



EUROINNOVA.ES
Líder en Formación a distancia

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

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

Duración: 220 horas

Precio: 180 € *

Modalidad: Online

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

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

El presente Curso está dirigido a personas con conocimientos básicos de Flash que deseen añadir interactividad y dinamismo a sus proyectos

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 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 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



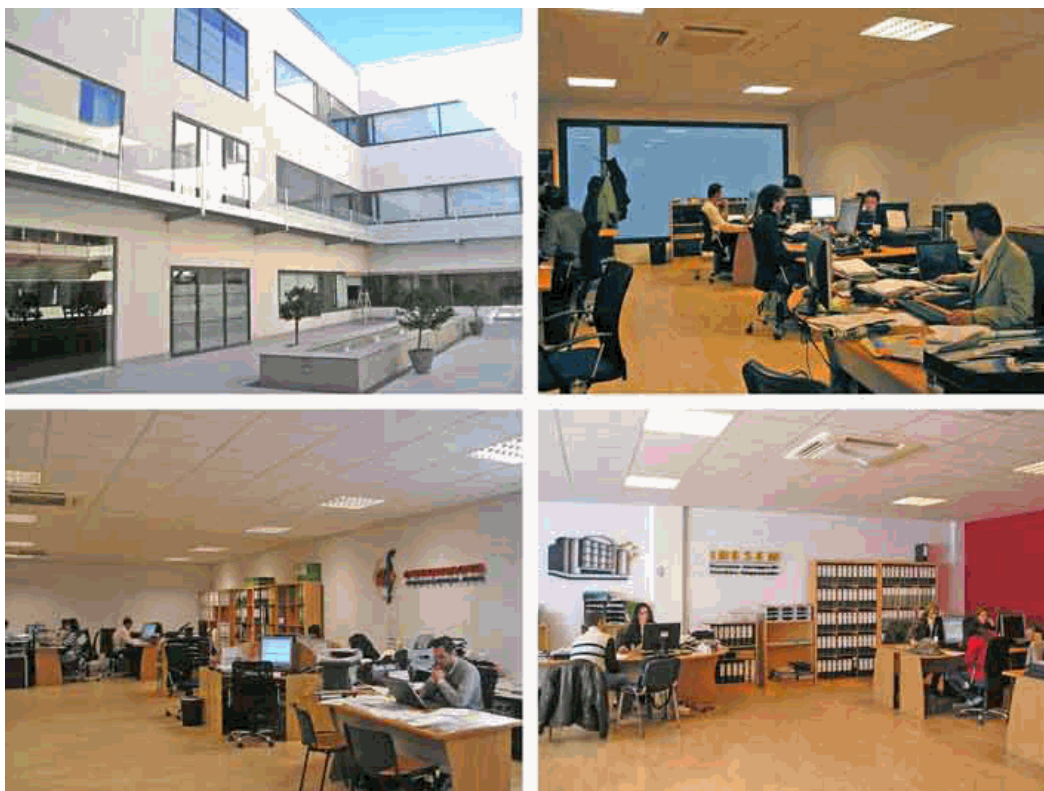
Profesorado y servicio de tutorías

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 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

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

+ Información Gratis

La clase Math

TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES

Loops

Ciclos Anidados

Arrays

Ejemplo Array

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