



# Fundamentos en Diseño Web

Así como cuidamos nuestro hablar y cómo nos presentamos ante otros, nuestra comunicación por Internet es importante: tiene requisitos y necesitamos darle cualidades técnicas, estéticas y humanas, pues a través de Internet te comunicas y tocas la vida de otras personas.

## Objetivo

El alumno conocerá los pasos para desarrollar sitios Web, optimizará los elementos de imagen bitmap y creará prototipos de páginas Web mediante Adobe Fireworks.

En este módulo aprenderás a estructurar y planear ordenadamente un sitio, así como plantear los elementos gráficos de manera profesional. Una vez organizados y con la mente clara, todo lo demás ocurre casi por sí solo.

## Dirigido a

Diseñadores gráficos, diseñadores web, programadores, ingenieros, profesionales creativos, animadores y a toda persona interesada en la web y desarrollo de páginas e interactivos.

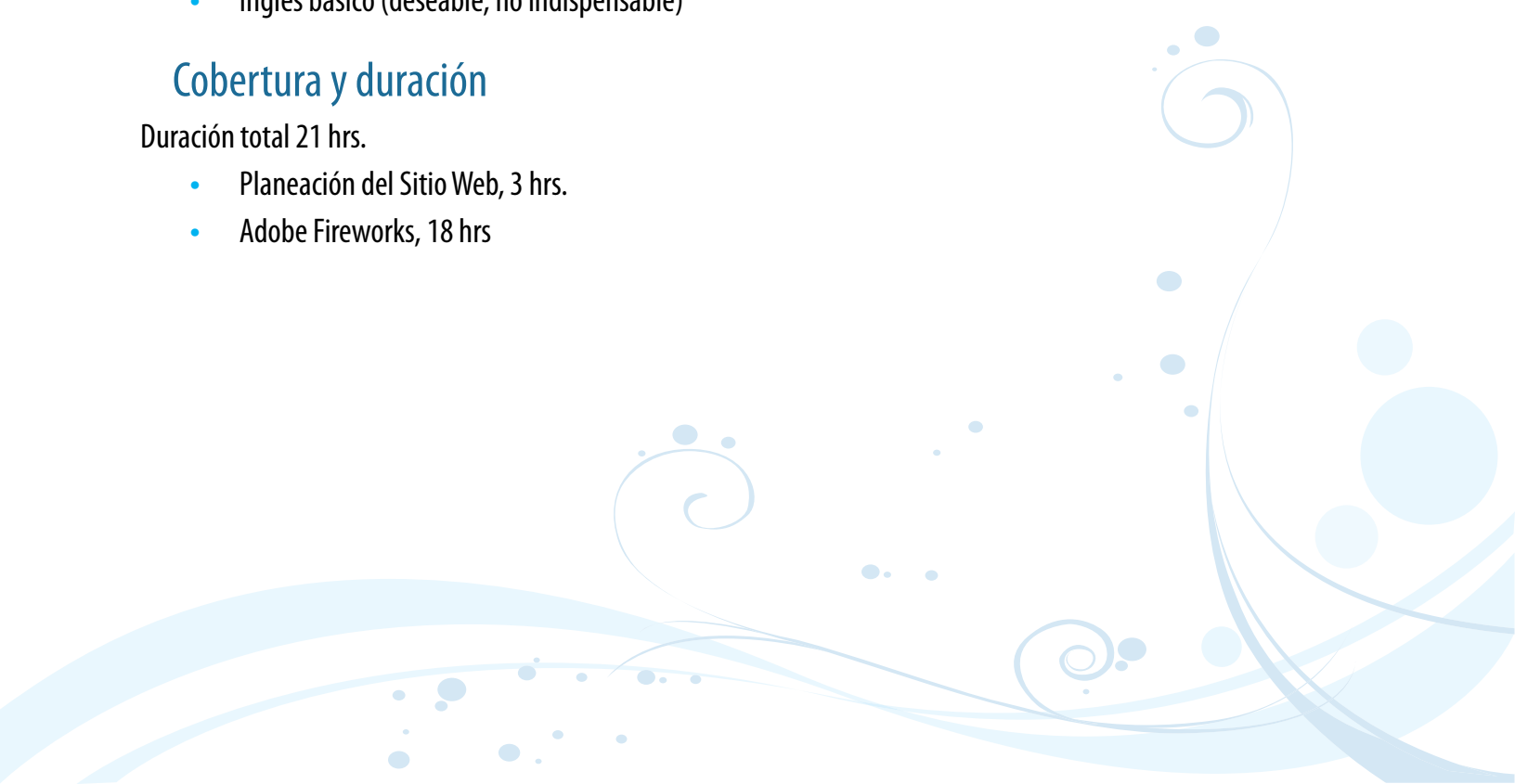
## Requisitos

- Tener nociones básicas del uso de plataformas PC o Macintosh.
- Inglés básico (deseable, no indispensable)

## Cobertura y duración

Duración total 21 hrs.

- Planeación del Sitio Web, 3 hrs.
- Adobe Fireworks, 18 hrs





## Planeación del sitio Web

Aprende a planear un sitio web: el que no planea, planea fracasar. El sitio se diseña de cara a los objetivos y necesidades del cliente, así como también debe responder a la conveniencia de que la página sea clara y fácil de interpretar.

### Objetivos

- Conocer el método de trabajo para el desarrollo de proyectos Web, incluyendo objetivos, planeación y estructura.
- Distinguir las necesidades específicas para el desarrollo del contenido visual.

### Dirigido a

Diseñadores gráficos, diseñadores web, programadores, ingenieros, profesionales creativos, animadores y a toda persona interesada en la web y desarrollo de páginas e interactivos.

### Requisitos

Tener nociones básicas del uso de plataformas PC o Macintosh.

### Duración

3 horas.





## Temario

### Unidad I: Definición de los requerimientos del proyecto

- Identificar el propósito, audiencia y necesidades de la audiencia para el contenido multimedia
- Identificar que el contenido multimedia sea relevante para el propósito del sitio web
- Entender las opciones para producir contenido multimedia accesible. Demostrar conocimiento de las normas de derechos de autor estándar (términos relacionados, de obtener el permiso, y citando el material con derechos de autor)
- Demostrar conocimiento de las reglas estándar del copyright
- Entender tareas y responsabilidades en el manejo de proyectos
- Comunicarse con otros (tales como personas y clientes) acerca de la planificación del diseño y contenido

### UNIDAD II: Identificar los elementos de diseño multimedia

- Identificar las mejores prácticas para el diseño de contenido multimedia para un sitio de web
- Demostrar conocimiento de los elementos y principios del diseño
- Identificar las técnicas para la creación elementos multimedia que sea accesible y legible
- Uso de un guión gráfico para la producción de elementos multimedia
- Organizar un documento de Flash





# Adobe Fireworks: Composición gráfica

## Descripción

Cree rápidamente prototipos de páginas web e interfaces de aplicaciones mediante Adobe Fireworks, Cree y optimice imágenes para la web de un modo más rápido y preciso que nunca mediante un conjunto de herramientas mejoradas.

## Objetivos

Crear, editar, procesar y optimizar imágenes para la Web, utilizando componentes para comportamientos de la imagen sin necesidad de programas externos y con la facilidad de poder manipular imágenes tanto vectoriales como mapa de bits; dando la posibilidad de crear sitios web completos.

## Dirigido a

Personas nuevas al desarrollo Web que quieran usar Adobe Fireworks para crear gráficos enriquecidos para Web.

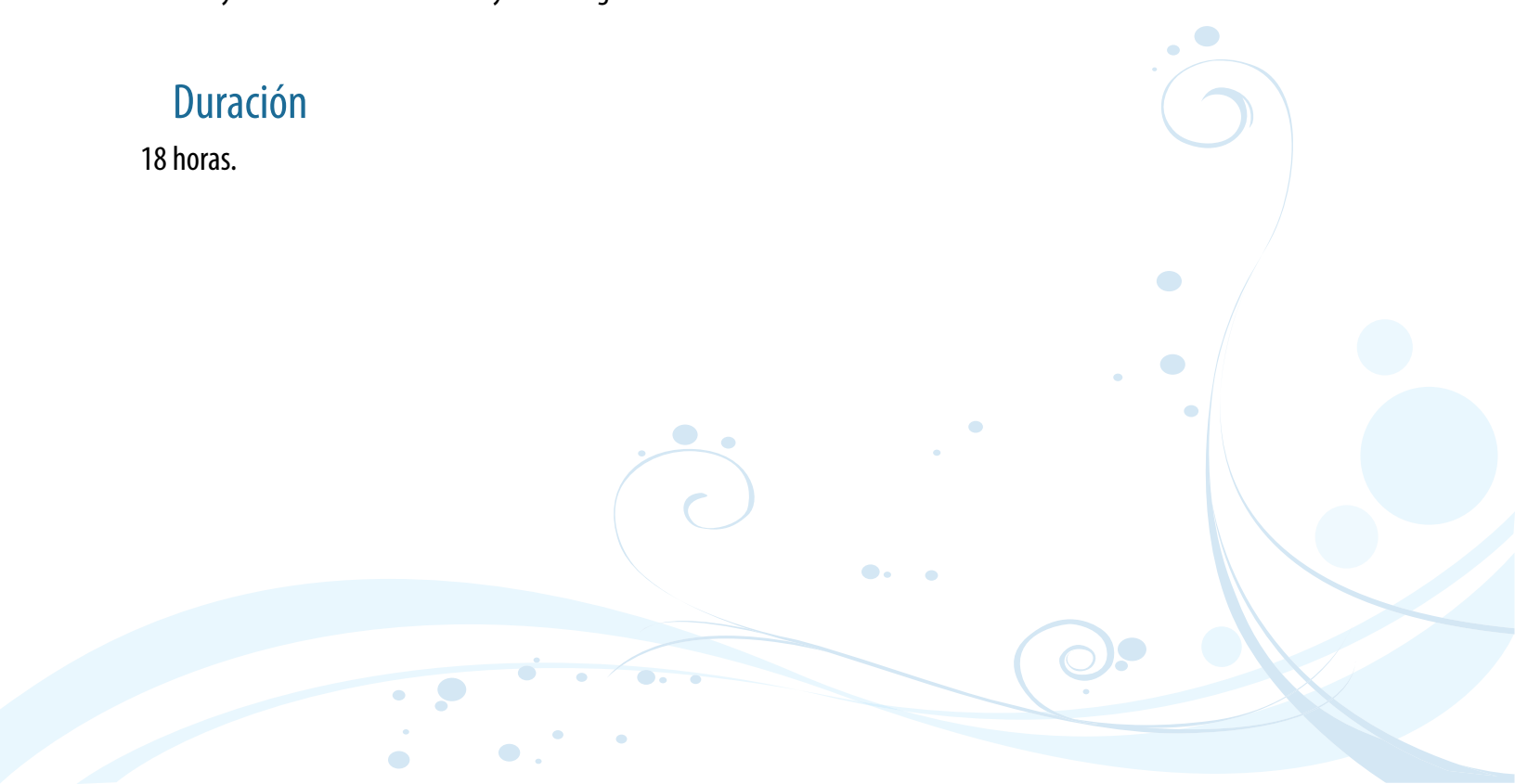
## Requisitos

Tener nociones básicas del uso de plataformas PC o Macintosh.

Utilizar y conocer el entorno Web y los navegadores Web.

## Duración

18 horas.





## Temario

### Unidad I: Aprender las bases

- Introducción a Fireworks CS5
- Lo nuevo en Fireworks CS5
- Tipos de imágenes digitales
  - Gráficos vectoriales
  - Gráficos Bitmap
- Modos de trabajo
  - Vector Mode
  - Bitmap Mode
- Imágenes estándar para internet
  - GIF
  - GIF Transparente
  - GIF Animado
  - JPG
  - PNG
  - Compresión de archivos
  - Tamaño de archivo y velocidad de descarga
- Área de trabajo
  - Página de inicio
  - Espacios de trabajo
  - Ventana principal de documento
  - Panel Properties
  - Barra de herramientas
  - Paneles
  - Panel History
  - Panel Info
  - Acceso a Bridge y Otras Herramientas



## Unidad II: Trabajando con Gráficos Bitmap

- Creación e importación de imágenes
  - Creación de un documento nuevo
- Adobe Device Central
- Vetana New Document
- Formatos de importación
  - Integración con Photoshop
  - Integración con Illustrator
- Herramientas de selección
  - Selección con lazos
  - Selección con varita mágica
  - Ajustes de selección
- Menú Select
- Magnificar imágenes
  - Zoom tool
  - Menú View
- Modificar imágenes Bitmap
  - Goma
  - Herramienta de Clonado
  - Herramienta de Retoque
  - Panel de ajustes de imágenes
- Menú filtros
- Modos de mezclado
- Trabajar con herramientas Bitmap
- Trabajo con páginas
  - Páginas maestras

## Unidad III: Trabajo con vectores y capas

- Uso de herramientas vectoriales
  - Herramientas de línea y navaja
  - Dibujo de formas y autoformas
  - Uso de reglas, guías, retículas y smart guides
  - Panel Align
  - Uso de autoshapes



- Uso de contornos y rellenos.
  - Acerca de contornos
  - Edición de contornos
  - Categorías de contornos
  - Opciones de contorno
  - Caja de diálogo edit stroke
- Acerca de relleno de color
  - Creación y aplicación de rellenos de color
  - Aplicación de color desde el panel de herramientas
  - Categorías de relleno
  - Parámetros de rellenos
- Uso de paneles Color Palette, swatches, mixer y kuler
  - Panel Color Palette
  - Panel Swatches
  - Panel Mixer
  - Panel Kuler
- Consideraciones del color en web
  - Color entre plataformas y paleta segura de color
  - Windows Gamma o Macintosh Gamma
  - Paleta segura
- Selecciones y Grupos
  - Selección de objetos
  - Agrupar objetos
  - Selección de objetos dentro de un grupo
  - Subselección y superselección
  - Mover selecciones
- Herramientas de transformación
- Uso del Panel Path
- Uso de layers
  - Acerca de los layers
  - Uso del panel layers
  - Mover objetos entre layers
- Uso de Mascarillas



- Uso de herramientas de texto
- Convertir texto a curvas
- Menú Text
- Uso de efectos y estilos
  - Acerca de los efectos
  - Acerca de los estilos
  - Trabajo con estilos
- Uso del comando Repeat

#### Unidad IV: Trabajo con símbolos

- Acerca de los símbolos
- Creación de símbolos gráficos
- Creación de botones
- Edición de símbolos
- Importar y exportar símbolos
- Agregar componentes a un diseño
  - Edición de un componente
- Conceptos de animaciones
  - Símbolos de animación
  - Crear Animaciones
  - Pre visualización de animaciones

#### Unidad V: Creación de elementos interactivos

- Agregar Interactividad
- Mapas de Imagen
  - Creación de hotspots
- Rebanar objetos (Slicing Objects)
  - Creación de slices
- Agregar Comportamientos
  - Acerca de los comportamientos
  - Web layer
  - Asignar URL a hotspots
  - Uso del panel URL
  - Panel comportamientos (Behaviors)



- Acerca de rollovers
- Rollovers complejos
- Creación de un menú desplegable
- Editor de menús
- Pre visualización en un navegador
- Creación de slideshow

## Unidad VI: Plantillas y prototipos

- Plantillas
- Prototipos
  - Flujo de trabajo de los prototipos
- Prototipos para Flash Builder y Flash Catalyst
  - Exportación de un documento de Fireworks a MXML y FXG
- Prototipos para aplicaciones de Adobe AIR
  - Comportamientos para Adobe AIR
  - Creación de aplicaciones Adobe AIR

## Unidad VII: Optimización y exportación

- Exportar desde Fireworks
  - Optimización de los gráficos
  - Panel Optimize
  - Guardar ajustes
  - Formatos de exportación
- Optimizando archivos GIF
  - Selección de paletas de color
  - Tabla de color
  - Opciones de formatos GIF
- Optimizando archivos JPEG
  - Opciones de JPEG
- Exportar gráficos
  - Uso del Export Wizard
  - Utilizar Image Preview
  - Usar la caja de diálogo Export
  - Exportar una sola imagen



- Exportar como HTML
  - Acerca de Roudtrip HTML
  - Caja de diálogo HTML
  - Pestaña General
  - Pestaña Tablas
  - Pestaña documento específico
  - Exportar un documento con slices
  - Exportar un slice seleccionado
  - Exportar un documento con CSS
  - Editar gráficos de Fireworks en Dreamweaver
- Exportación a PDF

