



FUNDACION ISI COLLEGE

"Prestigio y tradición en Educación Superior"

Incorporado a la Enseñanza Oficial I-066
Consejo Provincial de Educación del Neuquén

CARRERA: ANALISTA EN DISEÑO MULTIMEDIAL

ASIGNATURA: INTRODUCCION A LA PROGRAMACION

DEPARTAMENTO/AREA: CIENCIAS DE LA INFORMACION

CUATRIMESTRE: II **HORAS CATEDRA SEMANALES:** 3

AÑO: 2010

DOCENTE: DAVID GALAVOTTI

Fundamentación

Ante la necesidad de la aplicación de disciplinas multimediales, urge el manejo de herramientas que puedan proporcionar un medio de comunicación versátil y estándar, que pueda estar al alcance de los comunicadores y los usuarios.

La Materia aborda el uso de las aplicaciones y recursos necesarios para el desarrollo de diseño en Movimiento. El alumno deberá aprender a interactuar con los medios disponibles actuales, Conocer sobre nuevas tendencias y necesidades y así proponerse brindar soluciones creativas a los desafíos actuales.

Objetivo General:

Conocer el alcance y las posibilidades que otorgan las aplicaciones que se utilizarán, que el alumno pueda aprender a utilizar los recursos básicos de la aplicación y desarrollar piezas básicas de diseño en movimiento.

Metodología

Las clases serán prácticas sobre el uso del/los aplicaciones (software) y teóricas referidas a la usabilidad de los mismos.

Se realizarán 2 trabajos prácticos no reales a modo de ejemplos. En el transcurso se encargará a los alumnos tareas cortas de investigación como tutoriales y ejercicios que completarán la resolución de los trabajos prácticos generales.

Evaluación

Para la aprobación de la materia se deberán aprobar los 2 trabajos prácticos asignados.

Se tendrá en cuenta para la calificación el cumplimiento de los trabajos pedidos en término de los ejercicios y tareas, lo cual serán parte de la calificación general.

Cada práctico parcial tendrá una instancia recuperatoria

Para promocionar, el alumno deberá presentar en tiempo y forma un trabajo integrador que deberá exponer y fundamentar.

PROGRAMA ANALÍTICO

Unidad 1.



El Entorno de Flash:

Qué es FLASH, la Interfaz de Flash, la Barra de Menús, la Línea de Tiempo, las Capas, el Área de Trabajo, las Vistas o Zoom, los Paneles, Zoom, así funcionan. Escenas. Fotogramas. Tipos y usos

Unidad 2.

Dibujar y Colorear:

Dibujar en Flash. La Barra de Herramientas. Herramientas Básicas. La Barra de Herramientas. Herramientas Avanzadas. La Barra de Herramientas. Opciones. El Panel Mezclador. El Panel Relleno

Unidad 3.

Textos

Comenzando. Propiedades de los Textos. Tipos de Textos. Texto Estático. Texto Dinámico. Texto de Entrada. Escribir textos.

Unidad 4.

Trabajar con Objetos

Los Objetos. Iniciación. Seleccionar. Colocar Objetos. Panel Alineamiento. Panel Info. Los Grupos

Unidad 5.

Las Capas

Trabajar con Capas. Opciones Avanzadas. Reorganizar las Capas. Tipos de Capas

Unidad 6.

Sonidos

Importar Sonidos. Propiedades de los Sonidos. Insertar un Sonido. Editar Sonidos. MP3 o WAV. Formatos de Audio. MP3 y WAV.

Unidad 7.

Símbolos

Qué son los Símbolos. Cómo crear los símbolos. Las Bibliotecas. Diferencia entre símbolo e Instancia. Modificar una Instancia. Panel de Propiedades de Instancia. El Panel de Efectos. obre Instancias

El Panel de Efectos sobre Instancias (II)

Unidad 8.

Gráficos

Qué es un gráfico. Tipos de gráficos. Creando un gráfico y comprobando sus propiedades. Introducir un mapa de bits. Introducir un archivo vectorial. Exportar un objeto Flash como mapa de bits. Exportar un objeto Flash como una animación. Tipos de Gráficos.

Unidad 9.

Clips de Película

Qué es un Clip de Película. Comprobar las propiedades de un Clip. Crear un nuevo Clip. Importar y Exportar Clips de Película. Otros usos de los Movie Clips.

Unidad 10.

Animaciones de Movimiento



FUNDACION ISI COLLEGE

"Prestigio y tradición en Educación Superior"

Incorporado a la Enseñanza Oficial I-066
Consejo Provincial de Educación del Neuquén

La animación en Flash. Interpolación de Movimiento (I). Interpolación de Movimiento (II). Animación de textos. Animación de Líneas. Interpolación mediante Guía de Movimiento. Animaciones Fotograma a Fotograma.

CRONOGRAMA:

UNIDAD	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
%(*)	10	5	5	10	5	10	20	5	20	10

BIBLIOGRAFÍA

Aula Clic <http://www.aulaclit.es>
Cristal Lab <http://www.cristalab.com/>
Tutorial-lab <http://www.tutorial-lab.com/>
Maestros del Web <http://www.maestrosdelweb.com/>
Flashkit <http://www.flashkit.com/>