

## Macromedia Dreamweaver 8

*Descripción de la aplicación Macromedia Dreamweaver, con la que se pueden crear rápida y cómodamente completos sitios web y sus páginas web. Dreamweaver hace que la creación y el diseño de páginas web sea sencillo, ya que proporciona herramientas visuales que evitan el tener que escribir el código HTML de las páginas.*

### **Lección 1: Introducción a Dreamweaver**

*Introducción al programa de diseño de páginas web y gestión de sitios Macromedia Dreamweaver. Se presenta el mundo del diseño de páginas web y se describen los principales elementos del entorno de trabajo de Dreamweaver, explicando la forma de trabajar con sus paneles y herramientas. También se indica cómo configurar el programa para poder ver el resultado en distintos navegadores y la utilización del sistema de ayuda.*

- Capítulo 1: Edición de páginas web
- Capítulo 2: Entorno de Dreamweaver
- Capítulo 3: Trabajo con paneles
- Capítulo 4: Vista previa de páginas web
- Capítulo 5: El sistema de ayuda
- Capítulo 6: Salir de Dreamweaver
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

### **Lección 2: Crear sitios web**

*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 el contenido creado y las distintas formas de ver los archivos en el sitio local.*

- Capítulo 1: Establecer la estructura
- Capítulo 2: Creación de sitios
- Capítulo 3: Mapa visual del sitio
- Capítulo 4: Administrar el sitio
- Capítulo 5: Test
- Capítulo 6: Ejercicio práctico

### **Lección 3: Diseño de páginas web**

*Se estudia cómo crear y configurar nuevas páginas web en el programa Macromedia Dreamweaver, además de la forma de elegir colores en este programa. También se describen algunas funciones útiles en el trabajo diario con el programa, como pueden ser el trabajo con las distintas ventanas que podemos tener abiertas en el mismo, el modo de deshacer los cambios realizados en una página y la utilización de reglas, guías y cuadrícula como ayuda para la organización de los objetos.*

- Capítulo 1: Crear una nueva página
- Capítulo 2: Configurar la página
- Capítulo 3: Elegir colores
- Capítulo 4: Trabajar con ventanas
- Capítulo 5: deshacer los cambios
- Capítulo 6: Reglas, guías y cuadrícula
- Capítulo 7: Test
- Capítulo 8: Ejercicio práctico

#### **Lección 4: Introducir texto**

*Se indica cómo introducir texto en las páginas web a través del programa Macromedia Dreamweaver. 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.*

Capítulo 1: Formato de texto

Capítulo 2: Crear listas

Capítulo 3: Trabajar con estilos CSS

Capítulo 4: Corrección ortográfica

Capítulo 5: Otros objetos

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

#### **Lección 5: Trabajo con vínculos**

*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.*

Capítulo 1: Introducción

Capítulo 2: Anclajes con nombre

Capítulo 3: Incluir vínculos

Capítulo 4: Menús de salto

Capítulo 5: Administración de vínculos

Capítulo 6: Asignar comportamientos

Capítulo 7: Test

Capítulo 8: Ejercicio práctico

#### **Lección 6: Insertar imágenes**

*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.*

Capítulo 1: Formatos de imagen

Capítulo 2: Imágenes en las páginas web

Capítulo 3: Imágenes de sustitución

Capítulo 4: Mapas de imagen

Capítulo 5: Barras de navegación

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

#### **Lección 7: Capas y 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.*

Capítulo 1: Trabajar con capas

Capítulo 2: Utilización de tablas  
Capítulo 3: Celdas, filas y columnas  
Capítulo 4: Incluir el contenido  
Capítulo 5: Modo de diseño  
Capítulo 6: Test  
Capítulo 7: Ejercicio práctico

### **Lección 8: División en marcos**

*Introduce el concepto de marco (también llamado frame), como una forma de dividir la página web en varias secciones y mostrar contenido distinto en cada una de ellas. Se explica el modo de trabajar con los marcos en el programa Macromedia Dreamweaver, así como la asignación de contenido y la creación de hipervínculos que trabajen con los marcos. Finalmente se describe qué son y para qué se utilizan las plantillas.*

Capítulo 1: Crear los marcos  
Capítulo 2: Propiedades de los marcos  
Capítulo 3: Establecer el contenido  
Capítulo 4: Contenido sin marcos  
Capítulo 5: Trabajar con plantillas  
Capítulo 6: Test  
Capítulo 7: Ejercicio práctico

### **Lección 9: 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.*

Capítulo 1: Crear el formulario  
Capítulo 2: Objetos del formulario  
Capítulo 3: Propiedades de los campos  
Capítulo 4: Utilización del formulario  
Capítulo 5: Test  
Capítulo 6: Ejercicio práctico

### **Lección 10: Elementos multimedia**

*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.*

Capítulo 1: Animaciones Flash  
Capítulo 2: Vídeos de Flash  
Capítulo 3: Botones y texto Flash  
Capítulo 4: Álbum de imágenes  
Capítulo 5: HTML de Fireworks  
Capítulo 6: Test  
Capítulo 7: Ejercicio práctico

### **Lección 11: Otros efectos**

*Se describen varios elementos dinámicos que se pueden incluir en las páginas diseñadas con Macromedia Dreamweaver: applets de Java, sonido, marquesinas y capas animadas (creadas a través de HTML dinámico).*

---

*También se explican distintas posibilidades en cuanto al trabajo en el código de las páginas con esta aplicación.*

Capítulo 1: Applets de Java

Capítulo 2: Añadir sonido

Capítulo 3: Marquesinas

Capítulo 4: Trabajar con código

Capítulo 5: Animación de capas

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico

### **Lección 12: Publicar el sitio web**

*Explica los pasos a seguir para preparar el sitio web creado en el programa Macromedia Dreamweaver y finalmente publicarlo en el servidor web, es decir, ponerlo a disposición de los usuarios, de forma que éstos puedan ver las páginas web en sus navegadores.*

Capítulo 1: Preparar las páginas

Capítulo 2: Comprobar el sitio

Capítulo 3: Design Notes

Capítulo 4: Configurar el sitio remoto

Capítulo 5: Colocar los archivos

Capítulo 6: Test

Capítulo 7: Ejercicio práctico