

Técnico Superior en Programación con ActionScript 3.0 para Diseñadores

Técnico Superior en Programación con ActionScript 3.0 para Diseñadores

Duración: 200 horas

Precio: 420 euros.

Modalidad: A distancia

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. 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 El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2026

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



© icaformación2026

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

TEMA 1. INTRODUCCIÓN A ACTIONSCRIPT

1. ¿Qué es ActionScript?
2. Propiedades de ActionScript 3.0
3. Clases e Instancias
4. Conceptos Básicos de ActionScript 3.0

TEMA 2. PANELES FLASH Y OBJETOS

1. El Panel Acciones
2. El Panel Fragmentos de Código
3. Errores de Código
4. Objetos
5. Objetos más Usados

TEMA 3. VARIABLES Y COMENTARIOS

1. Variables
2. Tipos de Variables
3. Método Trace
4. Operadores Básicos
5. Comentarios de Código

TEMA 4. FUNCIONES

1. Funciones
2. Parámetros de Función
3. Función return
4. Funciones predefinidas

TEMA 5. OBJETOS I

© icaformación2026

© icaformación2026

1. Objetos en Flash
2. Propiedades de un MovieClip
3. Conocer las propiedades de los objetos
4. Exportar símbolos para ActionScript
5. Instancias Dinámicas

TEMA 6. OBJETOS II

1. DisplayList
2. Contenedores
3. Las Lista de Visualización
4. GetChildAt
5. Otros Métodos

TEMA 7. EVENTOS

1. Eventos
2. Tipos de Eventos de Ratón
3. Eventos de Teclado
4. KeyboardEvent

TEMA 8. CONDICIONALES Y CLASE MATH

1. Condicional if, else
2. Condicional ELSE IF y operadores
3. Condicional Switch
4. La clase Math

TEMA 9. ARRAYS Y REPETICIONES

1. Loops
2. Ciclos Anidados
3. Arrays
4. Ejemplo Array

TEMA 10. ANIMACIONES

1. fl.transition y fl transition.easing
2. La Clase Tween
3. Ejemplo de la Clase Tween
4. Métodos y Eventos
5. Evento ENTER_FRAME

TEMA 11. TEXTO

1. Tipos de Texto en Flash
2. Bases para la Utilización de Texto
3. Texto Dinámico
4. Clase TextField
5. TextFormat

TEMA 12. CARGAS EXTERNAS

1. Crear Enlaces, Cargar Imágenes y swf

© icaformación2026

2. Sonidos I
3. Sonidos II
4. Vídeo

© icaformación2026