

# Curso de Introducción al Diseño Multimedia con Flash 8

---

## *¿Qué es Flash 8?*

---

Flash es la tecnología de Adobe (antiguamente de Macromedia) que más está creciendo en el mercado de Internet; se trata de una herramienta para realizar presentaciones multimedia en la red de forma profesional. En esta versión, que si bien no es la más reciente si es la más extendida, se incorporaron nuevas herramientas base de las posteriormente desarrolladas y se amplió la capacidad de su lenguaje de programación para convertirla en la herramienta multimedia por excelencia, ya no sólo para Internet sino en otros medios.

Su elevada compresión (produciendo contenidos de calidad con un tamaño mínimo), su extensa capacidad multimedia y de interacción con el usuario, hacen que Flash sea no solo pionera en ofrecer una experiencia mejorada al usuario de Internet, si no que continúe en la actualidad siendo referencia en el sector.

## *Objetivos del Curso de Introducción al Diseño Multimedia con Flash 8*

---

El Curso está indicado para todos aquellos usuarios que desean aprender a crear presentaciones multimedia avanzadas para la web y el mundo de Internet principalmente.

Tanto para los usuarios más experimentados como para los noveles, el objetivo final del Curso de Flash 8 es el mismo: Un profundo conocimiento teórico/práctico de Flash 8, que permita emprender proyectos profesionales de envergadura, con garantías de éxito.

## *¿A quién va dirigido este curso?*

---

El Curso Flash 8 on-line está dirigido a:

- ✓ Estudiantes que pretendan ampliar sus conocimientos en entornos multimedia
- ✓ Desarrolladores de sitios Web con experiencia.
- ✓ Diseñadores gráficos.
- ✓ Usuarios de antiguas versiones de Flash.
- ✓ Desarrolladores Multimedia
- ✓ Programadores en entornos gráficos.

En cualquier caso, el curso no requiere un conocimiento previo ya que abarca desde los principales conocimientos teóricos a técnicas avanzadas para alcanzar resultados pero detalladamente explicadas, en un incremento del nivel paulatino para que puedan realizarlas los alumnos que no tengan experiencia anterior en Flash 8 o alguna versión anterior o posterior.

- 1. Conceptos básicos de Flash (1h)**
  - a) Descripción de Flash.
  - b) Creación de documentos.
  - c) Propiedades del documento.
- 2. Paneles más utilizados y el espacio de trabajo (1h)**
- 3. Descripción breve de las herramientas de trabajo (10h)**
- 4. Conceptos básicos de la línea de tiempo (2h)**
  - a) Diferencias entre fotograma y fotograma clave.
  - b) Insertar fotogramas, fotogramas vacíos, fotogramas clave, fotogramas clave vacíos y borrar fotogramas de cualquier tipo.
  - c) Interpolación de movimiento con formas vectoriales.
- 5. Símbolos (5h)**
  - a) Qué son los símbolos
  - b) Gráficos
  - c) Botones
  - d) Clips de películas
- 6. Animación de movimiento de formas vectoriales (5h)**
  - a) Edición de formas vectoriales para la animación.
  - b) Edición de los parámetros de movimiento.
  - c) Incorporar múltiples animaciones a una película flash.
- 7. Guías de movimiento de formas vectoriales (4h)**
- 8. Audio y video (2h)**
- 9. Introducción a Actionscript (20h)**
  - a) Interacción básica con la línea de tiempo.
  - b) Eventos de los botones.
  - c) Rutas y niveles de objetos en Flash.
  - d) Código usado para depurar.
  - e) Operadores simbólicos matemáticos especiales.
  - f) Operadores de comparación condicional (Igualdades y Desigualdades).
  - g) Comentarios en el código.
  - h) Estructuras Condicionales (if else).
  - i) Estructuras Condicionales (switch case).
  - j) Librerías y funciones matemáticas básicas.
  - k) Vínculos hacia direcciones web o URL externas.

- l) Funciones, propiedades y métodos básicos de los MovieClips.
- m) Estructura de loops o ciclos (for).
- n) Animaciones bajo Actionscript.
- o) Filtros en Actionscript 2 Flash8.

### *Prácticas*

---

Se realizarán una serie de ejercicios prácticos que serán evaluados por el tutor del curso. Se establecen 4 prácticas, tras finalizar los temas 6, 7, 8 y 9 que conllevan 5 horas cada una para su realización a excepción de la última, de 10 horas.

### *Duración y Evaluación*

---

La duración del curso suponen 75 horas, y su desarrollo tiene lugar en una plataforma online de aprendizaje, donde el alumno cuenta con plena libertad horaria, lo que supone poder adaptarse a las necesidades del alumno.

Las 75 horas lectivas se pueden repartir a lo largo de 2,5 meses aproximadamente, desde el 15 de Marzo de 2010 a 29 de Mayo de 2010, fecha límite para entregar la practica final que será evaluada, conjuntamente con el aprovechamiento del periodo lectivo de forma continua para evaluar finalmente al alumno con una calificación en una escala de 0 a 10.

Durante todo el periodo de enseñanza el alumno cuenta con un tutor experto en la materia que guiará y responderá a las necesidades lectivas, tanto en periodos concretos establecidos para actividades de seguimiento y tutorización en grupo como en un periodo entre 24 y 48 horas para responder a dudas puntuales referentes al contenido del curso.

### *Entidades, persona y Colaboraciones*

---

UHU – Miguel Ángel Vélez Vélez, Profesor Titular de la Universidad de Huelva. Imparte la asignatura Multimedia desde hace 10 años. Participa en la elaboración del temario, supervisando y aprobando contenidos.

Realce Online – José Joaquín Salguero Camacho, Programador/Diseñador. Experto en tecnologías Flash con las que trabaja desde hace más de 6 años en los que ha desarrollado aplicaciones flash para importantes entidades como Cepsa, Egmasa, Dip. Huelva... Ejerce como Tutor del curso.

### *Instrucciones de matriculación*

---

El coste del curso es de 75 €\* impuestos vigentes ya incluidos.

Para matricularse, el alumno tiene que seguir los siguientes pasos:

1.- Realizar el ingreso de los 75€ con los siguientes datos:

Beneficiario: **Realce Online SL B2146994**

Concepto: **DNI + Curso Flash 2010**

Cuenta: **2106 1608 14 2219015038 (Cajasol)**

2.- Acceder y rellenar el formulario de registro que se encuentra en la sección “Matricula” de la web [www.cursostecnologicos.com](http://www.cursostecnologicos.com)

\*El coste de este curso es debido a la tutorización y puesta online y no de su contenido, distribuible bajo Creative Commons