

# CURSO DE DREAMWEAVER CS3

## Objetivo

Aprender a manejar el programa Dreamweaver para diseñar páginas Web. A la finalización del curso, el alumno será capaz de crear sitios Web con páginas que incorporen imágenes, enlaces, formularios y elementos multimedia. El alumno identificará las diferentes técnicas de maquetación Web, desde el uso básico de tablas hasta las estrategias avanzadas de diseño con estilos CSS. Una vez creado el sitio Web, el alumno será capaz de comprobarlo, publicarlo y mantenerlo utilizando las herramientas que para tal fin incorpora el programa.

## Dirigido a:

Dirigido fundamentalmente a diseñadores, si es posible con algún conocimiento del lenguaje HTML, profesionales con la intención de iniciarse en las tecnologías avanzadas de cliente en el creación de páginas Web, Estilos CSS y comportamientos javascript.

## Requisitos:

Disponer de la versión Dreamweaver CS3.

# PROGRAMA DEL CURSO

## TEMA 1.- Introducción al Diseño Web

### Objetivo

A la finalización de la lección el alumno entenderá los conceptos básicos del diseño web a un nivel más profesional: página web, sitio web, servidor, código html, etc. Del mismo modo de introducirá en conceptos como usabilidad y accesibilidad.

### Contenido

- 1 Bienvenida
- 2 Qué es una página web
  - 2.1 Servida por un servidor
  - 2.2 Solo es Código
- 3 Qué es un Sitio web
  - 3.1 La carpeta que lo contiene TODO.

- 4 Qué es el código HTML
  - 4.1 Yo... ¿un programador? ¡No!
  - 4.2 Historia del HTML
- 5 Qué es un Navegador, un buscador y Dreamweaver
  - 5.1 Los navegadores
  - 5.2 Los Buscadores
  - 5.3 ... y Dreamweaver
- 6 Esto es diseño web... no diseño gráfico
  - 6.1 Olvidate de la hoja de papel... piensa en la pantalla
  - 6.2 Diseñas para MILES de ordenadores
- 7 Extra: términos a tener en cuenta.
  - 7.1 Usabilidad
  - 7.2 Accesibilidad
  - 7.3 Estandares W3C
  - 7.4 Página web estática vs dinámica
- 8 EJERCICIOS
  - 8.1 Ejercicios 1. Instalar Firefox

## TEMA 2.- Crear SITIOS y PÁGINAS web

### Objetivo

A la finalización de la lección el alumno entenderá la pantalla de Dreamweaver y sabrá configurarla, sabrá crear un sitio Web así como gestionar las páginas pertenecientes al sitio. Crear, abrir, cerrar, renombrar, borrar páginas

### Contenido

- 1 Interfaz de Dreamweaver CS3.
  - 1.1 Descripción de la Pantalla.
  - 1.2 Barras de herramientas.
  - 1.3 Paneles.
  - 1.4 Espacios de trabajo.
- 2 Configurar un SITIO WEB
  - 2.1 Qué vamos a hacer
  - 2.2 Paso a paso
  - 2.3 Posibles errores
- 3 Crear una Pagina web
  - 3.1 Método 1: Archivo > Nuevo
  - 3.2 Método 2: Panel Archivos
  - 3.3 Nombre del Archivo .htm
  - 3.4 Página principal index.html
- 4 HTML: 3 grandes etiquetas

- 4.1 Código y Diseño
- 4.2 html, head y body
- 5 Propiedades de la Pagina web
  - 5.1 Título de la Página web
  - 5.2 Cuadro de Propiedades de página
  - 5.3 Propiedades y Estilos CSS
- 6 Gestión de páginas web
  - 6.1 Abrir y cerrar
  - 6.2 Cerrar una Página.
  - 6.3 Manejo desde las Solapas
  - 6.4 Eliminar y Duplicar
- 7 Vista previa en el navegador
- 8 Lo + IMPORTANTE
- 9 Ejercicios
  - Ejercicios 1: Sitio "PRUEBAS"
  - Ejercicios 2: Sitio "Peonzas"
  - Ejercicios 3: Sitio "LED ZEPPELIN"
  - Ejercicios 4: Páginas web de "LED ZEPPELIN"

## TEMA 3.- Añadir Texto

### Objetivo

A la finalización de la lección el alumno sabrá crear páginas con la introducción de texto.

### Contenido

- 1 Introducción
- 2 HTML: Etiquetas de Texto
  - 2.1 Etiquetas importantes
  - 2.2 Etiquetas en desuso
  - 2.3 Los Atributos
- 3 Introducir texto
  - 3.1 Lo Diferente
  - 3.2 Mover el cursor
  - 3.3 Seleccionar texto
  - 3.4 Copiar y pegar: Portapapeles
  - 3.5 Mover y copiar sin el portapapeles
- 4 Estructurar de un texto web
  - 4.1 Maquetación Simple
  - 4.2 Paquetes de información: Párrafos y encabezados
  - 4.3 Salto de Párrafo vs Salto de línea
- 5 Propiedades del texto: Fuente, tamaño y color

- 5.1 Fuente o tipografía
- 5.2 Editar Lista de fuentes.
- 5.3 Tamaño
- 5.4 Color
- 6 Otras propiedades
  - 6.1 Alineación de párrafo
  - 6.2 Sangría
  - 6.3 Listas
- 7 Propiedades de TODA la página.
  - 7.1 Para todo el texto de la página.
  - 7.2 Diferenciar los encabezados.
- 8 Estilos de texto.
  - 8.1 Definir un estilo para texto
  - 8.2 Cambiar el nombre de Estilos de texto
  - 8.3 Estilos y el HTML
  - 8.4 Estilos vs. <FONT>
  - 8.5 Opción predeterminada
- 9 Otras operaciones útiles
  - 9.1 Buscar y Reemplazar
  - 9.2 Deshacer y Rehacer
  - 9.3 Corrector ortográfico
- 10 Lo + importante
  - 10.1 MÉTODO DE ATACAR AL TEXTO (paso a paso)
- 11 Extra: Usabilidad de los textos web
- 12 Ejercicios
  - Ejercicio 1 Practica
  - Ejercicio 2 Practica
  - Ejercicio 3 Texto para el proyecto LED ZEPPELIN
    - Paso 1. Insertar texto al sitio Web
    - Paso 2: Estructura al Texto
    - Paso 3. Propiedades de la página
    - Paso 4. Las mismas propiedades en otras páginas.
    - Paso 5. Estilo para las listas de canciones

## TEMA 4.- Crear Enlaces

### Objetivo

A la finalización de la lección, el alumno sabrá generar todo tipo de enlaces entre páginas.

## Contenido

- 1 Introducción: ¿Qué es un enlace?
  - 1.1 El Enlace
  - 1.2 HTML del ENLACE: Etiqueta <A>
  - 1.3 Rutas URL
  - 1.4 Direcciones absolutas y relativas
  - 1.5 Ejemplos de rutas URL relativas
- 2 Crear un Enlace
  - 2.1 Propiedad "Vinculo"
  - 2.2 Método 0: Escribir la ruta directamente
  - 2.3 Método 1: Icono de Carpeta
  - 2.4 Metodo 2: Señalizador de archivos
  - 2.5 Metodo 3: Arrastre + Mayúsculas
  - 2.6 Metodo 4: menú Insertar
- 3 Eliminar un enlace
- 4 Errores al crear enlaces
- 5 Actualización automática de Enlaces
- 6 Enlaces de correo electrónico
- 7 Enlaces a marcadores
  - 7.1 Paso 1: Marcamos la posición
  - 7.2 Paso 2: Crear el enlace hacia el marcador
- 8 Ventana de Destino (el Target)
- 9 Formato de los enlaces
- 10 Lo + importante
- 11 Extra: Usabilidad de los enlaces
- 12 Extra: ¡Hazte un croquis!
- 13 Ejercicios
  - Ejercicio 1
    - Pautas generales
    - Paso 1. Las grandes secciones.
    - Paso 2: Vínculos a Marcadores
    - Paso 3: Vínculos externos
    - Paso 4: Vinculo a Correo
    - Paso 5: Aspecto de los Vínculos

## TEMA 5.- Añadir Imágenes y objetos Flash

### Objetivo

A la finalización de la lección, el alumno sabrá colocar y administrar imágenes en una página web así como crear enlaces y mapas con ellas.

**MASTERD**formación

<http://www.masterdformacion.com/cursos-dreamweaver-cs3>

## Contenido

- 1 Llamadas a las imágenes
- 2 HTML de los objetos de imagen.
  - 2.1 La fuente de la IMG: ruta de las imágenes.
  - 2.2 Otros atributos
  - 2.3 IMG + MAP
  - 2.4 Etiqueta <Object>
- 3 Formatos de imagen
  - 3.1 JPG
  - 3.2 GIF
  - 3.3 PNG
- 4 Insertar una imagen
  - 4.1 Lo más importante es la ruta
  - 4.2 Método 1: Menú insertar
  - 4.3 Método 2: Botón del panel INSERTAR.
  - 4.4 Metodo 3: Arrastre desde el panel ARCHIVOS.
  - 4.5 Atributos de Accesibilidad.
- 5 Errores al insertar una imagen.
- 6 Actualización automática de Rutas de imagen
- 7 Propiedades de la Imagen.
  - 7.1 Propiedades.
  - 7.2 Cambiar el tamaño.
  - 7.3 Márgenes y bordes.
  - 7.4 Alineación respecto al texto.
  - 7.5 Editar una imagen.
- 8 Imagen como Enlace.
- 9 Mapa de imagen.
  - 9.1 ¿Qué es?
  - 9.2 Convertir una imagen en Mapa de imagen.
  - 9.3 Modificar áreas de un mapa.
- 10 Imagen de fondo de Página.
- 11 Insertar películas Flash.
  - 11.1 ¿Qué es un archivo SWF?
  - 11.2 Insertar películas SWF.
  - 11.3 Propiedades de un objeto Flash
  - 11.4 Objetos Flash creados por Dreamweaver
- 12 Lo + importante:
- 13 Usabilidad de las imágenes.
- 14 Extra 1: Buen uso de las imágenes de Fondo.
- 15 Extra 2: Marcador de Posición de imagen.
- 16 Extra 3: de Photoshop CS3 a Dreamweaver CS3.
- 17 Extra 4: Insertar Mark of the web.

## 18 Ejercicios

Ejercicio 1 Guardar imágenes.

Guarda esa carpeta y ese archivo SWF en la CARPETA RAÍZ del proyecto LED ZEPPELIN.

Ejercicio 2 .imágenes de ilustración

Ejercicio 3. Mapa de Imagen.

Ejercicio 4. Imágenes enlaces.

Ejercicio 5. Película flash.

## TEMA 6.- Administración y usabilidad de un SITIO WEB

### Objetivo

A la finalización de la lección, el alumno será capaz de organizar adecuadamente los archivos de un sitio Web.

### Contenido

#### 1 Introducción

1.1 La solapa Archivos.

1.2 Recuerda lo que es un Sitio para DW.

#### 2 Vistas del Sitio.

#### 3 Utilizar la vista mapa.

3.1 Visualización de la vista mapa.

3.2 Árbol de la vista mapa.

3.3 Crear vínculos.

3.4 Eliminar vínculos.

3.5 Más utilidades.

#### 4 Operaciones sobre Archivos.

4.1 Abrir:

4.2 Eliminar:

4.3 Cambiar nombre.

4.4 Mover

4.5 Duplicar.

4.6 Mover todos los archivos asociados a una página.

#### 5 Panel de Activos.

5.1 El almacén del sitio web.

5.2 Los Activos Favoritos.

5.4 Usando de los Activos.

#### 6 Operaciones sobre Sitios.

6.1 Conceptos generales.

6.2 Duplicar Sitio

6.3 Eliminar sitios.

7 Ejercicios

Ejercicio 1. Vista de Mapa para crear.

Ejercicio 2: Vista de Mapa para analizar.

Ejercicio 3: Corregir rutas .

Ejercicio 4: duplicar sitio.

## TEMA 7.- TABLAS 1: Tablas de datos

### Objetivo

A la finalización de la lección, el alumno será capaz de incluir tablas en sus páginas de una forma básica.

### Contenido

1 Introducción.

1.1 Tablas: Organización de datos.

1.2 Y las tablas evolucionaron!

2 El HTML de las tablas.

2.1 Etiqueta <TABLE>

2.2 Atributos de <TABLE>

3 Crear una tabla.

4 Manejo de una tabla.

4.1 Moverse por la tabla.

4.2 Selección de tablas y sus elementos.

4.3 ¡Utiliza el Selector de etiquetas!

5 Propiedades de tabla.

5.1 Panel de propiedades

5.2 No hay Altura.

5.3 Diferencia entre Relleno y Espacio

6 Propiedades de celda.

6.1 Panel de propiedades

6.2 Alinear el contenido de la celda.

6.3 Bordes, color e imagen de fondo.

6.4 Celdas de encabezado

7 Cambiar el número de filas y columnas.

7.1 Añadir filas y columnas.

7.2 Eliminar filas y columnas.

8 Combinar y dividir celdas.

8.1 Combinar.

8.2 Dividir.

- 9 El tamaño de tablas y celdas.
  - 9.1 Todo depende del contenido.
  - 9.2 Absoluto (px) y Relativo (%).
  - 9.3 Variar los anchos y altos.
- 10 Errores al construir tablas
- 11 Vista Ampliada y otras ayudas.
  - 11.1 Vista Ampliada.
  - 11.2 Ayuda Visual de ancho de tabla .
  - 11.3 En Resumen.
- 12 Anidación de tablas.
- 13 Lo más importante.
  - 13.1 Método para construir una tabla paso a paso
- 14 Extra 1 Doctype
  - 14.1 ¿Qué es?
  - 14.2 ¿Qué supone?
- 15 Ejercicios
  - Ejercicio 1
  - Ejercicio 2
  - Ejercicio 3

## TEMA 8.-TABLAS 2: Maquetación con tablas

### Objetivo

A la finalización de la lección, el alumno será capaz usar tablas como método de maquetación de páginas web.

### Contenido

- 1 Cuestión de Diseño.
- 2 Tablas contenedoras.
- 3 Resoluciones de pantalla.
  - 3.1 Como afecta al diseño.
  - 3.2 La resolución de referencia.
  - 3.3 Soluciones al cambio de resolución.
- 4 Celdas de separación.
- 5 Ejemplo práctico de maquetación: Furgoneta Vito.
  - 5.1 Introducción.
    - 5.1.1. Planificación: El Croquis.
    - 5.1.2. ¡Al tajo! : Tabla contenedora.
    - 5.1.3. Tabla del contenido principal.
    - 5.1.4 Distribución del área de navegación.
    - 5.1.5 Otras tablas

- 6 Lo más importante.
- 7 Extra 1: Ayudas, Reglas y guías.
  - 7.1 Herramientas de visualización.
  - 7.2 Reglas y guías.
- 8 EJERCICIOS
  - 8.1 Ejercicio1.
  - 8.2 Ejercicio2 (Obligatorio): proyecto "Led Zeppelin"
    - 8.2.1 Introducción.
    - 8.2.2 Imágenes de fondo.
    - 8.2.3 Estrategia para ahorrar tiempo.
    - 8.2.4 Peculiaridades.

## TEMA 9.- Crear Formularios

### Objetivo

A la finalización el alumno será capaz de diseñar formularios para la recolección de datos desde una web, así como utilizar diferentes controladores CGI para la gestión de esos datos.

### Contenido

- 1 Qué es y cómo funciona un formulario.
- 2 El HTML del Formulario: <FORM>
- 3 Insertar un formulario en Dreamweaver.
  - 3.1 La clave: El cuadro de formulario.
  - 3.2 Solapa Formulario y Propiedades comunes.
- 4 Campos de texto.
  - 4.1 Cuadro de texto (Text field)
  - 4.2 Área de texto (Text área)
  - 4.3 Cuadros ocultos (Hidden field)
- 5 Campos de elección
  - 5.1 Casilla de verificación (Checkbox)
  - 5.2 Botón de opción (radio button)
  - 5.3 Grupos de opciones
  - 5.4 Listas / Menús desplegados
- 6 Otros Campos de formulario.
  - 6.1 Menús de salto como listas de navegación (Jump menú)
  - 6.2 Botones (Button)
  - 6.3 Campo de imagen (Image)
- 7 Opciones de accesibilidad.
  - 7.1 Etiqueta (LABEL)
  - 7.2 Orden de tabulación (TABINDEX).
  - 7.3 Clave de acceso (acceskey).

- 7.4 Juego de campos.
- 8 Resumen HTML.
- 9 PROPIEDADES DE ENVÍO deL formulario
  - 9.1 Opción profesional: CGI.
  - 9.2 Opción amateur: E-mail.
- 10 Lo más importante.
  - 10.1 Lo primero: el cuadro de formulario
  - 10.2 Ningún formulario sin propiedades.
  - 10.3 Ningún campo sin nombre.
- 11 Ejercicios
  - Ejercicio 1: Formulario de REVOLTA.

## TEMA 10.- Páginas de Marcos

### Objetivo

A la finalización el alumno será capaz de diseñar webs basadas en una estructura de navegación con marcos.

### Contenido

- 1 Introducción
  - 1.1 ¿Qué son?
  - 1.2 ¿Cómo funcionan?
  - 1.3 Los marcos están en desuso.
- 2 Referencia html (FRAME IFRAME).
  - 2.1 Etiqueta <FRAMESET>
  - 2.2 Atributos de <FRAMESET>.
  - 2.3 Atributos de <FRAME>
- 3 Creación de una página de marcos.
  - 3.1 Método 1: Desde nuevo documento
  - 3.2 Método 2. Desde una página abierta
- 4 Modificar una página de marcos.
  - 4.1 Dividir marcos
  - 4.2 Eliminar marcos.
- 5 Selección de marcos y conjuntos de marcos.
  - 5.1 En el panel MARCOS.
  - 5.2 En la vista de Diseño.
- 6 Guardar contenido de marco.
  - 6.1 Guardar una página de conjunto de marcos.
  - 6.2 Guardar una página que aparece dentro de un marco.
  - 6.2 Guardar todo.
- 7 Propiedades del conjunto de marcos <frameset>

- 7.1 Panel Propiedades.
- 7.2 Tamaño de marco de filas y columnas.
- 8 Propiedades del marco <frame>
  - 8.1 Nombre.
  - 8.2 Página de origen.
  - 8.3 Otras propiedades.
- 9 Navegadores que no soportan marcos
- 10 Enlaces entre marcos.
- 11 Lo más importante.
- 12 Extra 1. IFRAME o marcos flotantes.
- 13 Ejercicios
  - 13.1 Ejercicio 1: Revolta con Marcos.
    - 13.1.1 Crear el sitio web
    - 13.1.2 Crear la página navegacion.html
    - 13.1.3 Crear la página del conjunto de marcos: index.htm
    - 13.1.4 Recrear los enlaces entre los marcos

## TEMA 11.- ESTILOS CSS 1: Introducción

### Objetivo

A la finalización el alumno será capaz de entender y crear estilos css, al igual que hojas de estilo para la mejor administración y diseño del sitio web.

### Contenido

- 1 Introducción
  - 1.1 Que son los Estilos CSS
  - 1.2 ¿Por qué es tan importante?
- 2 Anatomía de las Reglas de estilo.
  - 2.1 Terminología
  - 2.2 ¿Qué?: Tipos de Estilos
  - 2.3 ¿DÓNDE? Colocación de las reglas de estilo.
- 3 Creación de estilos.
  - 3.1 Panel Estilos CSS
  - 3.2 Crear un Estilo para una ETIQUETA HTML
  - 3.3 Crear una CLASE.
  - 3.4 Creación de un estilo Avanzado.
- 4 Aplicar una clase...

- 4.1 ... a texto.
- 4.2 ...a cualquier objeto HTML.
- 4.3 DES-aplicar una clase a un objeto
- 5 Gestión de estilos: Panel Estilos CSS a fondo
  - 5.1 Modificar un estilo. Método 1.
  - 5.2 Modificar un estilo. Método 2.
  - 5.3 Modificar un estilo. Método 3.
  - 5.4 Borrar un estilo
  - 5.5 Cambiar el selector de una regla.
  - 5.6 Otras Opciones.
- 6 Hojas de estilo Externas.
  - 6.1 Introducción
  - 6.2 Crear una hoja de estilos desde 0
  - 6.3 Crear una hoja de estilos a partir de los estilos del HEAD.
  - 6.4 Adjuntar una Hoja de estilos a una página
- 7 Propiedades de los estilos.
  - 7.1 Introducción
  - 7.2 Propiedades de TIPO.
  - 7.3 Propiedades del FONDO.
  - 7.4 Propiedades de BLOQUE.
  - 7.5 Propiedades de CUADRO.
  - 7.6 Propiedades de BORDE.
  - 7.7 Propiedades de LISTA.
  - 7.8 Otras CATEGORÍAS
- 8 Conflicto entre estilos.
  - 8.1 ¿A qué regla tiene que obedecer?
  - 8.2 Contenido vs. Continente
  - 8.3 Hoja de estilo vs. Estilo en HEAD.
  - 8.4 Hoja de estilo vs. Hoja de estilo.
- 9 Lo más importante y consejos prácticos.
  - 9.1 Resumen de lo más importante
  - 9.2 Pautas para empezar a aplicar estilos.
- 10 Ejercicios
  - Ejercicio 1: Practica.
  - Ejercicio 2: PrÁctica.
  - Ejercicio 3: Practica.
  - Ejercicio 4 (Obligatorio): Estilos de LED ZEPPELIN.
    - Paso 1. Partir de los estilos de una página.
    - Paso 2. Crear la hoja de estilo.
    - Paso 3. Vincular todas las páginas a la hoja de estilo.

## TEMA 12.- ESTILOS CSS 2: Capas de POSICIÓN ABSOLUTA

### Objetivo

A la finalización de la lección el alumno sabrá qué es una capa de posición absoluta, su utilidad y su uso.

### Contenido

- 1 Introducción
- 2 La Etiqueta DIV: el comodín.
- 3 Dibujar capas.
- 4 Gestión básica de capas.
- 5 Propiedades de las capas.
  - 5.1 Panel de Propiedades.
  - 5.2 Regla de estilo id#.
- 6 Panel elementos PA
- 7 Anidación de capas.
  - 7.1 Método 1: Menú Insertar.
  - 7.2 Método 2: Icono de Anclaje de capa.
  - 7.3 Método 3: Solapa de capa.
- 8 Position: absolute / relative.
- 9 Ejercicios
  - Ejercicio 1. Práctica.
    - Reglas, Guías y Cuadrículas.
    - Cuadrícula.
    - Dibujando capas PA

## TEMA 13.- ESTILOS CSS 3: Maquetación con estilos CSS

### Objetivo

A la finalización de la lección el alumno adquirirá estrategias para maquetar páginas web con el uso de Estilos CSS, sin la necesidad de usar tablas.

## Contenido

- 1 Introducción
  - 1.1 Las diferentes técnicas de maquetación.
  - 1.2 Layout en CSS
- 2 Crear el DIV y su REGLA.
  - 2.1 Introducción.
  - 2.2 Crear la etiqueta DIV y luego la REGLA.
  - 2.3 Crear la REGLA y luego la etiqueta DIV
  - 2.4 REGLAS de estilos para DIVs anidados.
- 3 Conceptos básicos.
  - 3.1 Las dimensiones de la caja DIV
  - 3.2 Centrar una caja.
  - 3.3 Crear columnas: Flotar y limpiar
- 4 Ejemplo práctico: Layout de 2 columnas.
  - 4.1 Esquema
  - 4.2 Crear las DIV
  - 4.3 Crear las REGLAS de estilo css
- 5 Otros Layout.
  - 5.1 De 3 columnas
  - 5.2 Layouts prefabricados en DW
- 6 Ejercicios
  - Ejercicio: Maqueta para led zeppelin.
    - Paso 1. Esquema del Layout.
    - Paso 2. Crear la estructura de DIVs
    - Paso 3. Crear las reglas de Estilo.

## TEMA 14.- Insertar SCRIPTS: Comportamientos y Spry

### Objetivo

A la finalización de lección el alumno será capaz de emplear el código Javascript que usa Dreamweaver, la igual que las nuevas aplicaciones que incluye para trabajar fácilmente con elementos Ajax.

### Contenido

- 1 Introducción.
  - ¿Qué es Javascript?
  - <SCRIPT>
- 2 Eventos y Comportamientos.

- 2.1 Causa y consecuencia.
- 2.2 Aplicar un comportamiento.
- 3 Solapa Comportamientos.
  - 3.1 Visualización de los eventos.
  - 3.2 Botones de administración.
- 4 Compatibilidad de los comportamientos y eventos.
  - 4.1 Cambiar de evento
  - 4.2 El problema de los navegadores.
- 5 Modificar un comportamiento aplicado.
- 6 Relación de eventos.
- 7 Imagen de sustitución: Roll Over
  - 7.1 Introducción.
  - 7.2 Insertar un Roll Over
- 8 Uso de los SPRY
  - 8.1 ¿Qué son los Spry?
  - 8.2 Ingredientes: HTML + Estilos CSS+ Javascript
  - 8.3 Spry : Menú Desplegable.
  - 8.4 Spry : Panel de Fichas (solapas)
  - 8.5 Spry : Acordeón.
  - 8.6 Spry : Panel Desplegable
- 9 Ejercicios
  - Ejercicio. Práctica con Spry.
    - Insertar el Spry Widget y su contenido.

## TEMA 15.- SUBIR EL SITIO: Comprobación y publicación

### Objetivo

Revisar un sitio Web, resolver enlaces rotos, comprobar los tiempos de descarga, publicar en un servidor de Internet y promocionar el sitio Web

### Contenido

- 1 Introducción
- 2 Comprobación de un sitio Web.
  - 2.1 Probando, probando..
  - 2.2 Comprobar Vínculos.
  - 2.3 Reparación de vínculos rotos.
  - 2.4 Archivos huérfanos.
  - 2.5 Informes de un sitio.
  - 2.6 Limpiar Código XHTML

- 2.7 Buscar y remplazar.
- 2.8 Comprobar compatibilidad con navegadores.
- 2.9 Informes de validación.
- 2.10 Comprobar el tiempo de descarga.
- 3 Consejos respecto a la comprobación del código.
  - 3.1 Accesos rápidos a las comprobaciones y validación
  - 3.2 Estilos CSS: una garantía de éxito
  - 3.3 La experiencia es un grado ¡Paciencia!
  - 3.4 Publicación de un sitio Web.
  - 3.5 ¿Qué vamos hacer?
  - 3.6 Conseguir alojamiento (gratis)
  - 3.7 Configurar el sitio para introducir los datos FTP.
  - 3.8 Conectar con el Servidor y subida de archivos.
  - 3.8 Mantenimiento del sitio web.
  - 3.9 Obtener archivos de un servidor.
  - 3.10 Sincronizar un sitio Web.
- 4 Ejercicios
  - Ejercicio 1
  - Ejercicio 2
  - Ejercicio 3

## TEMA 16.- Promoción en Internet: SEO

### Objetivo

Depurar el código para que los motores de búsqueda procesen con facilidad nuestras páginas publicadas y las valoren positivamente para que tengan una mejor posición en la búsqueda de los usuarios de Internet.

### Contenido

- 1 Introducción
- 2 Dominios.
- 3 Centros de navegación.
  - 3.1 Conceptos generales
  - 3.2 Buscadores
  - 3.3 Directorios.
  - 3.4 Otros.
- 4 Darse de alta.
  - 4.1 ...en buscadores.
  - 4.2 ...en directorios.
  - 4.3 ... en otros
- 5 Depuración de Código.

**MASTERD**formación

<http://www.masterdformacion.com/cursos-dreamweaver-cs3>

- 5.1 Expresiones y palabras clave.
- 5.2 Título: IMPORTANTÍSIMO
- 5.3 Imágenes: con texto Alternativo.
- 5.4 Enlaces: lo más simples posibles.
- 5.5 Tamaño de las páginas: cuanto más ligeras mejor.
- 5.6 Mapa de web
- 6 Etiquetas META.
  - 6.1 ¿Qué son las etiquetas META?
  - 6.2 Insertar etiquetas Meta.
  - 6.3 Generadores de etiquetas META
- 7 Googlebot
  - 7.1 ¿Qué es Googlebot?
  - 7.2 Valoraciones: PageRank
  - 7.3 Penalizaciones: Spams
- 8 Estándares que ayudan a la Promoción
- 9 Resumen
- 10 Ejercicios
  - Ejercicio 1
  - Ejercicio 2
  - Ejercicio 3 Mapa de web