



**INESEM**  
Instituto Europeo de  
Estudios Empresariales

## ***Técnico Superior en Programación con ActionScript 3.0 para Diseñadores (Online)***

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

# ***Técnico Superior en Programación con ActionScript 3.0 para Diseñadores (Online)***

**Duración:** 220 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.



## ***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 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***

En este curso se destierra el mito de que no se puede ser diseñador y aprender a programar. Al finalizar el curso el alumno será capaz de programar en ActionScript 3.0 incorporando los conocimientos generales de la programación orientada a objetos, así mismo podrá crear proyectos dinámicos e interactivos de alta calidad.

## ***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 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 de E-Learning'
- Paquete SCORM



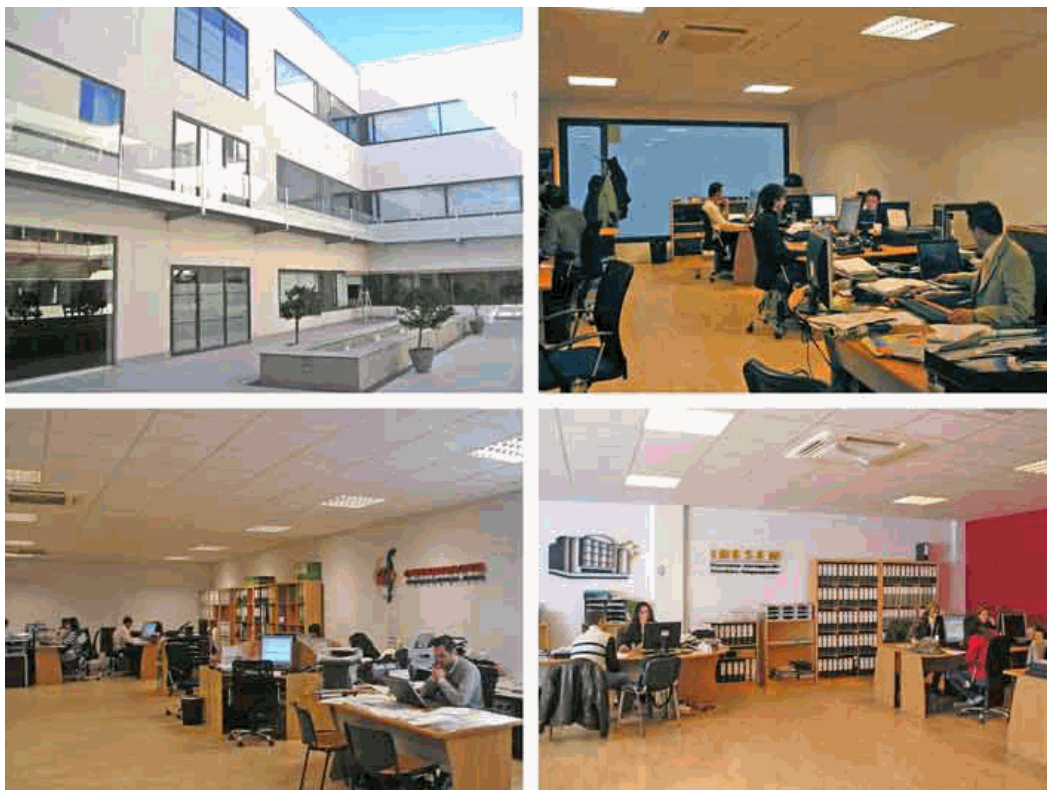
## Profesorado y servicio de tutorías

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

### 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

Condicional if, else

Condicional ELSE IF y operadores

Condicional Switch

La clase Math

### TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES

Loops

Ciclos Anidados

Arrays

Ejemplo Array

+ Información Gratis

**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