

CONTENIDOS:



AM
adobeMUSEtutoriales.es

Mu CURSO FUNDAMENTAL
ADOBE MUSE CC

¡Diseño sin límites!

A
Adobe

CAPÍTULO 01: INTRODUCCIÓN DEL CURSO.

CAPÍTULO 02: DISEÑO WEB Y ADOBE MUSE.

- Repasamos las novedades y actualizaciones en Adobe Muse desde sus comienzos, allá por 2012 ... después exponemos brevemente qué es el programa, lo situamos en un contexto del diseño web en general.

>> [Duración: 00:06:42](#)

CAPÍTULO 03: PLANTEAMIENTOS DE UN NUEVO PROYECTO.

- Nos ponemos en la situación de un estudio de diseño web, y hacemos un repaso a la información que debemos obtener del cliente. Aspectos concretos que no podemos obviar y son importantes para empezar un nuevo proyecto. También vemos herramientas online para crear una buena maqueta inicial. Y posteriormente como afrontar este primer paso con el ordenador y las diferentes opciones que tenemos para comenzar el proyecto.

>> [Duración: 00:08:00](#)

CAPÍTULO 04: CREACIÓN DE UN NUEVO PROYECTO.

- En este capítulo creamos y configuramos el nuevo sitio, viendo qué dimensiones podemos usar para empezar, qué criterios podemos seguir para elegir unas anchuras u otras, y que se visualicen bien en la mayoría de dispositivos. Relleno, márgenes, y los ajustes avanzados.

>> [Duración: 00:07:34](#)

CAPÍTULO 05: ÁREAS DE PLAN Y DISEÑO.

- En el área de PLAN, vamos a plantear y diseñar todas las páginas principales, secundarias etc ... así como las páginas maestras del proyecto. Repasamos todo el área de plan en profundidad y las PREFERENCIAS. Posteriormente, comenzamos ya en el área de DISEÑO, donde realmente vamos a pasar más tiempo maquetando contenidos. Repasamos el interfaz de Adobe Muse con todos los paneles, ventanas y menús.

>> [Duración: 00:11:29](#)

CAPÍTULO 06: LAS PÁGINAS MAESTRAS.

- En este vídeo, vamos a trabajar con algo fundamental en Adobe Muse y son las páginas maestras. En ellas colocaremos todos aquellos elementos que queremos se repitan en las páginas del sitio web que consideremos oportuno. Vemos todas las opciones y características, y aprenderemos como combinarlas para conseguir unos óptimos resultados.

>> [Duración: 00:09:43](#)

CAPÍTULO 07: ESTRUCTURA DEL PROYECTO.

- En este capítulo vamos a crear la estructura básica del sitio web, las páginas principales y secundarias desde el área de Plan. Veremos todas las posibilidades de exportar y publicar, con todas las opciones posibles.

>> [Duración: 00:08:10](#)

CAPÍTULO 08: CREACIÓN DE UN MENÚ BÁSICO.

- Con el widget de menú, que tenemos en la Biblioteca de Widgets, vamos a crear nuestro menú principal, con todos los botones y desplegable para las páginas secundarias. Aprenderemos y veremos las opciones de configuración del widget, para adaptarlo a cualquier proyecto.

> [Duración: 00:08:44](#)

CAPÍTULO 09: ENLACES / HIPERVÍNCULOS.

- En un proyecto web, es fundamental trabajar con enlaces e hipervínculos. Veremos cómo hacerlo y enlazar tanto a páginas del sitio, como enlaces externos, con todas las opciones posibles.

>> [Duración: 00:05:43](#)

CAPÍTULO 10: LOS ESTADOS

- Los botones, ya sean dentro de un texto, imagen etc ... tienen diferentes estados, Normal, RollOver, pulsado y Activo. Veremos todas las particularidades de cada uno, y como aprovechar las últimas actualizaciones para crear efectos de desvanecimiento con ellos.

>> Duración: 00:05:54

CAPÍTULO 11: MENÚ AVANZADO (MANUAL).

- Vimos en un capítulo anterior como crear un menú automático con el widget de menú. Ahora, vamos a ver cómo crear uno de manera manual, sin pasar por el área de Plan y, de esta manera, personalizar al máximo nuestro proyecto.

>> Duración: 00:07:32

CAPÍTULO 12: RELLENOS y TRAZOS.

- Veremos como trabajar con los rellenos, como aplicar transparencias, degradados, rellenar con imágenes y todas las diferentes opciones que tenemos con Adobe Muse. También, como aplicar un trazo, grosor, colores etc ...

>> Duración: 00:07:39

CAPÍTULO 13: CAPAS / ALINEAR.

- El uso de capas es fundamental en cualquier proyecto. El conocer cómo optimizar los elementos va a ser vital para no tener problemas. Aprenderemos como trabajar con las capas y su nivel jerárquico correcto, y de paso, veremos como usar el panel de alinear. Algo muy útil para dar ese aspecto profesional a las páginas web.

>> Duración: 00:07:48

CAPÍTULO 14: Uso de TEXTOS.

- Dedicamos este capítulo a los textos, como maquetar y darles el aspecto que queremos. Cómo usar el panel de texto y como importar familias de fuentes a Adobe Muse. Usaremos Typekit para ello, y veremos también como importar una fuente local a nuestro proyecto.

>> Duración: 00:16:25

CAPÍTULO 15: Uso de IMÁGENES.

- Como sabéis, las imágenes son algo fundamental en todo sitio web. En este vídeo aprenderemos a importar de diferentes maneras, y como modificarlas. A usar la importación por lote, si tenemos muchas imágenes.

Y como rellenar un rectángulo con una imagen, con todas sus opciones de encaje y configuración.

También veremos cómo importar imágenes directamente desde Adobe Photoshop, o como añadir a Adobe Muse, un botón en formato .PSD con todas las capas asociadas a cada estado de botón.

>> [Duración: 00:21:21](#)

CAPÍTULO 16: EFECTOS.

- Los efectos van a dar ese toque profesional a los elementos de la página, sombras, bisel o resplandor son los tres modos de efectos disponibles en Adobe Muse. Con ellos vamos a trabajar y ver las diferentes opciones. Además os daremos un truco muy útil, para reutilizar iconos en diferentes proyectos, y darles un color personalizado.

>> [Duración: 00:03:54](#)

CAPÍTULO 17: USO DEL COLOR / ADOBE COLOR.

- Veremos como aprovechar una herramienta online de Adobe (y gratuita), como es Adobe Color. Como crear muestras de color en base a reglas cromáticas, o también a buscar combinaciones creadas por la comunidad. Como llevar todo esto a Adobe Muse a través de la Biblioteca de Creative Cloud y, de esta manera, poder trabajar con diferentes colaboradores a tiempo real. Además de esto, como usar las muestras de color, para actualizar los colores de un sitio web completo, con un solo click y, optimizando de esta manera, muchísimo nuestro trabajo como diseñadores web.

>> [Duración: 00:08:01](#)

CAPÍTULO 18: ESTILOS CSS.

- El uso de los **estilos CSS** es algo fundamental, y es muy importante usarlos correctamente, esto nos evitará muchos problemas y nos permitirá actualizar en segundos, el trabajo de horas si lo hacemos bien. Estilos de párrafo, de carácter, estilos gráficos y viñetas son los que tenemos disponibles en Adobe Muse.

Además, veremos como planificar los estilos para el SEO y el posicionamiento.

>> [Duración: 00:16:30](#)

CAPÍTULO 19: ANCLAS DE NAVEGACIÓN.

- Las **anclas** son un buen recurso para crear interactividad a nuestras páginas web. De esta manera, ofrecer a los visitantes una buena experiencia en la navegación. Podemos usar las anclas de diferentes maneras, veremos cómo y dónde colocarlas, y crear también bonitos efectos de desplazamiento.

>> [Duración: 00:12:03](#)

CAPÍTULO 20: EFECTOS DE DESPLAZAMIENTO 1/2

- Los **efectos de desplazamiento** nos permiten crear movimiento en objetos, y que, conforme el scroll del navegador suba o baje, que determinados elementos aparezcan con un movimiento. Vamos a aprender a hacer esto, y cómo configurar todo eso con la posición clave, posición final, controlando la velocidad y la transparencia para crear bonitos y sorprendentes efectos.

>> [Duración: 00:12:55](#)

CAPÍTULO 21: EFECTOS DE DESPLAZAMIENTO 2/2

>> [Duración: 00:03:47](#)

CAPÍTULO 22: LA MAQUETACIÓN RESPONSIVA 1/3

- La **maquetación responsiva** es uno de los aspectos más importantes de Adobe Muse. A lo largo de 3 capítulos, vamos a conocer todo sobre este sistema de maquetación. Cómo crear los puntos de rotura (*breakpoints*), dónde hacerlo y qué criterios seguimos para usar una u otra anchura en píxeles. Además de esto, cómo usar las fijaciones de los elementos, bien respecto a la página o al navegador. Y posteriormente, como usar los diferentes comportamientos fluidos que tienen los elementos. Como elegir cuál es el mejor para cada punto de rotura. Por último, veremos como usar la maquetación fija y combinarla con la responsiva en un mismo proyecto.

>> [Duración: 00:21:58](#)

CAPÍTULO 23: LA MAQUETACIÓN RESPONSIVA 2/3

>> [Duración: 00:26:39](#)

CAPÍTULO 24 : LA MAQUETACIÓN RESPONSIVA 3/3

>> Duración: 00:16:42

CAPÍTULO 25 : LA BIBLIOTECA.

- La Biblioteca nos permite guardar ciertos elementos, para después reutilizarlos, bien en el mismo proyecto o en otro diferente. Además, podemos compartir una Biblioteca con la comunidad o un equipo de colaboradores. Dentro de la Biblioteca también encontraremos widgets creados por diferentes empresas.

>> Duración: 00:06:56

CAPÍTULO 26: ADOBE STOCK / BIBLIOTECA CC.

- En este capítulo trabajaremos con una estupenda herramienta online, como es Adobe Stock, y como conseguir impactantes imágenes y llevarlas a nuestro proyecto. No es gratuito, pero veremos los beneficios de Adobe Stock para trabajos profesionales. Posteriormente,

>> Duración: 00:08:31

CAPÍTULO 27: LOS FORMULARIOS.

- Tener uno o varios formularios en nuestra página web es algo fundamental para que, nuestros visitantes se puedan poner en contacto con nosotros. Veremos cómo usar estos formularios con Adobe Muse y todas las opciones de configuración, uso de códigos Captcha, Grupos de opción o casillas de verificación. También veremos alternativas para crear formularios con herramientas externas e importarlas en nuestro proyecto web.

>> Duración: 00:13:00

CAPÍTULO 28: BIBLIOTECA DE WIDGETS.

- Una de las principales características de Adobe Muse, es que permite crear contenidos interactivos sin teclear código. Y eso es precisamente lo que hacemos con los widgets nativos. Estos son los que viene por defecto con el programa. En este vídeo vemos cómo se configura uno de los más utilizados. Un widget social de Google Maps.

>> [Duración: 00:05:46](#)

CAPÍTULO 29: EL RECOPIADOR DE ACTIVOS

- Cuando trabajamos en más de un lugar, es necesario llevarnos con nosotros la carpeta del proyecto en algún dispositivo externo, unidad usb, disco extraíble etc ... Con el recopilador de Activos podremos reunir los activos del proyecto en una carpeta, para después trasladarla o simplemente tener todo bien ordenado y controlado.

>> [Duración: 00:09:41](#)

CAPÍTULO 30: MENÚ MÓVIL TIPO HAMBURGUESA.

- Cuando visualizamos la página web en un dispositivo pequeño, bien un tablet o un smartphone, es necesario cumplir con unas normas de usabilidad. En los puntos de rotura más estrechos, vamos a sustituir el menú tradicional, con un botón "tipo hamburguesa". Para ello, usaremos dos widgets nativos de Adobe Muse y los combinaremos en un solo elemento multimedia.

>> [Duración: 00:07:55](#)

CAPÍTULO 31: CONSEJOS SEO Y POSICIONAMIENTO.

- Si queremos que nuestro sitio web esté bien posicionado, y aparezca en los primeros lugares en las búsquedas, es necesario un trabajo previo y seguir unos procedimientos. Tanto los textos, imágenes, como en las páginas, es importante rellenar con cierta información, para así, Google o los buscadores, puedan "indexar" la información, enlaces de la página, links externos, etc ... para recopilar información y posicionar correctamente nuestra web.

>> [Duración: 00:11:13](#)

CAPÍTULO 32: PUBLICACIÓN Y EXPORTACIÓN.

- Una vez tenemos el proyecto terminado, hemos comprobado que no tiene errores, es el momento de subirlo al servidor. Aquí tenemos algunas opciones a elegir ... usar un servidor de Adobe Business Catalyst, o un servidor con otra empresa, tipo Arsys, 1and1 etc ... además, debemos conocer ciertos procedimientos para preparar la página para su posterior edición en el navegador.

>> [Duración: 00:07:25](#)

CAPÍTULO 33: LA EDICIÓN EN EL NAVEGADOR.

- Si queremos actualizar la página desde un ordenador que no tenga Adobe Muse, debemos seguir unos pasos muy sencillos. Después, cualquier persona, que tenga ciertos permisos, podrá también editar algunos contenidos. En este vídeo vamos a ver cómo hacer esto, cómo modificar esos elementos en nuestra página web, y después, cómo tener Adobe Muse perfectamente sincronizado.

>> [Duración: 00:10:56](#)

CAPÍTULO 34: DESPEDIDA DEL CURSO.

>> [Duración: 00:01:51](#)

CAPÍTULO 35: TIENDA ONLINE 1/2 (EXTRA)

>> [Duración: 00:13:28](#)

CAPÍTULO 36: TIENDA ONLINE 2/2 (EXTRA)

>> [Duración: 00:11:17](#)