



**INESEM**  
Instituto Europeo de  
Estudios Empresariales

## ***Técnico Superior en Diseño con Adobe Flash CS5 y ActionScript 3.0***

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

# ***Técnico Superior en Diseño con Adobe Flash CS5 y ActionScript 3.0***

**Duración:** 300 horas

**Precio:** 0 € \*

**Modalidad:** A distancia

\* 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 que 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/master, 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).



## Forma de subvención

- 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.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo los manuales teóricos así como completando paso a paso todos los contenidos de los CDROMS Multimedia correspondientes al curso, realizando las distintas prácticas que se adjuntan en el Cuaderno de Ejercicios.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, el Cuaderno de Ejercicios. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

## Materiales didácticos

- Manual teórico 'Adobe Flash CS5'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Flash CS5'
- Manual teórico 'ActionScript 3.0'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia ActionScript 3.0'



## 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 CS5

#### TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

Dirigido a

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Flash CS5?

#### TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos

Flujo de trabajo Flash CS5

Ver el área de trabajo

Menús

Gestión de ventanas y paneles

Guardar espacio de trabajo

Preferencias en flash

#### 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

#### TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos

Las plantillas

Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

#### TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

#### TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

#### TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color

Degradados

Herramienta transformar degradados  
Herramienta bote de tinta y cubo de pintura  
Panel de Kuler  
Herramienta cuentagotas y pincel rociador  
La Herramienta deco

#### **TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS**

Símbolos  
Crear un símbolo  
Bibliotecas  
Instancias  
Símbolos gráficos  
Crear un botón  
Clip de película

#### **TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN**

Línea de tiempo  
Las Capas  
Animaciones  
Animaciones fotograma a fotograma  
Animaciones de forma  
Animación interpolada  
Interpolación clásica  
Interpolación de movimiento  
Editor de movimiento  
Animaciones con guías  
Animar objetos 3D

#### **TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA**

Escenas  
Filtros  
Tipos de filtros  
Modos de Mezcla  
Capas de máscara  
Cinemática inversa  
Esqueleto en una forma  
Esqueleto en un símbolo

#### **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

#### **TEMA 12. SONIDO Y VIDEO**

Sonidos en Flash  
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

### **TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN**

Introducción a ActionScript

Panel acciones

Acciones más comunes

Panel Fragmentos de código

Formularios

Configurar publicación

Exportar en flash

## **MODULO II. ACTIONSCRIPT 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

### **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**

+ Información Gratis

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