INESEM
Instituto Europeo de Estudios Empresariales

Técnico Superior en Diseño con Adobe Flash CS5 y ActionScript 3.0 (Online)

+ Información Gratis

TITULACIÓN DE FORMACIÓN CONTINUA BONIFICADA EXPEDIDA POR EL INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

Técnico Superior en Diseño con Adobe Flash CS5 y ActionScript 3.0 (Online)

Duración: 300 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: Online

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

ActionScript es un lenguaje de programación para la tecnología Flash de Adobe con el que el programador o diseñador puede desarrollar aplicaciones orientadas a objetos, con las que crear páginas web dinámicas, programas de simulación y educativos, o cualquier proyecto que requiera interactuar con gráficos y sonidos. Se trata de una herramienta imprescindible para todos aquellos interesados en convertirse en profesionales del mundo del diseño web y gráfico, sector que goza en la actualidad de amplias salidas profesionales.

A quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

Objetivos

- Aprender a realizar películas flash destinadas a la web, tales como banners, presentaciones animadas, películas interactivas, etc.
- Adquirir los conocimientos necesarios para incluir elementos multimedia como sonido y vídeo.
- Aprender cómo optimizar los tiempos de carga para una correcta visualización en la web o su desarrollo dentro de un CDROM interactivo.
- Aprender a programar en ActionScript 3.0 e incorporar los conocimientos generales de la programación orientada a objetos
- Aprender a crear elementos dinámicos e interactivos de alta calidad para el usuario.

Para qué te prepara

Al finalizar el curso el alumno será capaz de programar en ActionScript 3.0 para Flash incorporando los conocimientos generales de la programación orientada a objetos, así mismo podrá crear proyectos dinámicos e interactivos de alta calidad.

Salidas laborales

Estudios de Diseño Web, Diseño Gráfico, Agencias de Comunicación y Publicidad, Artes Gráficas, Programación, Informática, Videojuegos, etc.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales, Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo y Fondo Social Europeo).

INESEM Instituto Europeo de Estudios Empresariales

Instituto Europeo de Estudios Empresariales

como Escuela de Negocios acreditada para la impartición a nivel nacional de Acciones de Formación Superior de Postgrado

Centro de Formación Superior de POSTGRADO INESEM

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN DE POSTGRADO CON NIVEL DE CURSO

D. Antonio Sánchez Sánchez

con D.N.I. 01010101X que presta sus servicios en la empresa ANTONIO S.L. con C.I.F. B0000001 ha superado los estudios correspondientes de

Técnico Superior en Igualdad de Género

perteneciente al Plan de Formación Continua dentro del marco de la Fundación Tripartita para la Formación en el empleo dirigido a trabajadores de todos los sectores en la convocatoria del 2008.

Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente EFOR/2008-0001-01

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en Granada a 31 de noviembre de 2008

El/La profesor/a tiular	La Dirección General	El/La interesado/a
Manuel Ángel López Pérez	Jesús Moreno Hidalgo	Antonio Sánchez Aguilera

Fundación Tripartita

UNIÓN EUROPEA Fondo Social Europeo

La programación docente, contenidos y características formativas de este curso se ajustan a lo dispuesto por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales en los correspondientes reales decretos citados a continuación, en cuanto a CAPACITACIÓN DOCENTE en materia de Formación reglada: - REAL DECRETO 1646/1997, de 31 de octubre (BOE 18/11/1997) por el que se establece el certificado de profesionalidad de la ocupación. - REAL DECRETO 34/2008, de 18 de enero, por el que se regulan las directrices sobre los Certificados de Profesionalidad. - LEY ORGÁNICA de 5/2002 de 19 de junio, de las Cualificaciones y de la Formación Profesional.

Forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma E-learning. INESEM'

Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental . Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.
Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

Campus virtual online

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

MODULO I. ADOBE FLASH CS6

TEMA 1. PRESENTACIÓN
Introducción
TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I
Tipos de gráficos
Novedades Flash CS6
Flujo de trabajo Flash CS6
Ver el área de trabajo
Menús
Gestión de ventanas y paneles
Guardar espacio de trabajo
Preferencias en flash
Prácticas
TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II
El escenario y propiedades del documento
Herramientas
Línea de tiempo y capas
Vistas del documento
Reglas, guías y cuadrículas
Deshacer, rehacer, historial
Películas flash
Prácticas
TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS
Crear documentos
Las plantillas
Importación de imágenes e ilustraciones
Ilustrator y Flash
Photoshop y Flash
Archivos Flash
Creación de proyectos
Prácticas
TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH
Información sobre el dibujo
Modos de dibujo
Preferencias de dibujo
Herramientas básicas
Herramientas avanzadas
Herramienta pluma
Editar contornos
Prácticas
TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS
Transformar objetos
Seleccionar objetos
Combinación de objetos
Borrar y eliminar objetos
Alinear objetos
Mover y copiar objetos
Prácticas

+ Información Gratis

TEMA 7. COLOR EN FLASH
Selector de color
Paleta color
Degradados
Herramienta transformar degradados
Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
Panel de Kuler
Herramienta cuentagotas y pincel rociador
La Herramienta deco
Prácticas
TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS
Tipos de símbolos
Crear un símbolo
Bibliotecas
Instancias
Símbolos gráficos
Crear un botón
Clip de película
Prácticas
TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN
Línea de tiempo
Las Capas
Animaciones
Animaciones fotograma a fotograma
Interpolación de forma
Animación interpolada
Interpolación clásica
Interpolación de movimiento
Editor de movimiento
Animaciones con guías
Animar objetos 3D
Prácticas
TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MASCARAS Y CINEMÁTICA
Escenas
Filtros
Tipos de filtros
Modos de Mezcla
Capas de mascara
Cinemática inversa
Esqueleto en una forma
Esqueleto en un símbolo
Prácticas
TEMA 11. TEXTO
Text Layout Framework (TLF)
Propiedades de caracteres TLF
Propiedades de párrafo TLF
Propiedades de contenedor y flujo
Fluir texto en cajas
Texto Clásico
Tipos de texto clásico
Incorporar fuentes

+ Información Gratis

Prácticas

TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Importar sonidos
Formatos de sonido admitidos
Sonido en la línea de tiempo
Añadir sonido a un botón
Editar un sonido
Comprimir un sonido
Importar video
Propiedades del video
Adobe Media Encoder
Practicas

TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript
Panel acciones
Acciones más comunes
Panel Fragmentos de código
Formularios
Configurar publicación
Exportar en flash
Prácticas

TEMA 14. ADOBE AIR Y JSFL

¿ Que es Adobe Air ?
Creación de un archivo Adobe AIR
Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
Publicar un archivo AIR
JSFL
Prácticas

TEMA 15. SPRITE SHEETS Y HTML 5

¿Qué es un Sprite Sheets?
HTML 5
Flash y HTML5
Exportar HTML5

MODULO II. ACTIONSCRIP 3.0

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT

¿Qué es ActionScript?
Propiedades de ActionScript 3.0
Clases e Instancias
Conceptos Básicos de ActionScript 3.0

TEMA 2. PANELES FLASH Y OBJETOS

El Panel Acciones
El Panel Fragmentos de Código
Errores de Código
Objetos
Objetos más Usados

TEMA 3. VARIABLES Y COMENTARIOS

Variables
Tipos de Variables
Método Trace
Operadores Básicos
Comentarios de Código

+ Información Gratis

TEMA 4. FUNCIONES
Funciones
Parámetros de Función
Función return
Funciones predefinidas
TEMA 5. OBJETOS I
Objetos en Flash
Propiedades de un MovieClip
Conocer las propiedades de los objetos
Exportar símbolos para ActionScript
Instancias Dinámicas
TEMA 6. OBJETOS II
DisplayList
Contenedores
Las Lista de Visualización
GetChildAt
Otros Métodos
TEMA 7. EVENTOS
Eventos
Tipos de Eventos de Ratón
Eventos de Teclado
KeyboardEvent
TEMA 8. CONDICIONALES Y CLASE MATH
Condicional if, else
Condicional ELSE IF y operadores
Condicional Switch
La clase Math
TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES
Loops
Ciclos Anidados
Arrays
Ejemplo Array
TEMA 10. ANIMACIONES
fl.transition y fl transition.easing
La Clase Tween
Ejemplo de la Clase Tween
Métodos y Eventos
Evento ENTER_FRAME
TEMA 11. TEXTO
Tipos de Texto en Flash
Bases para la Utilización de Texto
Texto Dinámico
Clase TextField
TextFormat
TEMA 12. CARGAS EXTERNAS
Crear Enlaces, Cargar Imágenes y swf
Sonidos I
Sonidos II
Vídeo

+ Información Gratis

+ Información Gratis