



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Curso de Programación con ActionScript 3.0

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Curso de Programación con ActionScript 3.0

Duración: 180 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: A distancia

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Este curso se propone profundizar al alumno en el lenguaje Actionscript 3.0, para poder desarrollar sitios Web utilizando todo el potencial del lenguaje de scriptings de Flash : gran interacción con el usuario, contenidos externos, integración de audio y video , etc.



A quién va dirigido

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

Objetivos

Aportar al alumno un mayor número de conocimientos de programación en Actionscript 3.0 y de todas sus utilidades y componentes, de modo que pueda aplicar mayor funcionalidad a los trabajos que realice, así como dotarlos de mayor complejidad y profesionalidad.

Para que te prepara

Te capacita para programar en el lenguaje de Macromedia Flash , aportando mayor funcionalidad a los proyectos que se creen. Te capacita para crear webs dinámicas y profesionales.

Salidas laborales

Informática. Diseño Web. Diseño gráfico. Programación

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 donde 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 leer el manual teórico, a la vez que se responden las distintas cuestiones y ejercicios que se incluyen dentro del cuaderno de evaluación.

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

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Programación con 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

PARTE TEÓRICA. ACTIONSCRIPT 3.0

MÓDULO I. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT 3.0

TEMA 1. INFORMACIÓN SOBRE ESTE MANUAL

Utilización de este manual

Acceso a la Documentación de ActionScript

Recursos de aprendizaje de ActionScript

TEMA 2. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT 3.0

ActionScript

Ventajas de ActionScript 3.0

Novedades de ActionScript 3.0

Compatibilidad con versiones anteriores

TEMA 3. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT

Fundamentos de programación

Utilización de objetos

Elementos comunes de los programas

Animation portfolio piece (sitio de muestras de animación)

Creación de aplicaciones con ActionScript

Creación de clases personalizadas

Ejemplo: Creación de una aplicación básica

Mejora de la aplicación HelloWorld

Ejecución de ejemplos posteriores

MÓDULO II. UTILIZACIÓN DE COMPONENTES ACTIONSCRIPT 3.0

TEMA 4. INTRODUCCIÓN

Introducción

Destinatarios

Requisitos del sistema

Documentación

Convenciones tipográficas

Términos utilizados en este manual

Recursos adicionales

TEMA 5. COMPONENTES ACTIONSCRIPT 3.0

Componentes ActionScript 3.0

Ventajas de utilizar componentes

Tipos de componentes

Añadir y eliminar componentes en un documento

Cómo averiguar la versión

Modelo de gestión de eventos en ActionScript 3.0

Una aplicación sencilla

TEMA 6. TRABAJO CON COMPONENTES

Arquitectura de componentes

Trabajo con archivos de componente

Depuración de aplicaciones de componentes

Configuración de parámetros y propiedades

Biblioteca

Ajuste del tamaño de los componentes

Previsualización dinámica

Gestión de eventos

Trabajo con la lista de visualización

+ Información Gratis

Trabajo con FocusManager
Trabajo con componentes basados en List
Trabajo con DataProvider
Trabajo con CellRenderer
Accesibilidad de los componentes

TEMA 7. UTILIZACIÓN DE LOS COMPONENTES DE LA INTERFAZ DE USUARIO

Utilización de Button
Utilización de CheckBox
Utilización de ColorPicker
Utilización de ComboBox
Utilización de DataGrid
Utilización de Label
Utilización de List
Utilización de NumericStepper
Utilización de ProgressBar
Utilización de RadioButton
Utilización de ScrollPane
Utilización de Slider
Utilización de TextArea
Utilización de TextInput
Utilización de TileList
Utilización de UILoader
Utilización de UIScrollBar

TEMA 8. PERSONALIZACIÓN DE LOS COMPONENTES DE LA INTERFAZ DE USUARIO

Introducción
Definición de estilos
Aspectos
Personalización de Button
Personalización de CheckBox
Personalización de ColorPicker
Personalización de ComboBox
Personalización de DataGrid
Personalización de Label
Personalización de List
Personalización de NumericStepper
Personalización de ProgressBar
Personalización de RadioButton
Personalización de ScrollPane
Personalización de Slider
Personalización de TextArea
Personalización de TextInput
Personalización de TileList
Personalización de UILoader
Personalización de UIScrollBar

TEMA 9. UTILIZACIÓN DEL COMPONENTE FLVPLAYBACK

Introducción
Utilización del componente FLVPlayback
Personalización del componente FLVPlayback
Utilización de un archivo SMIL

TEMA 10. UTILIZACIÓN DEL COMPONENTE FLVPLAYBACKCAPTIONING

Introducción

Adición de subtítulos al componente FLVPlayback

Configuración de los parámetros del componente FLVPlaybackCaptioning

Visualización de textos

Utilización de texto temporizado

Utilización de puntos de referencia en la subtítulos

Personalización del componente FLVPlaybackCaptioning

Etiquetas de texto temporizado

PARTE PRÁCTICA. CDROM CURSO MULTIMEDIA ACTIONSCRIPT 3.0