



Profesional certificado por Adobe en creación de páginas web con Adobe Dreamweaver 2021 (v 21.x)

Se espera que todos los objetivos sean comprendidos al nivel del candidato objetivo: El candidato objetivo (TC) tiene aproximadamente 150 horas de instrucción y experiencia práctica con el producto, está familiarizado con las características y capacidades del producto, así como con los conceptos profesionales relevantes. El TC es generalmente autosuficiente y capaz de aplicar el conocimiento de los principios actuales de diseño web para realizar tareas básicas o rutinarias involucradas en su puesto de trabajo con asistencia limitada de sus compañeros, documentación del producto y servicios de soporte. El TC generalmente trabaja en colaboración con colegas o con supervisión. Además, el TC podrá responder la mayoría de las preguntas conceptuales y aplicadas rutinarias sobre cómo usar Dreamweaver y, por lo general, no tiene que derivar preguntas básicas a otras personas. Puede hablar con credibilidad a otros usuarios o clientes sobre lo que se puede hacer con Dreamweaver y sobre cómo hacerlo de manera efectiva. Los detalles sobre los conceptos de software se pueden encontrar en el sitio web de Adobe Program Learn & Support en <https://helpx.adobe.com/dreamweaver/user-guide.html>.

1. Trabajar en la industria web

Este objetivo cubre conceptos críticos relacionados con el trabajo con colegas y clientes, así como conocimientos cruciales relacionados con aspectos legales, técnicos y de diseño.

1.1 Identificar el propósito, la audiencia y las necesidades de la audiencia para preparar sitios web.

1.1.a Determinar si el contenido es relevante para el propósito, la audiencia, las necesidades de la audiencia, la experiencia del usuario y tiene un diseño apropiado para los dispositivos de destino.

i. Términos clave: objetivos del cliente, público objetivo, demografía, accesibilidad, limitaciones técnicas, ancho de banda, navegadores, resolución, interfaz de usuario, usabilidad, experiencia de usuario, problema de negocio a resolver, resultados esperados, diseño responsivo, etc.

1.2 Comunicarse con colegas y clientes durante todo el proyecto.

1.2.a Demostrar conocimiento de técnicas para comunicar ideas sobre resultados esperados con pares y clientes.

i. Términos clave: proceso de diseño, mapa del sitio, tableros de estado de ánimo, mosaicos de estilo, guiones gráficos, composición de diseño, bocetos, especificaciones, wireframes, prototipos, iteraciones, órdenes de cambio, borradores, ciclo de retroalimentación, alcance del proyecto, ampliación del alcance, requisitos de la plataforma, comentarios de código, etc.

1.2.b Demostrar conocimiento de los conceptos básicos de gestión de proyectos.

i. Términos clave: cronograma, presupuesto, objetivos del proyecto, dependencias y priorización, propuesta, planificación del proyecto por fases, puntos de referencia de finalización, programación en pares, documentación del proyecto, gestión activos, convenciones de nomenclatura, pruebas A/B, plan de pruebas, conceptos de gestión iterativa de proyectos, colaboración en la nube y gestión de archivos, etc.

1.3 Demostrar comprensión del tipo de permisos necesarios para utilizar contenido específico.

1.3.a Identificar consideraciones legales y éticas para el uso de activos de terceros, como derechos de autor, permisos y licencias.

i. Conceptos clave: Creative Commons, dominio público, propiedad intelectual, trabajo derivado, uso comercial/no comercial, atribución, trabajo por encargo, uso justo/trato justo, activos de stock, etc.

1.3.b Identificar cuándo y cómo obtener permisos para utilizar código y contenido.

i. Conceptos clave: autorización de modelo, autorización de ubicación, autorización de medios, ubicación restringida, activos en stock, marcos, código, plantillas, implicaciones de usar un activo alojado en un sitio diferente (hotlinking), etc.

1.4 Demostrar una comprensión de las tecnologías clave relacionadas con el diseño y desarrollo web.

1.4.a Demostrar conocimientos fundamentales de la terminología de Internet.

i. Términos clave: accesibilidad, URL absoluta vs relativa, arquitectura del sitio, URL, servidores web, TCP/IP, FTP, ISP, ancho de banda, registro de dominio, DNS, servidor web, host local, etc.

1.4.b Demostrar conocimientos fundamentales de los motores de búsqueda y la optimización de motores de búsqueda.

i. Términos clave: SEO, palabras clave, metadatos, texto alternativo, jerarquía, backlinks, mejores prácticas, indexación y rastreo, mapa del sitio, etc.

1.4.c Demostrar conocimientos fundamentales de los conceptos de seguridad web.

i. Conceptos clave: Protocolos (FTP/SFTP, HTTP/HTTPS, etc.), tipos de malware comunes, firewalls, riesgo de enlaces a contenido externo, DDoS, necesidades de seguridad, permisos de archivos, autenticación, autorización, spam, CAPTCHA, etc.

OBJETIVOS DEL EXAMEN

1.4.d Demostrar conocimiento de conceptos claves de desarrollo web.

i. *Conceptos clave:* utilizar HTML para la estructura, utilizar CSS para la apariencia, utilizar JavaScript para el comportamiento, lenguajes del lado del servidor, marcos, diseño web responsivo vs. adaptativo, etc.

1.5 Demostrar conocimiento de los principios básicos de diseño y las mejores prácticas empleadas en la industria.

1.5.a Comunicarse visualmente utilizando los elementos y principios del diseño y técnicas comunes de diseño web.

i. *Conceptos clave:* simetría, proximidad, continuidad, equilibrio, contraste, jerarquía, teoría del color, tipografía, sistema de cuadrícula, etc.

1.5.b Identificar elementos y prácticas de diseño de la experiencia del usuario.

i. *Conceptos clave:* usabilidad, accesibilidad, consistencia, investigación de la experiencia del usuario, ley de Hick, ley de Fitt, capacidad de descubrimiento, funcionalidad, estética, etc.

1.5.c Identificar elementos de la interacción del usuario.

i. *Conceptos clave:* navegación, entrada del mouse, entrada del teclado, entrada táctil, menús, controles, elementos de formulario, retroalimentación (información sobre herramientas y validación), etc.

2. Configuración e interfaz del proyecto

Este objetivo cubre la configuración de la interfaz y las configuraciones del programa que ayudan en un flujo de trabajo eficiente y efectivo, así como el conocimiento sobre la gestión de activos digitales para un sitio.

2.1 Cree un nuevo sitio con la configuración adecuada.

2.1.a Establezca las opciones adecuadas para definir un nuevo sitio.

i. *Conceptos clave:* carpeta raíz, sitios locales/remotos/de prueba, tecnología de servidor, configuración de FTP, encubrimiento, control de versiones, proceso de check-in/check-out, repositorios GIT, etc.

2.1.b Cree una nueva página para las necesidades específicas del proyecto.

i. *Conceptos clave:* plantillas de inicio, personalización de plantillas para un sitio, DOCTYPE, títulos de documentos, frameworks, Bootstrap, etc.

2.2 Navegar, organizar y personalizar el espacio de trabajo de la aplicación.

2.2.a Identificar y manipular elementos de la interfaz de Dreamweaver.

i. *Conceptos clave:* Inspector de propiedades, barras de herramientas, barra de estado, vista de código vs vista de diseño en vivo, etc.

2.2.b Organizar y personalizar el espacio de trabajo.

i. *Conceptos clave:* documentos con pestañas; mostrar, ocultar, anidar y acoplar paneles; guardar y restablecer espacios de trabajo; etc.

2.2.c Configurar las preferencias de la aplicación.

i. *Conceptos clave:* Nuevo documento, Sugerencias de código, Fuentes, Interfaz, Tipos de archivos y edición, Vista previa en tiempo real, Extraer, Sitio, Linting, etc.

2.3 Utilice herramientas de diseño no visibles en la interfaz para ayudar en el flujo de trabajo del proyecto.

2.3.a Configurar las opciones de visualización de contenido.

i. *Conceptos clave:* tamaño de la ventana, ampliación, orientación, vista previa en tiempo real, etc.

2.3.b Navegar por un sitio.

i. *Conceptos clave:* navegar por directorios de carpetas, carpetas anidadas, etc.

2.4 Administrar activos en un proyecto.

2.4.a Agregar y organizar activos.

i. *Conceptos clave:* Copiar, pegar, mover, editar y eliminar activos (imágenes, colores, URL, scripts, fragmentos y multimedia) mediante el panel Archivos, el panel Activos, las Bibliotecas CC, la extracción de activos de .psd, etc.

2.4.b Configurar activos en un proyecto.

i. *Conceptos clave:* comprimir activos, establecer permisos, administrar archivos locales y remotos mediante el panel Archivos, etc.

OBJETIVOS DEL EXAMEN

3. Organizar el contenido en una página

Este objetivo cubre la estructura del documento y el diseño responsivo.

3.1 Organizar la estructura de la página.

3.1.a Ver, editar y administrar la estructura de una página.

i. *Conceptos clave:* Panel DOM, estructura DOM tal como se aplica a la jerarquía de elementos (encabezado, pie de página, navegación, cuerpo, script, artículo, span, div), anidamiento adecuado de elementos, etc.

3.2 Aplicar conceptos de diseño responsivo y adaptativo.

3.2.a Diseñar una página web que funcione bien en múltiples dispositivos.

i. *Conceptos clave:* consultas de medios, puntos de interrupción, unidades de medida CSS, diseño para múltiples dispositivos (diferentes tamaños de ventana gráfica), plantillas del marco Bootstrap, etc.

4. Trabajar con código para crear y modificar contenido

Este objetivo cubre las principales tecnologías utilizadas para crear contenido web.

4.1 Organizar y mostrar contenido utilizando HTML.

4.1.a Identificar el uso apropiado de las etiquetas <html>, <head>, <body> y <div>.

4.1.b Diferenciar entre elementos en bloque y en línea.

4.1.c Dar formato al contenido utilizando encabezados, párrafos y listas.

i. *Elementos clave:* <h1> a <h6>, <p>, , , , , ,
, <blockquote>, , etc.

4.1.d Insertar y manipular imágenes, vídeos, sonidos y animaciones.

i. *Conceptos clave:* Insertar imágenes, escalar imágenes, agregar texto alternativo para accesibilidad y optimización de motores de búsqueda, insertar y configurar video y audio, etc. ii. *Elementos clave:* , <video>, <audio>

4.1.e Crear, administrar y editar hipervínculos.

i. *Conceptos clave:* interno, externo, absoluto, relativo, correo electrónico, teléfono, anclas con nombre, atributo de destino, etc.

4.2 Aplicar elementos tabulares y semánticos para describir contenido.

4.2.a Mostrar y organizar información utilizando tablas.

i. *Elementos clave:* <table>, <tr>, <td>, <th>, <thead>, <tfoot>

4.2.b Mostrar y organizar información utilizando otros elementos semánticos básicos.

i. *Elementos clave:* <article>, <aside>, <nav>, <section>, <footer>, <header>, <main>, etc.

4.3 Dar estilo a una página web usando CSS

4.3.a Configurar las propiedades de la página inicial.

i. *Conceptos clave:* Cuadro de diálogo Propiedades de página

4.3.b Administrar fuentes.

i. *Conceptos clave:* familia de fuentes, fuentes predeterminadas, fuentes de página, lista de sustitución de fuentes, etc.

4.3.c Crear y administrar reglas CSS utilizando el panel Diseñador CSS.

i. *Conceptos clave:* secciones Fuentes, @Media, Propiedades y Selectores; habilitación y deshabilitación de propiedades de reglas CSS, búsqueda y filtrado, etc.

4.3.d Crear y utilizar estilos en línea, estilos internos y hojas de estilo externas.

i. *Conceptos clave:* Orden en cascada, importación de hojas de estilo (@import), etc.

4.3.e Crear y modificar selectores que hacen referencia a elementos HTML específicos.

i. *Tipos de selectores:* id, clase, etiqueta, pseudoclase, grupo, descendiente, selectores secundarios

4.3.f Aplicar declaraciones CSS comunes

i. *Declaraciones clave:* fuentes, fondos, imágenes, colores, modelo de caja, ancho, alto, posicionamiento, estilos para estados de botones, pestañas, menús desplegables animados, etc.

4.3.g Organice el diseño de una página web con etiquetas div y estilos CSS posicionados de forma relativa y absoluta.

i. *Conceptos clave:* insertar una etiqueta div en modo estándar, modificar atributos de etiquetas div y mostrar contenido superpuesto en una página web usando etiquetas div, etc.

4.4 Añadir interactividad mediante JavaScript

4.4.a Crear y gestionar formularios.

i. *Conceptos clave:* identificar qué entradas de formulario son apropiadas para recopilar distintos tipos de información, insertar elementos de formulario en una página, métodos utilizados para transmitir datos de formulario (GET, POST, atributo de acción), validación de datos, etc.

4.4.b Añadir interactividad a una página web.

i. *Conceptos clave:* Canvas HTML5, fragmentos de JavaScript, etc.

OBJETIVOS DEL EXAMEN

5. Publicación de medios digitales

Este objetivo cubre guardar y exportar documentos completos en múltiples formatos o activos específicos dentro del proyecto.

5.1 Preparar el proyecto para su publicación.

5.1.a Configurado para pruebas y publicación.

i. Conceptos clave: sitio local, sitio remoto, servidor de pruebas, servidor web, protocolos de transferencia de archivos (FTP, local/red, FTP seguro, WebDav, RDS), gestión de activos, enlaces y archivos, etc.

5.1.b Verifique el proyecto en busca de errores y las especificaciones del proyecto.

i. Conceptos clave: revisión ortográfica, creación de un mapa del sitio, validación de HTML, comprobación de usabilidad y accesibilidad, limpieza de HTML, verificación y actualización de enlaces en todo el sitio, prueba del sitio en vivo para validar enlaces y multimedia, resolución de problemas de CSS mediante ayudas visuales, vista previa en el navegador, Vista en vivo, validación de código, etc.

5.2 Publicar un sitio web.

5.2.a Guardar páginas web.

i. Conceptos clave: Guardar vs Guardar como..., nombre y ubicación del archivo, Guardar como plantilla, etc.

5.2.b Publicar un sitio en vivo.

i. Conceptos clave: enviar y recibir archivos del servidor, realizar check-in y check-out para proyectos de equipo, actualizar archivos del sitio, archivos dependientes y asociados, ocultar archivos y carpetas, sincronizar sitios locales y remotos, etc.

NOTA: Todos los elementos clave (términos clave, herramientas clave, conceptos clave y configuraciones clave) son ejemplos y no una lista completa. Es posible que los cambios en la industria o la aplicación requieran la cobertura de elementos no incluidos en la descripción del candidato objetivo para el programa Adobe Certified Professional.