espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Imad Niabou Berrouhou

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

DISEÑO GRÁFICO Y CREACIÓN DE SITIOS WEB

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **200** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **NOTABLE**

Barcelona, a 29 de febrero de 2024

N° D.5066

Jefe de Estudios

Alumno/a

espai
Entença 182 • 08029 • Barcelona
Tel. 93 163 53 53

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE

Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center

Microsoft IT Academy Program

CAT formació

AUTODESK Authorised Training Centre

Entença,182 ▪ 08029 Barcelona ▪ Tel. 93 163 53 53 ▪ Fax. 93 163 02 93 ▪ Info@espai.es ▪ www.espai.es

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

SUPERIOR DISEÑO GRÁFICO Y CREACIÓN DE SITIOS WEB

1. IMAGEN DIGITAL - ADOBE PHOTOSHOP CC

1.1. Interfaz y entorno de trabajo.
1.2. Guías, reglas y cuadrículas.
1.3. Modificar el tamaño y la resolución de una composición.
1.4. Recortar una imagen.
1.5. Creación, edición, copia y eliminación de capas.
1.6. Opciones de capa y métodos de fusión.
1.7. Transformar el tamaño, posición y la rotación de una capa.
1.8. Aplicar estilos de capa.
1.9. Herramientas de selección.
1.10. Aplicar máscaras de capa.
1.11. Concepto de canal. Guardar selecciones en los canales.
1.12. Utilización de las capas de Ajuste.
1.13. Máscaras de recorte.
1.14. Trazados y herramienta Pluma.
1.15. Aplicar máscaras vectoriales.
1.16. Trabajo con pinceles y herramientas de pintura.
1.17. Herramientas de clonación.
1.18. Crear Objetos Inteligentes.
1.19. Deformar la imagen de un Objeto Inteligente.
1.20. Aplicar filtros a un objeto inteligente.

2. ILUSTRACION DIBUJO VECTORIAL ADOBE ILUSTRATOR CC

2.1. Interfaz y entorno de trabajo.
2.2. Trabajo con capas en Illustrator.
2.3. Dibujar trazados con la herramienta Pluma.
2.4. Trazados de forma abierta y de forma cerrada.
2.5. Colorear trazos y rellenos.
2.6. Agrupar, unir y alinear objetos.
2.7. Herramienta Creador de Formas.
2.8. Panel Buscatrazos.
2.9. Crear trazados compuestos y trazados de recorte.
2.10. Crear máscaras de opacidad.
2.11. Importación de imágenes bitmap. Archivos enlazados vs archivos vinculados.
2.12. Crear una capa Plantilla.
2.13. Degradados, Mallas de degradado y Distorsiones de envolvente.
2.14. Herramienta Fusión.
2.15. Modificación de los atributos de apariencia: trazo, relleno, transparencia y efectos.
2.16. Efectos 3D.
2.17. Creación y uso de símbolos.
2.18. Creación y utilización de pinceles.
2.19. Exportar gráficos.

3. MAQUETACIÓN Y COMPAGINACIÓN ADOBE INDESIGN CC

3.1. Interfaz y entorno de trabajo.
3.2. Mesas de trabajo, páginas y pliegos.
3.3. Páginas maestras.
3.4. Numeración automática de páginas.
3.5. Colocar el texto.
3.6. Vinculación y flujo entre cajas de texto.
3.7. Crear estilos de párrafo y estilos de carácter.
3.8. Panel Pictogramas.
3.9. Crear una tabla de contenidos.
3.10. Aplicar color, matices y degradados.
3.11. Colocar imágenes. Archivos enlazados vs archivos incrustados.
3.12. Importar archivos de Photoshop, Illustrator y archivos PDF.
3.13. Crear un trazado de recorte.
3.14. Escalar imágenes y marcos de imagen.
3.15. Trazados de marcos y estilos de objeto.
3.16. Pies de ilustración. Notas a pie de página.
3.17. Tablas de datos.
3.18. Crear formularios PDF interactivos.
3.19. Exportar archivos PDF para impresión y para interacción.

1. LENGUAJE XHTML

1.1. El W3C y la necesidad de estándares.
1.2. La web actual y el XHTML.
1.3. Los navegadores.
1.4. Arquitectura cliente servidor.
1.5. Elementos XHTML.
1.6. Entidades carácter y codificación.
1.7. Optimización de pesos.
1.8. Estructura y normas básicas XHTML.
1.9. Creación de código XHTML válido.
1.10. Las diferentes partes de un documento.
1.11. Objetivos a conseguir para una correcta implementación.
1.12. Planificar la estructura del proyecto.
1.13. Subir la web al servidor.
1.14. Aumentar la calidad de tu sitio web.
1.15. Fases de un proyecto web.
1.16. Enlaces entre diferentes documentos.
1.17. Conceptos teóricos sobre la técnica Ajax.
1.18. Comparación entre XHTML y HTML.
1.19. Teoría sobre la accesibilidad web.
1.20. Vinculación con hojas de estilo CSS.
1.21. Vinculación con JavaScript.
1.22. Ejemplos de uso de XHTML.
1.23. El uso de formularios.
1.24. Las extensiones de Firefox.
1.25. Los tipos de elementos y la semántica.
1.26. Errores comunes de XHTML.
1.27. Tipos de layout.
1.28. Ejercicios sobre estructuración de documentos.

2. HOJAS DE ESTILO CSS

2.1. Elementos generales de la especificación 2.1.
2.2. Sintaxis CSS y tipos de datos básicos.
2.3. Selectores.
2.4. Asignación de valores a propiedades, cascada y herencia.
2.5. Tipos de media.
2.6. El box model.
2.7. Formateo visual.
2.8. Listas ordenadas y desordenadas.
2.9. Colores y fondos.
2.10. Fuentes.
2.11. Textos.
2.12. Interfaz de usuario.
2.13. consejos.
2.14. Reset.css
2.15. Estudio de casos reales.
2.16. Ejemplos y ejercicios de maquetación.

3. LENGUAJE HTML5 Y CSS3

3.1. Correcta estructuración en HTML5.
3.2. Uso de nuevos selectores en el diseño.
3.3. Correcto uso de prefijos web.
3.4. Teoría de los colores.
3.5. Implementación de bordes redondeados y ovalados.
3.6. Implementación de sombras en cajas y textos.
3.7. Implementación de degradados web.
3.8. Teoría e implementación de múltiples fondos web.
3.9. Uso de elementes en HTML5.
3.10. Uso de Font-face y Google fonts.
3.11. Implementación de nuevos campos en formularios.
3.12. Validación de formularios mediante CSS3.
3.13. Expresiones regulares.
3.14. Elaboración de formularios complejos.
3.15. Uso de transformaciones mediante transiciones.
3.16. Animación web con CSS3.
3.17. Implementación de objetos canvas.
3.18. Adaptación web a smartphones y tablets.
3.19. Cross-browser mediante librerías javascript.

4. JAVASCRIPT&JQUERY

4.1. Gramática de JavaScript.
4.2. Lógica de control en los programas.
4.3. Objetos del DOM.
4.4. Los eventos y la validación de formularios.
4.5. Clases de JavaScript.
4.6. JavaScirpt y CSS.
4.7. Introducción a jQuery.
4.8. Acción/Reacción: Eventos en jQuery.
4.9. Mejora de imágenes.
4.10. Mejorar la navegación.
4.11. Mejora de formularios web.
4.12. Expansión de la interfaz.
4.13. ¿Qué es Ajax?
4.14. Programación básica con Ajax.
Yendo más allá de jQuery y JavaScript