



DISEÑO Y PROGRAMACIÓN EN INTERNET

Profesor Javier Bañón Izu

TEMA 1_Introducción a la estética web

1_1_Conceptos básicos de diseño gráfico y web (Semejanzas y diferencias técnicas).

1_2_Formas básicas del diseño web/gráfico.

_El punto, la línea, el contorno, el cuadrado, la circunferencia, contornos mixtos, contornos orgánicos.

_Diseño equilibrado: Proporciones, escala, contrastes, agrupaciones, reticulado, alineaciones, simetrías, jerarquía visual.

_Teoría del color: Naturaleza, percepción, modelos de color, tipos de color, contrastes de color, propiedades de los colores, el color en la web.

_Tipografía: Familias tipográficas, fuentes Serif y Sans Serif, tipografía digital y en la web, fuentes para impresión y para pantalla.

_Gráficos digitales: El mapa de bits y la imagen digital, formatos de imagen y perfiles de color.

TEMA 2_Retoque digital para la web: Photoshop e ImageReady.

2_1_Conceptos teóricos:

_Utilización del color y diferentes paletas de colores.

_Utilización del retoque fotográfico.

_Aplicación de efectos sobre la imagen y el texto.

_Retoque, giro, perfil, orientación y redimensiones de imágenes.

_Técnicas de optimización de los elementos gráficos para la web.

2_2_Conceptos prácticos:

_Ajustes de color.

_Transformación de las imágenes.

_Utilización de capas y máscaras (de capa y vectoriales).

_Creaciones personales: el uso de trazados.

_Diseño de la interfaz de Photoshop

_Creación de páginas animadas.

_Gif animados, rollovers, mapas de imágenes con ImageReady.

_Los sectores.

TEMA 3_Ilustración vectorial para la web: Illustrator/Freehand, Photoshop.

3_1_Conceptos básicos de ilustración vectorial.

3_2_Diferencias y ventajas para la web.

3_3_Aplicación con software de animación web (Flash).

TEMA 4_Animación web: Flash.

4_1_Conceptos teóricos:

_Los fotogramas y su aplicación.

_Los tipos de animación.

_Importar imágenes.



- _Actionscript.
- _Los formatos de publicación para las películas.

4_2_Conceptos prácticos:

- _Trabajar con capas.
- _Trabajar con fotogramas.
- _Trabajar con objetos.
- _Aplicación de los símbolos: gráfico, clip de película, botones.
- _Crear animaciones sencillas y complejas (películas).
- _Trabajar con las actionscript.

TEMA 5_Edición web con software WYSIWYG: Dreamweaver.

5_1_Conceptos teóricos:

- _Creación de la estructura de exploración de una web.
- _Fundamentos del formato de página.
- _Los informes del sitio.
- _Administración de sitios.

5_2_Conceptos prácticos:

- _Diseño y configuración de las páginas.
- _Creación e inserción de textos, imágenes y sonidos.
- _Utilización de tablas.
- _Efectos DHTML.
- _Formularios y propiedades.

TEMA 6_Publicar en Internet.

- _La web como un servicio más de Internet. Otros: e_mail, chat, FTP.
- _Cómo es una web por dentro.
- _Estructura del sitio.
- _Software de pago y freeware.
- _Alojar las páginas.
- _Subir los archivos al servidor.
- _Actualización de páginas.

TEMA 7_Promoción de páginas web.

- _Tipos de buscadores.
- _Registrar una página (trucos).
- _Dónde colocar las palabras clave.
- _Etiquetas META.
- _Promocionar proyectos.
- _Promoción en la Red y tipos de publicidad: banner, ventanas flotantes, intersticiales, adserving, etc.
- _Mercado y soporte.

Asignatura: Diseño y programación en Internet

Profesor: Javier Bañón Izu.

Despacho 110 – Facultad de CC. de la Información.

2º Cuatrimestre