL

1. ¿Qué es Adobe Air?
2. Creación de un archivo Adobe AIR
3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
4. Publicar un archivo AIR
5. JSFL
6. Prácticas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

1. ¿Qué es un Sprite Sheets?
2. HTML 5
3. Publicación de animaciones en HTML 5
4. Prácticas