



# Professional Webmaster

diseño multimedial

## Temario Professional Webmaster



## Módulo 1: Diseño web

### TECNOLOGÍAS DE INTERNET

- Clase 1: Tecnologías de Internet
  - o Historia de Internet
  - o IPV4 / IPV6
  - o Sistemas operativos y navegadores
  - o Registro de dominios
  - o Alojamiento web (hosting)

### ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

- Clase 2: Arquitectura de la Información
  - o Web 1.0 / Web 2.0 / Web 3.0
  - o ¿Qué es AI?
  - o Fases de desarrollo de AI en un proyecto
  - o Usabilidad

### ADOBE ILLUSTRATOR

- Clase 3: Adobe Illustrator (1)
  - o ¿Qué es Adobe?
  - o Imágenes vectoriales / Mapas de bit.
  - o Adobe Illustrator
  - o Interface
- Clase 4: Adobe Illustrator (2)
  - o Herramientas de forma
  - o Buscatrazos
  - o Herramienta Pluma
  - o Herramienta Pincel
- Clase 5: Adobe Illustrator (3)
  - o Panel color

- Modos de color
  - RGB
  - CMYK
  - HSB
- o Tipografía
  - Familias tipográficas
- o Herramienta texto
- Clase 6: Adobe Illustrator (4)
  - o Diseño de Marca
    - Marca comercial
    - Manual de marca
  - o 3D
  - o Animación swf

### ADOBE PHOTOSHOP

- Clase 7: Adobe Photoshop (1)
  - o Adobe Photoshop
  - o Imágenes en mapa de bit
    - Pixel
    - Resolución de pantalla
    - Formato de imágenes
  - o Interface
- Clase 8: Adobe Photoshop (2)
  - o Capas
    - Estilos y efectos de capa
  - o Máscara
  - o Tampón de clonar
  - o Acciones

- Clase 9: Adobe Photoshop (3)

- o Retoque digital
  - Herramienta Sobreexponer
  - Herramienta Subexponer
  - Filtro licuar
- o Herramienta texto

- Clase 10: Adobe Photoshop (4)

- o Manejo de trazados
- o Color
- o Animación en .gif
- o ¿Qué es un banner?

## HTML Y CSS

- Clase 11: HTML y CSS (1)

- o ¿Qué es html?
- o Historia del HTML
- o Concepto de etiqueta – Sintaxis
- o Etiquetas y atributos generales

- Clase 12: HTML y CSS (2)

- o Maquetación con etiqueta DIV
- o ¿Qué es CSS?
- o Formas de incluir CSS en HTML
- o Selectores
- o Atributos generales

## ADOBE DREAMWEAVER

- Clase 13: Adobe Dreamweaver (1)

- o Adobe Dreamwaver
- o Interface
- o Administración de sitios
- o Vistas Código / Dividir / Diseño

- Clase 14: Adobe Dreamweaver (2)

- o Panel Insertar
  - Imagen
  - Imagen de sustitución
  - Barra de navegación
- o Tablas
- o Listas (menú ordenado en listas)

- Clase 15: Adobe Dreamweaver (3)

- o Mapa de imagen
- o Anclas
- o Spry
  - Barra de menú
  - Fichas
  - Acordeón

- Clase 16: Adobe Dreamweaver (4)

- o Etiqueta div
- o Panel de estilos
- o Posicionamiento
  - Absoluto
  - Relativo
  - Estático
  - Fijo

- Clase 17: Adobe Dreamweaver (5)

- o Maquetación en div
- o Combinación de distintos posicionamientos
- o Navegación
- o Comportamientos
  - Pop-up
  - Validación de formularios
  - Mostrar-ocultar elementos
  - Llamar javascript

- Clase 18: Adobe Dreamweaver (6)

- o Elementos multimedia
  - Insertar video
  - Insertar sonido
  - Insertar animación swf
- o Tipografía desde el servidor (@font-face)
- o Favicon

- Clase 19: Adobe Dreamweaver (7)

- o Formularios
- o Newsletter
  - CSS inline
- o FTP

## HTML5 Y CSS3

- Clase 20: HTML5 y CSS3 (1)

- o ¿Qué es HTML5?
- o Etiquetas semánticas
  - <header>, <footer>, <nav>, <section>, <article>, <aside>
- o Elementos multimedia
  - <video>, <audio>, <figure>

- Clase 21: HTML5 y CSS3 (2)

- o ¿Qué es CSS3?
- o Nuevos atributos
  - Bordes redondeados
  - Sombras
  - Transparencias
  - Columnas de texto, Separación de texto, Animación.

## COMERCIALIZACION Y POSICIONAMIENTO WEB

- Clase 22: Comercialización y posicionamiento web

- o Tipos de posicionamiento web
  - Posicionamiento natural
  - Enlaces patrocinados
  - Publicidad contextual
- o Google AdWords
- o Registro de marca
- o Derecho de autor

- Clase 23: Web Project I

- o Presentación del trabajo práctico n°1

## ADOBE FLASH

- Clase 24: Adobe Flash (1)
  - o ¿Qué es Flash?
  - o Interface
  - o Fotograma
  - o Capas
  - o Línea de tiempo
  - o Interpolación de forma
- Clase 25: Adobe Flash (2)
  - o Símbolos
    - Gráfico
    - Clip de película
  - o Interpolación clásica
    - Aceleración
    - Rotación
    - Capa guía de movimiento
- Clase 26: Adobe Flash (3)
  - o Símbolos
    - Botón
    - Acciones
  - o Escenas
  - o Máscara

## ACTIONSCRIPT

- Clase 27: ActionScript
  - o ¿Qué es Actionscript?
  - o Sintaxis
  - o Asistente de Actionscript
    - Funciones globales
      - Control de la línea de tiempo
        - o Stop
        - o Play
        - o Goto
        - o Scroll
- Clase 28: ActionScript
  - o Descarga a demanda
    - Galería de imágenes
  - o Precarga
  - o Seguidores

## INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

- Clase 29: Introducción a la programación
  - o ¿Qué es Programación?
  - o ¿Qué es un Programa?
  - o Etapas de la programación
  - o Lenguajes de programación
  - o Niveles de lenguajes
  - o Tipos de programación
  - o ¿Qué es un algoritmo?

- Símbolos gráficos
- o Estructuras de control
- o Estructuras selectivas
- o Condicionales

## INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS

- Clase 30: Introducción a las bases de datos (1)
  - o ¿Qué es una base de datos?
  - o Tipos de datos de datos
  - o Tablas
  - o Valores
  - o Campos clave
    - Clave primaria
    - Clave foránea
- Clase 31: Introducción a las bases de datos (2)
  - o ¿Qué es SQL?
  - o Tipos de datos
  - o Operadores
  - o Funciones agregadas
  - o Lenguaje estructurado de consultas
    - DDL
    - DML
    - DCL
- Clase 32: Introducción a las bases de datos (3)
  - o Xampp
  - o phpMyAdmin
  - o Uso de varias tablas
    - Join
  - o Condicionales
    - If

## PHP

- Clase 33: PHP (1)
  - o ¿Qué es PHP?
  - o Funcionamiento
  - o Alcances
  - o Sintaxis
  - o Variables
  - o Operadores
- Clase 34: PHP (2)
  - o Paso de variables entre archivos
    - Método GET
      - \$\_GET
    - Método POST
      - \$\_POST

- Clase 35: PHP (3)
  - o Envío de mails a través del servidor
    - Función mail
  - o Condicionales
    - If
    - else
- Clase 36: PHP (4)
  - o Bucles
    - For
    - While
    - Foreach
  - o Condicional
    - Switch
  - o Function
  - o Include
- Clase 37: PHP (5)
  - o PHP y MySQL
    - mysql\_connect
    - mysql\_select\_db
    - mysql\_query
    - mysql\_num\_rows
    - mysql\_fetch\_array
  - o Aplicación:
    - Registro de usuarios
- Clase 38: PHP (6)
  - o Session
    - \$\_SESSION
  - o Aplicación:
    - Captcha
    - Generador de password
    - Foro
- Clase 39: PHP (7)
  - o Aplicaciones:
    - Administrador de contenido
    - Carrito de compras

## JAVASCRIPT

- Clase 40: JavaScript (1)
  - o Características básicas
  - o Versiones
  - o Formas de incluir Javascript en HTML
  - o Normas básicas
  - o Comentarios
  - o Variables
- Clase 41: JavaScript (2)
  - o Array
  - o Condicionales
    - If
    - Else
    - Switch
  - o Operadores
  - o Estructuras repetitivas
    - While
    - For
  - o Funcion Date

o Objeto window

## JQUERY

- Clase 42: JQuery (1)
  - o ¿Qué es jquery?
  - o Seleccionar elementos mediante el ID
  - o Seleccionar elementos utilizando clases CSS
  - o Metodo text()
  - o Metodo html()
  - o Administración de eventos
  - o Efectos

## FLASH REMOTING

- Clase 43: Flash Remoting
  - o Formulario en Flash con envío en PHP
  - o Paso de variables
  - o Funcion mail

## CMS

- Clase 44: CMS (1)
  - o Introducción a los CMS
  - o Historia de los CMS
  - o ¿Qué es un blog?
  - o Wordpress
    - Wordpress.com
    - Wordpress.org
  - o Joomla
- Clase 45: CMS (2)
  - o Personalización de Wordpress
    - Widgets
    - Entradas
      - Comentarios
    - Páginas
  - o Carga, edición y eliminación de contenido
- Clase 46: CMS (3)
  - o Themes de Wordpress
    - Instalación
    - Edición
  - o Plugins
    - Búsqueda
    - Instalación
    - Activación
- Clase 47: Tutorías WebProject II
  - o Pre-Corrección trabajo práctico n°2
- Clase 48: Tutorías WebProject II
  - o Pre-Corrección trabajo práctico n°2
- Clase 49: Web Project II
  - o Presentación del trabajo práctico n°2

