



macromedia
DREAMWEAVER
MX

INFORMACIÓN E INSCRIPCIONES

ESCUELA DE NEGOCIOS
Edificio Germán Bernácer
Universidad de Alicante

Telfs.: 965 90 93 73 / 965 90 94 48
Fax: 965 90 93 69

www.enegocios.ua.es
escuela.negocios@ua.es

 **MECEMSA**
CONSULTORES


ESCUELA
DE NEGOCIOS



macromedia
DREAMWEAVER
MX



CURSOS
COLECCIÓN

macromedia
FLASH
MX

Diseño: Gabinete de Imagen y Comunicación Gráfica de la Universidad de Alicante



macromedia
FLASH
MX

 Universitat d'Alacant Fundació General
Universidad de Alicante Fundación General



Cree contenidos dinámicos para sus páginas web de una forma ágil y sencilla con un coste reducido. Las características que permiten usar potentes vídeos, multimedia y desarrollar aplicaciones se traducen en un mayor dinamismo en las interfaces de usuario, la publicidad en línea, los cursos de aprendizaje electrónico y el frontis de las aplicaciones empresariales.

OBJETIVOS

- Conocer ampliamente la herramienta de trabajo Flash MX 2004.
- Capacitar al alumno en las técnicas de animación, diseño y creación de acciones multimedia.
- Dotar de dinamismo a una película o botón insertándole audio.
- Introducir al alumno al lenguaje ActionScript.
- Por último, aprender a generar y publicar películas para páginas Web a través del programa Flash MX 2004.

DIRIGIDO A

- Este curso está dirigido a profesionales y estudiantes que necesiten aprender, actualizar o profundizar en el programa Flash MX 2004.
- Licenciados, diplomados que trabajen en la actualidad o en un futuro en páginas web y quieran ampliar conocimientos en el desarrollo de animaciones.
- En general a todas aquellas personas que deseen ampliar sus conocimientos en el ámbito del diseño y animaciones de páginas web.

METODOLOGÍA

- Este curso es eminentemente práctico para el alumno ya que trabajará directamente con el ordenador y acompañado del profesor en todo momento.
- El programa del curso Flash MX 2004 será desarrollado a través de numerosas prácticas que responderán a todos los puntos que lo contienen.
- Un acercamiento mayor entre el alumno y el profesor ayuda a resolver las dudas y cuestiones de forma más rápida y personalizada.

PROGRAMA

- Introducción a Flash
- Creación simple de gráficos y texto.
- Uso de símbolos y biblioteca.
- Técnicas de Animación.
- Interactividad con ActionScript Básico.
- Creación de películas compactas.
- Añadir sonido y vídeo.
- Publicar.
- Diseño Básico Web (sólo con Flash).

DURACIÓN

20 horas

CALENDARIO

Marzo 2009

PROFESORADO

Nuria Gea
Consultora especializada en Diseño Gráfico y tratamiento de la imagen.
Desempeña su profesión como docente en MECEMSA Consultores.



Con este programa podrá diseñar desde webs sencillas hasta webs con carácter profesional. Por primera vez, puede trabajar en un solo entorno para crear, hacer y administrar rápidamente sitios web y aplicaciones de Internet. Obtenga herramientas visuales de composición, desarrollo rápido de aplicaciones web y amplio soporte para la edición de código.

OBJETIVOS

- Conocimiento del entorno Dreamweaver
- Obtener nociones básicas del lenguaje HTML.
- Creación de nuevos documentos desde Dreamweaver MX.
- Enseñar a trabajar y gestionar los diferentes formatos de textos, tamaños de imágenes, enlaces entre páginas y contenidos tabulados mediante el uso de tablas.
- Obtener conocimientos de los diferentes campos de formulario y sus propiedades.
- Introducir al alumno al lenguaje CSS.
- Inserción de contenidos multimedia en documentos HTML.
- A través de los conocimientos adquiridos durante el curso el alumno deberá aplicarlos a la creación de una página web.

DIRIGIDO A

- Dirigido a diseñadores y profesionales con la intención de iniciarse en la creación de páginas web a través del programa Dreamweaver MX 2004.
- Este curso está dirigido a profesionales y estudiantes que necesiten aprender nuevas técnicas en la realización de páginas web.

METODOLOGÍA

- Este curso es eminentemente práctico para el alumno ya que trabajará directamente con el ordenador y acompañado del profesor en todo momento.
- El programa del curso Flash MX 2004 será desarrollado a través de numerosas prácticas que responderán a todos los puntos que lo contienen.
- Un acercamiento mayor entre el alumno y el profesor ayuda a resolver las dudas y cuestiones de forma más rápida y personalizada.

PROGRAMA

- Introducción a Dreamweaver
- Gestión de contenidos incluido en site.
- Enlazando Documentos.
- Trabajando con Gráficos.
- Diseño de páginas usando tablas.
- Creación de Formularios.
- Creación de marcos.
- Componentes.
- Añadiendo elementos interactivos a las páginas.
- Pruebas, desarrollo y mantenimiento.

DURACIÓN

20 horas

CALENDARIO

Noviembre 2008

PROFESORADO

Raúl Botella
Consultor especializado en Diseño Gráfico y tratamiento de la imagen.
Desempeña su profesión como docente en MECEMSA Consultores.