



**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:** PROGRAMACION

**DEPARTAMENTO/AREA:** CIENCIAS DE LA INFORMACION

**CUATRIMESTRE:** III **HORAS CATEDRA SEMANALES:** 3 **AÑO:** 2010

**DOCENTE:** DAVID GALAVOTTI

---

### **Fundamentación:**

Es propicio que los alumnos tengan una visión realista del trabajo profesional ante una sociedad y un mercado que exige respuestas eficientes y exitosas. Es por ello que el alumno debe capacitarse y entrenarse en la búsqueda de soluciones concretas a tales desafíos.

### **Objetivo General:**

Que el alumno utilice el programa a fin de incorporar los contenidos teórico-prácticos de las materias de diseño y comunicación y así desarrollar distintas presentaciones multimedia y páginas Web con interactividad, movimiento y gran impacto visual. A este programa se agregará la opción de que los alumnos realicen mediante lo aprendido en el programa un trabajo concreto y real que pudieran conseguir, con el objetivo de que al terminar el curso tengan un antecedente laboral de muestra, y así acceder a futuros trabajos.

### **Metodología**

Las clases serán Teórico / Prácticas sobre la base de lo aprendido en el cuatrimestre anterior en el uso de las aplicaciones a fin de incorporarse lo más posible al desarrollo de los trabajos concretos, preferentemente que se pueda acceder a un cliente real. Se realizarán 2 trabajos prácticos uno simulado y otro con contenidos reales.

### **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**

#### **Efectos sobre Animaciones**

Introducción. Efectos sobre la Interpolación de Movimiento. Efectos sobre el símbolo. Interpolado. Efecto Brillo. Efecto Tinta. Efecto Alpha

### **Unidad 2**

#### **Botones**

Qué es un Botón. Creación de un botón. Formas en los Botones. Botones de texto. La importancia de la Zona Activa. Incluir un Clip en un Botón. Bitmaps y botones. Acciones en los Botones. Incluir sonido en un Botón

### **Unidad 3**



**FUNDACION ISI COLLEGE**

*"Prestigio y tradición en Educación Superior"*

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

### **Generar y Publicar Películas**

Consideraciones sobre el tamaño de las Películas. Preloader . Distribución como archivo swf en un reproductor autónomo. Distribución para páginas Web

### **Unidad 4**

#### **Introducción a ActionScript 2**

Qué es el ActionScript. El Panel Acciones. Los Operadores. Las Acciones. Los Objetos. Las Propiedades. Conceptos Iniciales de Programación.

### **Unidad 5**

#### **Los Filtros**

El Filtro Sombra. El Filtro Desenfocar. El Filtro Iluminado. El Filtro Bisel. El Filtro Iluminado. Degradado. El Filtro Bisel Degradado. El Filtro Ajustar Color. Acceder a los Filtros de un Elemento

### **Unidad 6**

#### **Vídeo**

Importando Vídeos. El Componente FLVPlayback. Uso de Componentes para la Reproducción. Crear Controles Propios. Interacción de Vídeo y Elementos Externos

### **CRONOGRAMA:**

<b>UNIDAD</b>	<b>I</b>	<b>II</b>	<b>III</b>	<b>IV</b>	<b>V</b>	<b>VI</b>
<b>%(*)</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>20</b>

(\*) Sobre el total del tiempo destinado en el cuatrimestre

### **BIBLIOGRAFÍA**

Aula Clic <http://www.aulaclac.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/>