



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Usabilidad Web + Titulación Universitaria

+ Información Gratis

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

Máster en Usabilidad Web + Titulación Universitaria

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Hablar de Accesibilidad Web es hablar de un acceso universal a la Web, independientemente del tipo de hardware, software, infraestructura de red, idioma, cultura, localización geográfica y capacidades de los usuarios. Con esta idea de accesibilidad nace la Iniciativa de Accesibilidad Web, conocida como WAI (Web Accessibility Initiative). Se trata de una actividad desarrollada por el W3C, cuyo objetivo es facilitar el acceso de las personas con discapacidad, desarrollando pautas de accesibilidad, mejorando las herramientas para la evaluación y reparación de accesibilidad Web, llevando a cabo una labor educativa y de concienciación en relación a la importancia del diseño accesible de páginas Web, y abriendo nuevos campos en accesibilidad a través de la investigación en este área. Además, hoy día el desarrollo web es algo prácticamente indispensable para cualquier aplicación, ya sea para lanzar una web a nivel público, o para trabajar a nivel interno en una organización. Una web nos da disponibilidad y accesibilidad en cualquier momento y desde cualquier lugar, con el presente curso Master en Usabilidad Web a afrontar el desarrollo de una aplicación web accesible.



+ Información Gratis

a quién va dirigido

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

objetivos

- Adquirir las herramientas para el acceso a la web y a sus contenidos por todas las personas, independientemente de la discapacidad, de forma segura.
- Conocer los principios del desarrollo web.
- Conocer la estructura de un sitio web.
- Conocer los entornos desarrollo.
- conocer los gestores de dependencias.
- Conocer el Responsive Web Design
- Conocer las herramientas de desarrollo necesarias.
- Conocer los modelos de cajas.
- Conocer los elementos semánticos.
- Adquirir los conocimientos necesarios para poder trabajar con las herramientas y utilidades del programa Adobe Photoshop CC.
- Conocer a fondo Photoshop CC para desarrollar profesionalmente su labor.
- Adquirir las herramientas de selección, dibujo y edición.
- Retocar y transformar imágenes.
- Realizar una impresión de manera profesional.
- Trabajar con 3D, vídeos y animaciones.

para qué te prepara

El presente Master en Usabilidad Web le preparará para poder diseñar y desarrollar un web accesible con diseño responsivo que se adapte a las necesidades de las personas.

salidas laborales

Desarrollo Web / Diseño / Diseñador Web

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 'Javascript'
- Manual teórico 'Usabilidad Web'
- Manual teórico 'Desarrollo Web Responsive (Vol.1)'
- Manual teórico 'Desarrollo Web Responsive (Vol.2)'
- Manual teórico 'Desarrollo Web'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'



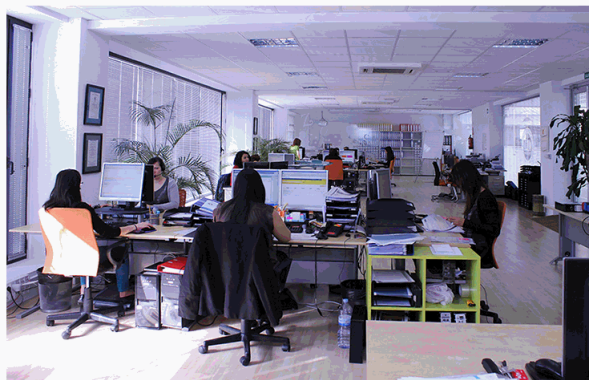
+ Información Gratis

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. 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 2. DESARROLLO WEB

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS DEL DESARROLLO WEB

- 1. ¿Qué es el desarrollo web?
- 2. World Wide Web
- 3. Arquitectura cliente/servidor
- 4. Protocolos de internet
 - 1.- Modelo OSI
 - 2.- HTTP
 - 3.- TCP/IP

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE UN SITIO WEB

- 1. ¿Qué es un sitio web?
- 2. Contenido de un sitio web
- 3. Tipos de estructura
- 4. Frontend vs Backend

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENTORNOS DE DESARROLLO WEB: IDES

- 1. Introducción
- 2. Tipos de entornos
 - 1.- Integrados libres
 - 2.- Propietarios
- 3. Estructura
- 4. Herramientas complementarias

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GESTORES DE DEPENDENCIAS

- 1. Introducción
- 2. Principales componentes
- 3. PLM vs PDM

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTROL DE VERSIONES GITHUB

- 1. Instalación de GIT
- 2. Configuración
- 3. Adaptación y uso en plataforma GITHUB

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APIs

- 1. Introducción
- 2. Funcionalidad
- 3. Tipos de APIs
- 4. API REST
 - 1.- Ventajas e inconvenientes
 - 2.- Autenticación por token
- 5. Javascript en el lado cliente

UNIDAD DIDÁCTICA 7. OPTIMIZACIÓN DE CARGA

- 1. Hosting y DNS

- 2.Formato de imágenes
- 3.Uso de cookies
- 4.Adaptación en diferentes dispositivos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ACCESIBILIDAD WEB

- 1.Introducción
- 2.¿Por qué es importante?
- 3.Accesibilidad web en personas discapacitadas
- 4.Accesibilidad web a nivel SEO
- 5.Recursos
- 6.Beneficios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS GESTORES DE CONTENIDOS(CMS)

- 1.Introducción concepto CMS
- 2.Tipos de gestores de contenido
- 3.Funcionamiento
- 4.Diferencias respecto a un ERP

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SEGURIDAD

- 1.Introducción a la seguridad Web
- 2.Errores comunes en web
- 3.Técnicas a utilizar
- 4.COOKIES
 - 1.- Ley de cookies
 - 2.- Cumplimiento de ley

PARTE 3. JAVASCRIPT

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS PÁGINAS WEB

- 1.Introducción
- 2.Programación del lado del cliente
- 3.Programación del lado del servidor
- 4.¿Qué utilizaremos?
- 5.¿Qué necesita saber?
- 6.Nuestro primer ejemplo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A JAVASCRIPT

- 1.La etiqueta SCRIPT
- 2.Contenido Alternativo
- 3.Variables
- 4.Tipos de Datos
- 5.Operadores
- 6.Cuadros de diálogo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN

- 1.Introducción
- 2.Estructuras de decisión
- 3.Estructuras lógicas
- 4.Estructuras de repetición
- 5.Definir funciones
- 6.Llamadas a funciones
- 7.Ámbito de las variables

UNIDAD DIDÁCTICA 4. OBJETOS EN JAVASCRIPT

- 1.Introducción
- 2.La jerarquía de objetos
- 3.Propiedades y Eventos
- 4.Métodos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS OBJETOS LOCATION E HISTORY

- 1.¿Qué es un URL?
- 2.El Objeto Location
- 3.Redirigir a otra página
- 4.El Objeto History

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL OBJETO DOCUMENT

- 1.Introducción
- 2.La propiedad Title
- 3.Los colores de la página
- 4.El método write
- 5.El conjunto images

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL OBJETO FORM

- 1.Formularios HTML
- 2.El conjunto forms
- 3.La propiedad elements
- 4.Validar la información
- 5.¿Cuándo realizar la validación?
- 6.Tipos de Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS OBJETOS FRAME, NAVIGATOR Y SCREEN

- 1.El conjunto frames
- 2.El objeto navigator
- 3.El objeto screen

PARTE 4. DESARROLLO WEB RESPONSIVE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RESPONSIVE WEB DESIGN

- 1.Introducción
- 2.Definición de Diseño Web Responsive
- 3.¿En qué consiste el diseño responsive?
- 4.Ventajas del diseño responsive

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA EL DESARROLLO MULTIPLATAFORMA

- 1.Introducción
- 2.Entornos de desarrollo
- 3.Navegadores

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTRODUCCIÓN A HTML

- 1.Introducción HTML
- 2.¿Cómo creamos documentos HTML?
- 3.Características básicas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTO, ENLACES, LISTAS, IMÁGENES Y OBJETOS

- 1.Textos en HTML
- 2.Enlaces
- 3.Listas en HTML
- 4.Imágenes y objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TABLAS, FORMULARIOS Y ESTRUCTURAS

- 1.Tablas
- 2.Formularios
- 3.Estructuras y layout

UNIDAD DIDÁCTICA 6. OTRAS ETIQUETAS IMPORTANTES

- 1.Otras etiquetas importantes

UNIDAD DIDÁCTICA 7. META INFORMACIÓN, ACCESIBILIDAD Y VALIDACIÓN

- 1.¿Qué es la Metainformación?
- 2.Accesibilidad

3.Validación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTRODUCCIÓN CSS

- 1.Introducción CSS
- 2.Soporte de CSS en navegadores
- 3.Especificación oficial
- 4.Funcionamiento básico de CSS
- 5.¿Cómo incluir CSS en la Web?
- 6.Estilo básico
- 7.Medios CSS
- 8.Comentarios
- 9.Sintaxis de la definición

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SELECTORES, UNIDADES DE MEDIDA Y COLORES

- 1.Selectores CSS
- 2.Unidades de medida
- 3.Colores

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MODELOS DE CAJAS, POSICIONAMIENTO Y VISUALIZACIÓN

- 1.Modelo de cajas
- 2.Propiedades de las cajas
- 3.Margen, relleno, bordes y modelo de cajas
- 4.Posicionamiento y visualización
- 5.Posicionamiento
- 6.Visualización

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ESTRUCTURAR UNA PÁGINA “LAYOUT”

- 1.Introducción a layout
- 2.¿Cómo centrar una página horizontalmente?
- 3.¿Cómo centrar una página verticalmente?
- 4.Estructura y layout
- 5.Altura/anchuras máximas y mínimas
- 6.Estilos avanzados

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TEXTO, ENLACES, IMÁGENES Y LISTAS

- 1.Textos en CSS
- 2.Enlaces
- 3.Imágenes
- 4.Listas

UNIDAD DIDÁCTICA 13. TABLAS, FORMULARIOS Y SHORTHAND

- 1.Tablas
- 2.Formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 14. OTRAS UTILIDADES DE CSS

- 1.Versión para imprimir
- 2.Personalizar el cursor
- 3.Hacks y filtros
- 4.Prioridad en las declaraciones
- 5.Validar CSS
- 6.Recomendaciones Generales
- 7.Recursos útiles

UNIDAD DIDÁCTICA 15. FIREBUG

- 1.¿Qué es Firebug?
- 2.¿Cómo se instala?
- 3.¿Cómo usamos Firebug?

UNIDAD DIDÁCTICA 16. INTRODUCCIÓN HTML5

- 1.¿Qué es HTML?

2. ¿Cuáles son las mejoras?
3. Etiquetas Obsoletas
4. Etiquetas modificadas
5. Lista de etiquetas HTML
6. Atributos eliminados
7. Otros cambios
8. Estructura HTML
9. Nueva estructuración del body
10. Otros elementos nuevos de estructuración

UNIDAD DIDÁCTICA 17. NUEVOS ATRIBUTOS, EVENTOS Y PSEUDO-CLASES

1. Introducción a atributos globales
2. Nuevos atributos
3. Introducción a los nuevos eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 18. NUEVOS ELEMENTOS SEMÁNTICOS

1. Elemento bdi
2. Elemento command
3. Elemento data
4. Elementos details
5. Elemento mark
6. Elemento meter
7. Elemento progress
8. Elemento ruby
9. Elemento time
10. Elemento wbr

UNIDAD DIDÁCTICA 19. MEJORAS EN LOS FORMULARIOS

1. Nuevos elementos para los Formularios
2. Cambios en el atributo type (input)
3. Nuevos atributos para form
4. Nuevos atributos para fieldset
5. Nuevos atributos para input
6. Nuevos atributos para textarea

UNIDAD DIDÁCTICA 20. OTRAS MEJORAS DE HTML5

1. Introducción a los elementos multimedia
2. Etiqueta source
3. Etiqueta track
4. Elemento video
5. Elemento audio
6. Elemento embed
7. Elemento canvas
8. Introducción a MathML
9. Introducción a SVG
10. Introducción a Drag and Drop
11. Validador HTML

UNIDAD DIDÁCTICA 21. INTRODUCCIÓN A CSS3

1. Introducción
2. Unidades, colores y fuentes
3. Nuevos Selectores y pseudo-clases

UNIDAD DIDÁCTICA 22. ANIMACIONES, FONDOS Y BORDES

1. Propiedades para la animación
2. Nuevas propiedades para los fondos
3. Nuevas propiedades para Bordes

UNIDAD DIDÁCTICA 23. CAJAS, CAJAS FLEXIBLES, COLORES Y FUENTES

- 1.Propiedades de las cajas
- 2.Propiedades de las cajas flexibles
- 3.Propiedades del color
- 4.Propiedades para las Fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 24. ENLACES Y MULTI-COLUMNAS

- 1.Propiedades para los hiperenlaces
- 2.Propiedades de las multi-columnas

UNIDAD DIDÁCTICA 25. TEXTO Y 2D/3D TRANSFORMACIONES

- 1.Propiedades para texto
- 2.Propiedad D/D Transform

UNIDAD DIDÁCTICA 26. TRANSICIONES E INTERFAZ DE USUARIO

- 1.Propiedades para las transiciones
- 2.Propiedades para la interfaz de usuario
- 3.Validación CSS

PARTE 5. DISEÑO CON ADOBE PHOTOSHOP CC 2019

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