



**INESEM**  
Instituto Europeo de  
Estudios Empresariales

## ***Técnico Superior en Maquetación de Proyectos Interactivos con Indesign CS5 + Flash CS5 (Online)***

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

# ***Técnico Superior en Maquetación de Proyectos Interactivos con Indesign CS5 + Flash CS5 (Online)***

**Duración:** 300 horas

**Precio:** 0 € \*

**Modalidad:** Online

\* 100 % bonificable para trabajadores.

## **Descripción**

Flash es una aplicación orientada a los contenidos dinámicos multimedia para Internet, cuyas principales aplicaciones abarcan desde animaciones publicitarias online, presentaciones de proyectos y webs interactivas, hasta la creación de videojuegos. 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. Adobe Indesign es el programa de maquetación más utilizado hoy en día. Libros, periódicos, revistas, folletos, y todo tipo de publicaciones son creadas fácilmente con esta potente herramienta de autoedición. Conviértase en un profesional de las herramientas y utilidades del programa Adobe



## ***A quién va dirigido***

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

## ***Objetivos***

- Realizar películas flash destinadas a la web: banners, presentaciones animadas, películas interactivas, etc.
- Adquirir los conocimientos necesarios para incluir elementos multimedia como sonido y vídeo.
- Optimizar los tiempos de carga para una correcta visualización en la web o su desarrollo dentro de un cd-rom interactivo.
- Utilizar todas las herramientas del programa Adobe Indesign CS5
- Realizar maquetas de libros, folletos, carteles, revistas y periódicos modificando y adaptando el texto y el color.
- Incluir ilustraciones y tablas en los diseños
- Utilizar todas las posibilidades de impresión en papel y PDF y crear documentos interactivos.

## ***Para que te prepara***

Este curso capacita al alumno tanto para autoeditar documentos y publicaciones como para la edición de películas flash para uso Web, tales como banners, vídeos o animaciones de manera profesional.

## ***Salidas laborales***

Estudios de diseño, agencias de publicidad, editoriales, imprentas y medios de comunicación en general

## 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. 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

- Paquete SCORM



## 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

# MÓDULO 1. DISEÑO Y MAQUETACIÓN CON ADOBE INDESIGN CS5

## TEMA 0. PRESENTACIÓN

Requisitos mínimos

¿Qué es Adobe InDesign CS5?

## TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Utilidades y novedades del programa

La retícula compositiva

Software empleado en autoedición

El espacio de trabajo

Creación de documentos nuevos

## TEMA 2. ÁREA DE TRABAJO

Espacios de trabajo y modos de visualización

Barra de estado y personalizar menús

Cuadro de herramientas

Reglas y guías

Rejillas y cuadrículas

Zoom

Trabajar con páginas

## TEMA 3. TEXTO I

Marcos de texto

Adición y vinculación de textos a marcos

Búsqueda y ortografía de texto

Tipografía

Alineación de texto

Transformar texto

## TEMA 4. TEXTO II

Kerning y tracking

Línea base y tabulaciones

Sangrías y capitulares

Tipos de líneas y filetes

Marcos y objetos

## TEMA 5. COLOR

Aplicar color

Panel Muestras

Panel Matices

Degradado

Efectos

Transparencia

## TEMA 6. FORMAS Y TRAZADOS

Formas básicas

Herramienta lápiz

Formas compuestas

Trazados y formas

Pluma

Adaptar texto a un trayecto

## TEMA 7. IMÁGENES E ILUSTRACIONES

Imágenes

Colocar Imágenes

Propiedades de los marcos  
Vínculos importados e incrustados  
Contorneo de marcos gráficos  
Bibliotecas  
Trabajar con objetos I  
Trabajar con objetos II

#### **TEMA 8. TABLAS Y CAPAS**

Trabajar con tablas I  
Trabajar con tablas II  
Trabajar con tablas III  
Capas I  
Capas II

#### **TEMA 9. ESTILOS**

Estilos  
Estilos a partir de un texto  
Aplicar estilos  
Editar estilos  
Estilos de objetos I  
Estilos de objetos II  
Estilos de tabla

#### **TEMA 10. MAQUETAS**

Páginas y Pliegos  
Trabajar con páginas  
Páginas maestras I  
Páginas maestras II  
Numeración

#### **TEMA 11. LIBROS Y PDF**

Archivos de libros  
Sincronizar documentos de libro  
Numerar libros  
Índice  
Panel Índice  
Crear PDF  
Crear marcadores  
Crear hipervínculos

#### **TEMA 12. IMPRESIÓN**

Opciones Generales  
Configuración de tamaño  
Marcas y sangrado  
Gráficos  
Impresión de folleto  
Tipo de folleto  
Opciones de folleto

#### **TEMA 13. DOCUMENTOS INTERACTIVOS**

Documentos flash  
PDF interactivos  
Previsualizar documentos interactivos  
Películas y sonido  
Animación  
Transiciones de páginas  
Botones I

Botones II

## **MÓDULO 2. ADOBE FLASH CS5**

### **TEMA 1. INTRODUCCIÓN**

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

+ Información Gratis

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

**+ Información Gratis**