
CURSO SUPERIOR DE DISEÑO WEB PROFESIONAL CON MACROMEDIA FLASH Y ACTIONSCRIPT®

PRESENTACIÓN:

Actualmente existe un gran número de empresas y profesionales que precisan servicios relacionados con internet.

Las empresas de publicidad se encuentran con bastantes problemas a la hora de buscar profesionales que respondan a esta demanda que va creciendo día a día.

Desgraciadamente, las personas que desean desarrollar esta profesión, encuentran los mismos problemas para poder formarse con garantías profesionales. Las academias se encuentran desactualizadas y los formadores, inexpertos en la materia y en su aplicación al sector.

El Curso Superior de diseño web profesional con Macromedia Flash y ActionScript de METODO PROFESIONAL nace con el objetivo de responder a esta demanda.

Web del curso: www.flashprofesional.com

El presente curso tiene como objetivo formar a personas que quieran dedicarse al mundo del diseño Web multimedia de forma profesional, llegando a realizar proyectos profesionales con Macromedia Flash y su lenguaje de programación ActionScript.

Se estudiará la metodología de trabajo en equipo con esta herramienta y los conceptos generales de la profesión, como técnicas comerciales, valoración de presupuestos, protocolos de trabajo y usabilidad. En definitiva, formar auténticos profesionales del diseño web.

Formar a expertos profesionales para las empresas de desarrollo web andaluzas.

NÚMERO DE HORAS:

200 horas, 160 horas presenciales (7 meses).

DIRIGIDO A:

- Personas que deseen dedicarse de forma profesional al mundo del Diseño Web Multimedia.
- Diseñadores que deseen ampliar sus conocimientos sobre Flash y ActionScript.
- Estudiantes o profesionales que quieran adquirir conocimientos sólidos y contrastados del programa Macromedia Flash y ActionScript, consiguiendo realizar proyectos multimedia de alto nivel.
- Emprendedores que tengan entre sus objetivos el dar un servicio a empresas o profesionales.

PROFESORADO:

Profesorado del Curso, (profesionales en activo):

Antonio García Comesaña

(www.aunamedia.com) Especialista ActionScript y protocolos de trabajo en equipo (Director de Aunamedia)

Fco Javier Rodríguez Matute

(www.javirodriguez.com) Especialista Flash y promoción web. (Diseñador Web Profesional)

Manuel Fernando Mancera

(www.mfmancera.com) Profesor de la Universidad de Bellas artes Sevilla (Ponencia de diseño)

Jorge Herrera

(www.bestial.org) Administrador de sistemas informáticos especializado en redes y programación de aplicaciones web (Junta de Andalucía)

Francisco Naranjo

(www.comunica-web.com) Director de proyectos y Técnico desarrollador de software. (Director de Comunica-Web)

Juan Manuel Castillo

(www.flashexperience.net) Especialista programación ActionScript (Coordinador de Programación AScrip en Avantine).

METODOLOGÍA:

Clases presenciales con seguimiento on line a través de nuestra plataforma.

Experiencias en protocolos y muchas prácticas con ejercicios propuestos.

FECHA:

Convocatorias anuales constantes.

HORARIO:

Diversos horarios: 5 horas en jornada intensiva, una vez a la semana.

LUGAR DE CELEBRACIÓN:

Centros autorizados por Método Profesional, actualmente en Sevilla y Madrid.

EVALUACIÓN:

Se evaluará no sólo el proyecto final, sino también la aplicación de los conocimientos adquiridos al primer proyecto propuesto de práctica, y los procedimientos continuos y marcha del alumno.

OBSERVACIONES:

Conocimientos mínimos:

Para poder seguir el curso con garantías, se recomienda tener estudios relacionados con la informática y conocimientos de Internet a nivel de usuario. Conocimientos básicos de html, y aplicaciones básicas.

Contenidos:

- 1ª clase, conocimiento de alumnado. Protocolo de curso. (5 h)
- 1. Lo que necesitas saber de Internet (5 h)
- 2. Introducción a flash (40)
- 3. Diseño de páginas web profesionales (10 h)
- 4. Diseño Flash y Protocolo de trabajo (10 h)
- 5. Programación ActionScript: POO, Componentes, clases y AS2 (32 h)
- 6. Desarrollo de proyectos. Mi primer Sitio Web Multimedia Profesional. (36 h)
- 7. Promoción web y Marketing (10 h)
- 8. Características de un diseñador Freelance (15 h)

ÍNDICE DEL CURSO ADOBE FLASH CS3

CONTENIDOS:

1. Lo que necesitas saber de Internet
2. Introducción a Adobe Flash CS3
3. Diseño de páginas Web profesionales
4. Diseño Flash CS3 y Protocolo de trabajo
5. Programación ActionScript: POO, Componentes, clases y AS3
6. Desarrollo de proyectos. Mi primer Sitio Web Multimedia Profesional.
7. Promoción Web y Marketing
8. Características de un diseñador Freelance

Anexo A:

Recursos profesionales: Componentes de movimiento, scrolls de contenidos, formularios, cargadores, precargas...

Anexo B:

Flash 8. Diseñar en Flash. Novedades de la nueva versión. Usos y funcionalidades.

CONTENIDOS DETALLADOS:

1. Lo que necesitas saber de Internet

- 1) **Introducción a Internet y páginas Web**
 - a. Un poco de historia
 - b. www
 - c. Redes y comunicaciones
- 2) **Tecnologías para la Web.**
 - a. Introducción a la Web
 - b. Web es un sistema Hipertexto / Hipermedia
 - c. Lenguaje HTML
 - d. Páginas estáticas Vs. dinámicas
- 3) **Páginas dinámicas**
 - a. Páginas dinámicas de cliente
 - b. Páginas dinámicas de servidor
- 4) **Lenguajes Web de cliente**
 - a. Javascript
 - b. Visual Basic Script
 - c. DHTML
 - d. CSS
 - e. Applets de Java
 - f. ActionScript
- 5) **Lenguajes Web de servidor**
 - a. CGI, Common Gateway Interface
 - b. ASP, Active Server Pages

- c. PHP, Hypertext Preprocesor
- d. JSP, Java Server Pages

6) Lenguaje XML

- a. Introducción a XML
- b. El XML como lenguaje de comunicación Cliente - Servidor

7) Servidores

- a. Puertos
- b. Conexión e IPs
- c. Routers
- d. Paquetes completos de instalación
- e. HTTP
- f. FTP
- g. Administración y acceso de Bases de datos

8) Dominios

- a. Internacionales .com, .net, .org, etc.
- b. Nacionales y niveles (.es)
- c. Registradores directos y proveedores
- d. Alta y gestión de dominios

9) Hosting

- a. Proveedores
- b. Cuentas de dominio
- c. Servicio de revendedor

2. Introducción a Adobe Flash CS3

1) Introducción

- a. Qué es ADOBE FLASH CS3
- b. Porqué usar ADOBE FLASH CS3
- c. ADOBE FLASH CS3, Novedades de la versión.
- d. ADOBE FLASH CS3 y Javascript.
- e. Javascript, ejemplos y usos.

2) El Entorno de ADOBE FLASH CS3

- a. La Interfaz de ADOBE FLASH CS3
- b. La Barra de Menús
- c. La Línea de Tiempo
- d. Las Capas
- e. El Área de Trabajo
- f. Las Vistas o Zooms
- g. Los Paneles
- h. Zooms, así funcionan.
- i. Escenas.
- j. Fotogramas. Tipos y usos

3) Dibujar y Colorear

- a. Dibujar en ADOBE FLASH CS3
- b. La Barra de Herramientas. Herramientas Básicas
- c. La Barra de Herramientas. Herramientas Avanzadas
- d. La Barra de Herramientas. Opciones
- e. El Panel Mezclador
- f. El Panel Relleno

4) Mi Primera Animación Flash

- a. Los Primeros Pasos

- b. Realizando la Animación
- c. Publicación.

5) Textos

- a. Comenzando
- b. Propiedades de los Textos
- c. Tipos de Textos
- d. Texto Estático
- e. Texto Dinámico
- f. Texto de Entrada
- g. Escribir textos

6) Sonidos

- a. Comenzando
- b. Importar Sonidos
- c. Propiedades de los Sonidos
- d. Insertar un Sonido
- e. Editar Sonidos
- f. MP3 o WAV
- g. Formatos de Audio. MP3 y WAV
- h. Aplicaciones con las que realizar loops de audio.

7) Trabajar con Objetos

- a. Los Objetos.
- b. Seleccionar y colocar Objetos.
- c. Panel Alineamiento
- d. Panel Info
- e. Los Grupos

8) Las Capas

- a. Las Capas.
- b. Trabajar con Capas
- c. Trabajar con Capas. Opciones Avanzadas
- d. Reorganizar las Capas
- e. Tipos de Capas
- f. Mascaras

9) Símbolos

- a. Qué son los Símbolos
- b. Cómo crear los símbolos
- c. Las Bibliotecas
- d. Diferencia entre símbolo e Instancia
- e. Modificar una Instancia
- f. Panel de Propiedades de Instancia
- g. El Panel de Efectos sobre Instancias
- h. El Panel de Efectos sobre Instancias (II)

10) Gráficos

- a. Qué es un gráfico
- b. Tipos de gráficos
- c. Creando un gráfico y comprobando sus propiedades
- d. Introducir un mapa de bits
- e. Introducir un archivo vectorial
- f. Exportar un objeto Flash como mapa de bits
- g. Exportar un objeto Flash como una animación
- h. Tipos de Gráficos

11) Clips de Película

- a. Qué es un Clip de Película
- b. Comprobar las propiedades de un Clip
- c. Crear un nuevo Clip
- d. Importar y Exportar Clips de Película
- e. Otros usos de los Movie Clips.

12) Botones

- a. Qué es un Botón
- b. Creación de un botón tomando como base un clip.
- c. Formas en los Botones
- d. Botones de texto. La importancia de la Zona Activa
- e. Incluir animaciones en un Botón
- f. Bitmaps y botones
- g. Acciones en los Botones
- h. Incluir sonido en un Botón

13) Animaciones de Movimiento

- a. La animación en Flash
- b. Interpolación de Movimiento (I)
- c. Interpolación de Movimiento (II)
- d. Animación de textos
- e. Animación de Líneas
- f. Interpolación mediante Guía de Movimiento
- g. Animaciones Fotograma a Fotograma
- h. Interpolación por Forma
- i. Transformar Textos
- j. Consejos de Forma
- k. Consejos profesionales sobre las animaciones.
- l. ¿Como conseguir una animación profesional?
- m. El uso de capas guías con una plantilla de fondo, damos forma a nuestra animación.
- n. Insertamos sonido en nuestra animación.

14) Efectos sobre Animaciones

- a. Introducción
- b. Efectos sobre la Interpolación de Movimiento
- c. Efectos sobre el símbolo Interpolado
- d. Efecto Brillo
- e. Efecto Tinta
- f. Efecto Alpha
- g. Consejos para conseguir efectos profesionales.

15) Generar y Publicar Películas

- a. Consideraciones sobre el tamaño de las Películas
- b. Consejos para realizar películas de poco peso.
- c. Preloader
- d. Como organizar tu película flash para reproducir todas las películas en una.
- e. Organizar tus películas para generar una navegación fluida.

16) Introducción a ActionScript

- a. Qué es el ActionScript
- b. El Panel Acciones
- c. Los Operadores
- d. Las Acciones
- e. Los Objetos
- f. Las Propiedades

g. Conceptos Iniciales de Programación

3. Diseño de páginas Web profesionales

- 1) Importancia del sitio Web como medio de comunicación eficaz.
- 2) Estudio del proyecto Web y planteamiento de objetivos.
- 3) Controles de calidad:
 - Usabilidad
 - Funcionalidad
 - Accesibilidad
 - Navegabilidad
 - Interactividad
- 4) La Web como medio de comunicación eficaz:

4. Diseño Flash CS3 y Protocolo de trabajo

- 1) **Documentación del proyecto a realizar**
 - a. Estudio del sector.
 - b. El Público objetivo de un proyecto
 - c. Peticiones de contenidos.
 - d. Organización de esquema de proyecto.
- 2) **Maquetaciones previas**
 - a. Como maquetar para flash
 - b. Analizar conceptos básicos de usabilidad y estándares.
 - c. Primeras ideas sobre papel.
 - d. Estudio de animaciones que tendrá el proyecto.
 - e. Desarrollo de maquetas previas (Photoshop – Fireworks).
 - f. Aspectos a tener en cuenta en una maquetación para flash.
- 3) **Montaje multimedia**
 - a. Montaje de maquetación aceptada.
 - b. Menús, insertamos programación AS.
 - c. Estudio de las cargas de las películas.
 - d. El peso de nuestras películas flash.
 - e. Efectos gráficos
 - f. Inserción de componentes
- 4) **Seguimiento on line**
 - a. Aceptación de cambios.
 - b. Optimización de películas y animaciones.
 - c. Ejecución del proyecto, cautivemos al cliente.
- 5) **Publicación del proyecto**
 - a. Optimización en buscadores.
 - b. Entrega del proyecto en formato CD.

5. Programación ActionScript: POO, Componentes, clases y AS3

- 1) **Los clips de película. Eje fundamental de la programación en ActionScript.**
 - a. **Instancias. Nombres y propiedades básicas de clips.**
 - b. Primeros scripts
 - c. ¿Qué es ActionScript?

- i. ActionScrip 1.0
- ii. ActionScrip 2.0

d. La programación Orientada a Objetos (POO)

2) Las líneas de tiempo. Jerarquía. Ubicación de los scripts.

- a. Acciones de objeto.
- b. Acciones de frame.
- c. Scripts externos

3) Sintaxis en ActionScript

a. Tipos de datos

- i. String
- ii. Number
- iii. Boolean
- iv. Object
- v. MovieClip
- vi. Void

b. Definición, declaración y ámbito de variables

- i. Operaciones con variables
- ii. Nomenclatura
- iii. Variables locales
- iv. Variables globales

c. Expresiones

d. Condicionales

- i. Definición formal
- ii. Aplicaciones

e. Bucles

- i. Definición formal
- ii. Aplicaciones

f. Uso de arrays

- i. Creación de arrays
- ii. Acceso a datos en arrays
- iii. Operaciones con arrays

g. Creación y definición de funciones

- i. Funciones con devolución de valor
- ii. Funciones sin devolución de valor

4) Objetos y clases

a. Estructura de un objeto, acceso a sus propiedades y métodos

b. Clases predefinidas

- i. Clases principales
- ii. Clases cliente-servidor

c. Utilización de clases de texto

- i. La clase "TextFiel"
- ii. La clase "TextFormat"

d. Creación de clases propias

- i. Creación de archivo de clase
- ii. Clases y miembros de clase
- iii. Herencia
- iv. Asignación de propiedades
- v. Creación de métodos
- vi. Miembros de clase
- vii. Creación de subclases y clases dinámicas
- viii. Acceso público y privado
- ix. Creación de interfaz
- x. Compilación y exportación de clases.

5) Eventos y Listeners

- a. Controlador de eventos de botón
- b. Controlador de eventos de clip de película
- c. ¿Qué es un listener?
- d. Aplicaciones

6) Control de elementos de interfaz

- a. Control de clips de película
- b. Control de ratón y teclado
- c. Control de sonido

7) Flash y XML

- a. Introducción a XML
- b. Acceso a documentos XML
- c. Parsing
- d. Aplicaciones Internet en el uso mixto Flash/XML

8) Flash y Bases de Datos

- 9) Creación de componentes
 - a. Uso de componentes
 - b. Personalización
 - c. Compilación

- 10) Creación de comandos propios con Flash JavaScript API

6. Desarrollo de proyectos. Mi primer Sitio Web Multimedia Profesional.

1) Realización de proyecto Web a empresa, con procedimientos paso a paso de lo aprendido anteriormente con el objetivo de llevarlo a la práctica.

2) Realiza tu propio proyecto haciendo uso de todos los conocimientos adquiridos durante el curso, con el objetivo que hacerse un currículum online.

- Metodología: Producción y Seguimiento on-line.

7. Promoción web y Marketing

1) Introducción

- 1.1 Directorios
- 1.2 Motores de búsqueda
- 1.3 Etiquetas
- 1.4 Arañas
 - 1.4.1 Googlebot
 - 1.4.2 Freshbot
- 1.5 Robots.txt
 - 1.5.1 Etiquetas para las arañas
- 1.6 Posicionamiento Web: Factores “on page” y “off page”

2) Posicionamiento Web: trabajo previo

- 2.1 La importancia del dominio
- 2.2 Palabras clave

2.2.1 Herramientas para elegir palabras clave

2.2.1.1 Suggest de Google

2.2.1.2 Overture

2.2.1.3 WorldTracker

2.2.1.4 Good Keywords

2.3 Metatags

2.4 Cómo ubicar las palabras clave en el diseño de nuestro sitio.

3) Posicionamiento Web: trabajo diario

3.1 Pagerank

3.2 Directorios y buscadores

3.3 Intercambio de enlaces

3.4 Popularidad

3.4.1 Marketleap

3.4.1 Link Popularity

3.4.1 Site Explorer de Yahoo

3.5 Seguimiento: Awstats

3.6 Analizar a nuestra competencia

4) Spamdexing

5) Estrategia Método Profesional

6) Google Adwords

8. Características de un diseñador Freelance

1) Nuestro escaparate, nuestra web, nuestro portafolio.

- a. Mensaje de nuestra web.

2) Hosting Reseller, servimos a nuestros clientes.

- a. Hosting Reseller, nuestro servidor.
b. ¿Porque un hosting reseller?
c. Manejo de Web host manager
d. Manejo de Cpanel
e. Alojando páginas Web.
f. Copias de seguridad.

3) Técnicas comerciales para la venta de un proyecto

- a. Primera toma de contacto con el cliente.
b. Estudio Web de la competencia de nuestro cliente
c. Su publico objetivo
d. Que necesita
e. Su objetivo
f. Enfoque del proyecto
g. Qué podemos ofrecerle

4) Como realizar un presupuesto

- a. Aspectos a tener en cuenta
b. Como valorar un proyecto
c. Plantilla de presupuesto Web
d. Un no puede acabar siendo un sí.

5) Como organizar la ejecución de un proyecto Web

- a. La forma de pago en un proyecto Web
- b. El contrato de diseño Web
- c. Plantillas de contratos de diseño Web.
- d. Desarrollo del proyecto, haciendo partícipe al cliente.
- e. Entrega del proyecto.

Anexo A:

Recursos profesionales: Componentes de movimiento, scrolls de contenidos, formularios, cargadores, precargas...

Anexo B:

Flash 8. Diseñar en Flash. Novedades de la nueva versión. Usos y funcionalidades.

