

Imprimir

## Agenda

En esta Agenda están todas las tareas que vas a realizar en el curso **Flash para la enseñanza**.

Te recomendamos que imprimas este documento y vayas señalando en la columna de la derecha los trabajos realizados.

Como sabes, este curso tiene fecha de inicio y de finalización, que encontrarás en el **Registro de evaluación**. Sin embargo, dentro de ese tiempo, no hay plazos predeterminados para el seguimiento del curso. Te aconsejamos que, antes de comenzar, hagas tu propio calendario, aunque sea aproximado.

El color indicado en la derecha se refiere al tipo de actividad:

Obligatoria

Opcional

Obligatoria / Enviar al tutor

Aunque no se indica en la Agenda, acuérdate de visitar periódicamente el apartado **noticias** del Aula Virtual, ya que en cualquier momento del curso puede haber alguna novedad respecto al mismo.

Agenda // Flash para la enseñanza		
<b>TAREAS</b>		
<b>¿CÓMO EMPEZAR?</b>		
<b>Familiarización con el Aula virtual.</b> Si aún no la conoces, aprende un poco más sobre ella navegando por sus distintas secciones. Es muy recomendable que leas con detalle el significado de los iconos que manejarás durante tu navegación por este espacio.		
<b>Familiarización con el CD-ROM.</b> Haz un recorrido rápido por los contenidos del CD-ROM para tener una visión general: Guía del alumno, los contenidos del curso y los materiales.		
<b>Guía del alumno.</b> Lee detenidamente este documento contenido en el CD. En él encontrarás toda la información necesaria para comenzar.		
<b>Presentación al tutor/a.</b> Envía un mensaje a tu tutor/a para presentarte y comentarle tus primeras impresiones en relación con el curso y las dificultades iniciales que te has encontrado con el CD-ROM o con la navegación por el Aula virtual. <b>Se ha definido un acceso personalizado a las Actividades de evaluación.</b> Éstas no son las mismas para todos los alumnos/as aunque su contenido y grado de dificultad son similares. El tutor/a te remitirá el perfil de acceso – nombre de un árbol - en respuesta a tu mensaje de presentación. En las actividades de evaluación (E1, E2, ...) debes elegir el enunciado correspondiente al perfil recibido en este contacto inicial.		
<b>Un saludo a tus compañeros.</b> En el foro del Aula puedes establecer un contacto inicial con ellos. Recuerda que esta herramienta está disponible para facilitar el intercambio de ideas, experiencias, consulta de dudas, etc. relacionados con el seguimiento del curso.		
<b>CAPÍTULO 1: ACERCÁNDOSE A FLASH</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 1.</b>		
<b>Actividad de repaso 1.</b>		
<b>Actividad de aplicación 1: Mi primer documento.</b>		
<b>Autoevaluación 1 (A1) "Acercándose a Flash".</b>		
<b>CAPÍTULO 2. DIBUJAR Y PINTAR</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 2.</b>		
<b>Actividad de repaso 2.</b>		
<b>Actividad de aplicación 2: Composiciones geométricas.</b>		
<b>Autoevaluación 2 (A2) "Dibujar y pintar".</b>		

**Evaluación 1 (E1):** No olvides especificar al tutor/a el perfil que estás utilizando para acceder al enunciado de las evaluaciones. Diseña la actividad solicitada y envíala en un ZIP adjunto.

### CAPÍTULO 3. SOBRE EL ESCENARIO

Lectura y ejercicios del capítulo 3.

Actividad de repaso 3.

Actividad de aplicación 3: El flautista de Hamelín.

Autoevaluación 3 (A3) "Sobre el escenario".

### CAPÍTULO 4. SÍMBOLOS

Lectura y ejercicios del capítulo 4.

Actividad de repaso 4.

Actividad de aplicación 4: Bichos

Autoevaluación 4 (A4) "Símbolos".

### CAPÍTULO 5. LA BIBLIOTECA

Lectura y ejercicios del capítulo 5.

Actividad de repaso 5.

Actividad de aplicación 5: Mi Biblioteca.

Autoevaluación 5 (A5) "La Biblioteca".

### CAPÍTULO 6. IMPORTAR RECURSOS

Lectura y ejercicios del capítulo 6.

Actividad de repaso 6.

Actividad de aplicación 6: El libro de la selva.

Autoevaluación 6 (A6) "Importar recursos".

**Evaluación 2 (E2):** No olvides especificar al tutor/a el perfil que estás utilizando para acceder al enunciado de las evaluaciones. Diseña la actividad solicitada y envíala en un ZIP adjunto.

**Recursos: Gifs y Gifs Animados.** En esta sección del CD-ROM dispones de un amplio catálogo de imágenes en formato GIF, estático y animado, para utilizar en tus diseños.

### CAPÍTULO 7. CAPAS

Lectura y ejercicios del capítulo 7.

Actividad de repaso 7.

Actividad de aplicación 7: Jugando con capas.

Autoevaluación 7 (A7) "Capas".

**Evaluación 3 (E3):** No olvides especificar al tutor/a el perfil que estás utilizando para acceder al enunciado de las evaluaciones. Diseña la actividad solicitada y envíala en un ZIP adjunto.

### CAPÍTULO 8. TEXTO

Lectura y ejercicios del capítulo 8.

Actividad de repaso 8.

<b>Actividad de aplicación 8: Picasso.</b>		
<b>Autoevaluación 8 (A8) "Texto".</b>		
<b>Evaluación 4 (E4):</b> No olvides especificar al tutor/a el perfil que estás utilizando para acceder al enunciado de las evaluaciones. Diseña la actividad solicitada y envíala en un ZIP adjunto.		
<b>Recursos: Fuentes.</b> En esta sección del CD-ROM puedes encontrar fuentes (*.TTF) para instalar en tu equipo y utilizarlas en los cuadros de texto de tus películas Flash.		
<b>CAPÍTULO 9. BOTONES</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 9.</b>		
<b>Actividad de repaso 9.</b>		
<b>Actividad de aplicación 9: Escribe tu cuento en Educalia.</b>		
<b>Autoevaluación 9 (A9) "Botones" .</b>		
<b>CAPÍTULO 10. SONIDOS</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 10.</b>		
<b>Actividad de repaso 10.</b>		
<b>Actividad de aplicación 10: Reproductor de música.</b>		
<b>Autoevaluación 10 (A10) "Sonidos" .</b>		
<b>Evaluación 5 (E5):</b> No olvides especificar al tutor/a el perfil que estás utilizando para acceder al enunciado de las evaluaciones. Diseña la actividad solicitada y envíala en un ZIP adjunto.		
<b>Recursos: Sonidos.</b> Acude a este apartado del CD-ROM para encontrar sonidos *.MP3 con efectos especiales o bien loops que puedes utilizar en tus animaciones con Flash.		
<b>CAPÍTULO 11. ANIMACIONES</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 11.</b>		
<b>Actividad de repaso 11.</b>		
<b>Actividad de aplicación 11: El eclipse solar.</b>		
<b>Autoevaluación 11 (A11) "Animaciones".</b>		
<b>Evaluación 6 (E6):</b> No olvides especificar al tutor/a el perfil que estás utilizando para acceder al enunciado de las evaluaciones. Diseña la actividad solicitada y envíala en un ZIP adjunto.		
<b>Recursos &gt; Cartoons e Informes.</b> En esta sección del CD-ROM se puede disfrutar de películas y presentaciones diseñadas con Flash por profesionales. Aunque todavía no ha concluido el curso, comprobarás que has desarrollado, tras un cierto seguimiento del mismo, sensibilidad para leer y analizar técnicamente estas animaciones.		
<b>CAPÍTULO 12. ESCENAS</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 12.</b>		
<b>Actividad de repaso 12.</b>		
<b>Actividad de aplicación 12: El motor de gasolina.</b>		
<b>Autoevaluación 12 (A12) "Escenas".</b>		
<b>CAPÍTULO 13. SWISH</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 13.</b>		
<b>Actividad de repaso 13.</b>		

<b>Actividad de aplicación 13: Poema visual.</b>		
<b>Autoevaluación 13 (A13) "Swish".</b>		
<b>Evaluación 7 (E7):</b> No olvides especificar al tutor/a el perfil que estás utilizando para acceder al enunciado de las evaluaciones. Diseña la actividad solicitada y envíala en un ZIP adjunto.		
<b>Recursos &gt; Shareware y Documentación.</b> Aquí podrás encontrar múltiples aplicaciones shareware relacionadas con la tecnología Flash y multimedia. También se recopilan tutoriales para los primeros pasos con estos programas.		
<b>CAPÍTULO 14. PUBLICACIÓN</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 14.</b>		
<b>Actividad de repaso 14.</b>		
<b>Actividad de aplicación 14: Logo, la tortuga que dibuja.</b>		
<b>Autoevaluación 14 (A14) "Publicación".</b>		
<b>CAPÍTULO 15. DISEÑO MULTIMEDIA</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 15.</b>		
<b>Actividad de repaso 15.</b>		
<b>Actividad de aplicación 15: Gaudí.</b>		
<b>Autoevaluación 15 (A15) "Animación".</b>		
<b>Recursos &gt; Juegos.</b> En este apartado del CD-ROM, se proporciona un catálogo de 50 juegos en formato *.SWF. Con ellos es posible crear una página web para su visualización a través del navegador o bien un proyector *.EXE., siguiendo los procedimientos recogidos en estos dos últimos capítulos.		
<b>CAPÍTULO 16. EJEMPLOS DE DISEÑO WEB Y MULTIMEDIA</b>		
<b>Lectura y ejercicios del capítulo 16.</b>		
<b>Actividad de repaso 16.</b>		
<b>Actividad de aplicación 16: El arte hispano-musulmán.</b>		
<b>Actividad de ampliación: Diseño de un cuestionario.</b>		
<b>Autoevaluación 16 (A16) "Ejemplos de diseño web y multimedia".</b>		
<b>EVALUACIÓN FINAL</b>		
<b>Evaluación 8 (E8) "Proyecto final".</b> Diseña una aplicación Flash en torno a un tema de libre elección y envíala en un ZIP adjunto a tu tutor/a. Presta especial atención a las instrucciones relativas a las optimización del peso del FLA final.		
<b>VALORACIÓN DEL CURSO</b>		
Para finalizar debes responder al cuestionario de <b>valoración</b> del curso. Este ejercicio es imprescindible para que el sistema dé por finalizado tu trabajo en este curso, y necesario para la mejora de éste y para beneficio de todos.		
<b>ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN</b>		
<b>ActionScript.</b> Al margen del curso oficial o una vez que lo hayas terminado puedes seguir explorando por tu cuenta el CD-ROM. Si deseas continuar ampliando tus conocimientos, consulta la documentación oficial de Macromedia sobre ActionScript en formato PDF que encontrarás en la sección <b>Recursos &gt; Documentación &gt; Flash MX 2004 ...</b> Otra alternativa de aprendizaje es analizar directamente el código de aplicaciones Flash recopiladas en <b>Recursos &gt; Código Abierto...</b>		
<b>Direcciones útiles.</b> En esta página del Aula virtual encontrarás un amplio catálogo de enlaces a webs relacionadas con la tecnología Flash: comunidades, foros, galería de diseñadores, news, webs educativas, etc.		

subir