



Curso orientado a estudiantes y profesionales interesados en iniciarse en el diseño de páginas web y presentaciones pero que no se conforman con el diseño estático y desean que la experiencia del usuario vaya más allá de una simple lectura.

Con Adobe Flash, y su sencilla interfaz similar a la de un estudio de animación, podrás crear contenido interactivo con gran cantidad de gráficos que cargarán de forma rápida en tu página web. Si a esto le sumas un lenguaje de programación sencillo y potente como el ActionScript, conseguirás dar vida a entornos web dinámicos en los que el usuario vea una web diferente en cada visita.

Adobe Dreamweaver es la herramienta de desarrollo y edición de aplicaciones Web más utilizado por todos los diseñadores debido a su gran versatilidad, posibilidad de configuración y personalización y cumplimiento de estándares HTML.

iWeb, sencilla aplicación desarrollada por Apple para crear páginas web de forma fácil y rápida sin necesidad de tener ningún conocimiento de lenguajes web.

## DATOS DEL CURSO

**Profesorado:** Curso impartido por informatic@.

**Duración:** 48 horas (2 días a la semana de 1:30 horas cada día = 4 meses).

**Precio:** 575 € (75 € de matrícula + 125 € de mensualidad)

**Plazas:** máximo 8 personas por curso (1 ordenador por persona).

**Material:** Manuales, prácticas y archivos necesarios en soporte digital.

## TEMARIO DEL CURSO

### MÓDULO 1: Diseño gráfico – ADOBE FLASH

#### 1.01 – Conceptos básicos de la animación en Flash.

- Terminología.
- Cómo anima Flash. Alternativas a Flash. Ventajas e inconvenientes.

#### 1.02 – El entorno de Flash.

- Interfaz del programa.
- La barra de menús.
- La línea de tiempo.
- Las Capas.
- El área de trabajo.
- Escenas.
- Fotogramas. Tipos y usos.

#### 1.03 – Textos.

- Textos: propiedades y tipos.
- Escribir textos.

#### 1.04 – Sonidos.

- Importar sonidos.
- Propiedades de los sonidos.
- Insertar y editar un sonido.
- Formatos de audio.

#### 1.05 – Objetos.

- Iniciación. Conceptos básicos.
- Colocación de Objetos.
- Paneles.
- Biblioteca.
- Grupos.

#### 1.06 – Las Capas.

- Conceptos básicos.
- Trabajar con capas.
- Reorganización de capas.
- Tipos de capas.



## 1.07 – Símbolos.

- Conceptos básicos.
- Cómo crear símbolos.
- Panel de efectos

## 1.08 – Gráficos.

- Conceptos básicos.
- Propiedades y tipos de gráficos.
- Importar un mapa de Bits.
- Vectorización.

## 1.09 – Clips de película.

- Conceptos básicos.
- Propiedades de un Clip de película.
- Importar y exportar clips.
- Otros usos de clips.

## 1.10 – Botones.

- Conceptos básicos.
- Creación de botones con cada tipo de objeto.
- Acciones y sonidos.

## 1.11 – Animaciones de Movimiento.

- Animación en Flash.
- Interpolación de movimiento.
- Animaciones: textos y líneas.
- Animaciones: guías de movimiento y fotograma a fotograma.

## 1.12 – Formas.

- Conceptos básicos.
- Interpolación de formas.
- Transformación de textos.

## 1.13 – Efectos sobre las animaciones.

- Conceptos básicos. Tipos de efectos.
- Efectos sobre interpolaciones y sobre el elemento interpolado.

## 1.14 – Generar y publicar películas.

- Conceptos básicos.
- Consideraciones a tener en cuenta.
- Precargadores.
- SWF autónomo para uso no web.
- Distribución para web.

## MÓDULO 2: Dinamismo e Interacción – ACTIONSCRIPT

### 2.01 – Conceptos básicos.

- Qué es ActionScript y para qué sirve.
- Panel de Acciones.
- Operadores.
- Las acciones.
- Los objetos.
- Propiedades.

### 2.02 – Conceptos de programación.

- Tipos de sentencias.
- Tipos de datos
- Variables
- Control de flujo.
- Funciones.
- Constantes.



## 2.03 – Sintaxis de ActionScript.

- Signos del lenguaje.
- Constantes y palabras clave predefinidas.
- Sentencias.
- Matrices.
- Operadores.

## 2.04 – Funciones básicas de control de película predefinidas.

## 2.05 – Modificación dinámica de elementos de la escena.

- Cambio de colores.
- Escalado.
- Transparencia.
- Movimiento dinámico con inercia.

## 2.06 – Métodos y eventos.

- Conceptos básicos.
- Control de eventos.
- Aspectos básicos de los métodos.

## 2.07 – Trabajo con clips de película.

- Modificación de propiedades de un clip.
- Arrastrar y soltar un clip.
- Creación de clips en tiempo de ejecución.

## 2.08 – Trabajo con elementos externos a la película.

- Tipos de datos importables en tiempo de ejecución.
- Carga dinámica de elementos multimedia.

## 2.09 – Comunicación con el exterior.

- Paso de variables a una página web.
- Uso de formularios.
- GET/POST.

## MÓDULO 3: Diseño de páginas web – DREAMWEAVER e iWEB

### 3.01 – Introducción.

- Conceptos HTML.
- Lenguajes de Programación web
- Estilos. Uso de CSS.

### 3.02 – Diseño con Dreamweaver.

- Conceptos básicos.
- Entorno de trabajo.
- Los Sitios en Dreamweaver
- Comunicación Flash· Dreamwaver
- Estilos CSS.
- Maquetación de páginas HTML
- Vínculos
- Uso de plantillas.

### 3.03 – Diseño web fácil con iWeb.

- Conceptos básicos.
- Entorno de trabajo.
- Paneles.
- Creación de un sitio web.
- Añadir galerías de fotos.
- Crear tu propio blog.