



# Adobe Flash

---

Este examen mide su capacidad para llevar a cabo las tareas técnicas que se muestran a continuación.

## **Definición de los requisitos de los proyectos**

- Saber identificar la finalidad, los destinatarios y su necesidad de contenido de medios sofisticados.
- Identificar qué contenidos de medios sofisticados son relevantes para el propósito del soporte en el que se utilizarán.
- Conocer las opciones de generación de contenido accesible en medios sofisticados.
- Demostrar que se conocen las reglas estándar de copyright.
- Conocer las tareas y responsabilidades de la gestión de proyectos.
- Comunicarse con los demás (compañeros, clientes y otros) en lo que respecta a los planes de diseño y contenido.

## **Identificación de elementos de diseño en medios sofisticados**

- Identificar las prácticas recomendadas generales y específicas de Flash para diseñar contenido de medios sofisticados para un sitio web.
- Demostrar el conocimiento de los elementos y principios del diseño.
- Identificar las técnicas generales y específicas de Flash para crear elementos de medios sofisticados que sean accesibles y legibles.
- Usar un guion gráfico para crear elementos en medios sofisticados.
- Organizar un documento Flash.

## **Comprensión de la interfaz de Adobe Flash**

- Identificar los elementos de la interfaz de Flash.
- Usar el inspector de propiedades.
- Usar la línea de tiempo.
- Ajustar las propiedades del documento.
- Usar las guías y reglas de Flash.
- Usar el editor de movimiento.
- Conocer los tipos de archivo de Flash.
- Identificar las prácticas recomendadas para gestionar el tamaño de los archivos de un documento Flash publicado.

## **Creación de elementos de medios sofisticados con Flash**

- Adoptar decisiones sobre el desarrollo de contenido para medios sofisticados en función del propio análisis e interpretación de las especificaciones del diseño.
- Usar las herramientas del panel Herramientas para seleccionar, crear y manipular gráficos y texto.
- Importar y modificar gráficos.
- Crear texto.
- Ajustar las propiedades del texto.

- Crear objetos y convertirlos en símbolos, incluidos gráficos, clips de películas y botones.
- Conocer los símbolos y la biblioteca.
- Editar símbolos y apariciones de estos.
- Crear máscaras.
- Crear animaciones (cambios de forma, posición, tamaño, color y transparencia).
- Añadir controles sencillos mediante ActionScript® 3.0.
- Importar y usar sonido.
- Añadir y exportar vídeo.
- Publicar y exportar documentos Flash.
- Hacer accesible un documento.

### **Evaluación de la creación de elementos de medios sofisticados con Flash**

- Realizar pruebas técnicas básicas.
- Identificar las técnicas para pruebas básicas de capacidad de uso.