



EUROINNOVA.ES
Líder en Formación a distancia

Curso de Programación con ActionScript 3.0

Curso de Programación con ActionScript 3.0

Duración: 180 horas

Precio: 150 € *

Modalidad: A distancia

* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

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

Este curso está orientado a personas con conocimientos básicos de Flash, que deseen añadir interactividad y dinamismo a sus proyectos. Profesionales del mundo del diseño gráfico, diseño web, informática y programación.

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

+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación 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 (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



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 en un plazo máximo de 48 horas.

- **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 del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, 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 de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

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

+ Información Gratis

Configuración de parámetros y propiedades

Biblioteca

Ajuste del tamaño de los componentes

Previsualización dinámica

Gestión de eventos

Trabajo con la lista de visualización

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 subtitulación al componente FLVPlayback

Configuración de los parámetros del componente FLVPlaybackCaptioning

Visualización de textos

Utilización de texto temporizado

Utilización de puntos de referencia en la subtitulación

Personalización del componente FLVPlaybackCaptioning

Etiquetas de texto temporizado

PARTE PRÁCTICA. CDROM CURSO MULTIMEDIA ACTIONSCRIPT 3.0

+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

