

**Edición 2004**

**Guía del alumn@**

# **DISEÑO FLASH DE RECURSOS WEB Y MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA**

**MATERIALES PARA LA FORMACIÓN  
A DISTANCIA DEL PROFESORADO**



**Autor: Fernando Posada Prieto**



**GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS**  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y CIENCIA



# Guía del alumn@

## Contenidos

1. Objetivos del curso .....	3
2. Contenidos del curso .....	4
3. Materiales .....	5
3.1 El CD-ROM del curso.....	5
3.2 Equipo informático .....	5
3.3 Software necesario .....	6
4. Exploración del CD-ROM .....	7
4.1 Acceder a la portada principal del CD .....	7
4.2 Cómo navegar en la portada principal del CD .....	7
5. Cómo navegar en el curso de Flash .....	8
5.1 Contenidos .....	8
5.2 Manual.....	9
5.3 Glosario.....	10
5.4 Índice .....	10
5.5 Búsqueda .....	11
5.6 Otras opciones.....	12
6. Actividades.....	12
6.1 Ejercicios.....	12
6.2 Actividad de repaso .....	12
6.3 Actividad de aplicación .....	13
7. Seguimiento del curso.....	14
8. Aula virtual.....	14
9. Tutoría telemática.....	14
10. Evaluación.....	15
10.1 Autoevaluaciones .....	15
10.2 Actividades de evaluación.....	15
11. Actividad final .....	15

## 1. Objetivos del curso

El programa Macromedia Flash se ha convertido en una herramienta clásica en el diseño de páginas web y de presentaciones multimedia interactivas. Este curso está destinado al profesorado de Infantil, Primaria y Secundaria de cualquier área educativa. Está contemplado para la autoformación y aprendizaje a distancia con apoyo tutorial. Pretende una iniciación en el uso de este programa para el diseño de aplicaciones educativas.



Figura 1. Curso de Flash

Los objetivos previstos son:

1. **Familiarizarse con la tecnología Flash para aprovechar en la enseñanza los recursos multimedia SWF existentes en Internet.** Existen presentaciones en este formato que es posible capturar y usar en la intranet del centro como apoyo a la enseñanza.
2. **Mejorar la calidad de presentación de un espacio web.** El profesorado participante en este curso podrá emplear esta herramienta en el diseño de la web de su centro, proyecto, grupo de trabajo, etc. Permite diseños más atractivos en colorido, animación e interactividad. Flash representa el siguiente paso a los cursos de edición HTML.
3. **Diseñar aplicaciones multimedia en CD-ROM.** Esta herramienta, en su versión MX 2004, posibilita una completa integración de gráficos, texto, sonidos y videos en distintos formatos. Esto profundiza en el sentido de la convergencia de los medios: informáticos y audiovisuales. El profesorado implicado en proyectos educativos puede usar esta herramienta para la producción de materiales en soporte digital.
4. **Traducir a formato SWF presentaciones realizadas con otras herramientas.** De esa forma se aprovecharían las características de este formato: velocidad y economía de espacio (importante en Internet), compatibilidad con todos los sistemas e incluso más interactividad.

---

### Nota:

Aunque incluye referencias a sencillas acciones de ActionScript, la programación en este lenguaje excede el propósito del curso. Es aconsejable tener previos conocimientos de edición de páginas web con FrontPage o programa similar para un óptimo aprovechamiento.

---

## 2. Contenidos del curso

Desde la portada principal del CDROM puedes acceder a los contenidos del curso haciendo clic en el botón **Curso**.

Los contenidos se dividen en capítulos:

1. Acercándose a Flash
2. Dibujar y pintar
3. Sobre el escenario
4. Símbolos
5. La Biblioteca
6. Importar recursos
7. Capas
8. Texto
9. Botones
10. Sonidos
11. Animaciones
12. Escenas
13. Swish
14. Publicación
15. Diseño Multimedia
16. Ejemplos de diseño web y multimedia

Aunque el número de temas puede resultar en principio algo elevado, observarás más adelante, que algunos se resuelven en pocos minutos.



Los contenidos del curso se presentan en dos formatos:

- **Formato HTML.** Se muestra cuando pulsas el botón **Curso** en la portada principal del CD-ROM. La información se puede leer desde el navegador web aprovechando las posibilidades del hipertexto. Constituye la referencia habitual para el seguimiento del curso.
- **Formato PDF.** Durante la navegación web por los contenidos del curso, al pulsar en el botón **Manual** observarás que existe un archivo PDF para cada capítulo donde se recoge toda la información del mismo en este tipo de archivo. Puedes imprimir en papel cada capítulo usando este formato de presentación. Para acceder a los archivos PDF es necesario tener instalado el programa Adobe Acrobat Reader 5 en el equipo. Consulta la sección **Materiales** en la portada principal del CDROM.

## 3. Materiales

### 3.1 El CD-ROM del curso

En el CD del curso se incluyen los siguientes elementos obligatorios:

- **Guía del alumn@:** muestra información de consulta para comenzar el curso.
- **Curso de Flash:** contenidos del mismo, solucionario de los ejercicios, presentaciones y actividades.
- **Materiales:** abarca los programas que son necesarios instalar en el equipo para el adecuado seguimiento del curso. Se trata de versiones shareware descargados de Internet. También deben instalarse una carpeta y una biblioteca con recursos.

El CD contiene además multitud de componentes optativos y de ampliación accesibles en la sección **Materiales**:

- **Shareware:** un amplio catálogo de aplicaciones en versión de prueba relacionadas con la tecnología Flash.
- **Documentación:** se ofrece un amplio repertorio de tutoriales de iniciación sobre el uso de los programas shareware recopilados.
- **Otros:** ejemplos de cartoons, informes, juegos, código abierto, gifs estáticos y animados, iconos, sonidos, fuentes, etc.

No son necesarios ni obligatorios para el seguimiento del curso pero suponen una ampliación y complemento interesante para el diseño web y multimedia destinado al profesorado con más inquietudes.

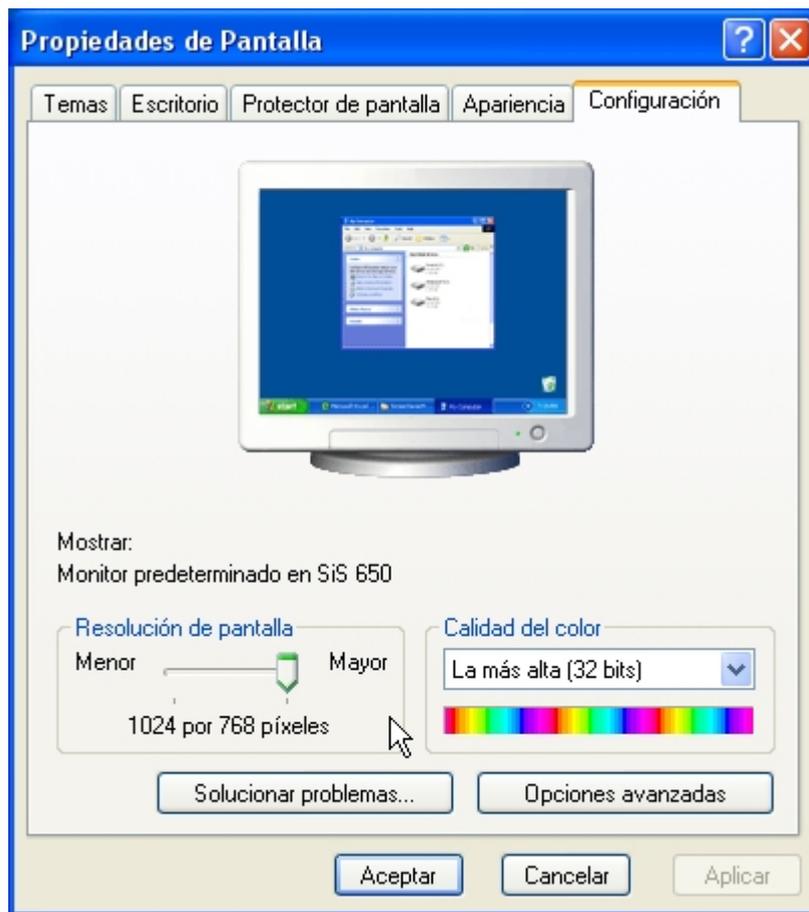
### 3.2 Equipo informático

Los requisitos mínimos de hardware y software para ejecutar Macromedia Flash MX 2004 son los siguientes:

- Windows 98 SE, 2000 ó XP.
- Procesador Intel Pentium III 600 Mhz.
- 128 Mb de RAM (se recomiendan 256 Mb).
- 190 Mb de espacio disponible en disco duro.
- Resolución de pantalla: 800x600 (se recomiendan 1024x768).

Aunque funciona en una resolución de pantalla de 800x600, para manejar adecuadamente todos los menús y paneles de Flash y visualizar con un zoom adecuado el escenario, se recomienda una resolución de pantalla mínima de 1024x768. Recuerda que este parámetro se configura con el siguiente protocolo:

1. Clic derecho sobre cualquier área libre del Escritorio de Windows
2. Elige **Propiedades** en el menú contextual que se despliega
3. Selecciona la pestaña **Configuración**.
4. Arrastra el deslizador **Resolución de pantalla** hasta 1024x768 píxeles y Acepta.



Flash MX 2004 recomienda una resolución de pantalla de 1024x786 píxeles

### 3.3 Software necesario

Antes de comenzar el curso, necesitas instalar en tu equipo los siguientes elementos respetando este orden:

1. **Flash MX 2004.** Es el programa principal. La aplicación instalable desde este CD es un versión de prueba por un periodo de 30 días. Para evitar que tu trabajo se limite a este plazo es necesario conseguir e introducir el correspondiente número de licencia educativa, estándar o profesional.
2. **Carpeta de recursos: Curso Flash.** Contiene archivos con imágenes, sonidos, videos, documentos, animaciones, etc. Se usarán en el diseño de las prácticas que se sugieren durante el desarrollo del Curso. Ésta se instalará por defecto en la ruta **C:\Curso Flash** de tu disco duro.
3. **Biblioteca común: Curso.** Es una biblioteca de símbolos que serán reutilizados desde el entorno de diseño Flash en las distintas prácticas planteadas. Se guardará por defecto en la carpeta **C:\Archivos de programa\Macromedia\FIash MX 2004\es\First Run\Libraries.**
4. **Winzip.** Es el programa que necesitas en tu ordenador para visualizar, extraer y comprimir ficheros en archivos ZIP. Si todavía no dispones de él, puedes instalarlo desde aquí.

5. **Adobe Acrobat Reader.** Esta aplicación te permitirá leer, navegar e imprimir documentación en formato PDF.
6. **Swish.** En el capítulo "**13. Swish**" se ilustran las instrucciones básicas para crear animación de texto usando este programa. La aplicación instalable desde este CD es una versión de prueba para 15 días. Se recomienda no realizar su instalación hasta el comienzo del capítulo 13 del curso. Otra opción es conseguir la correspondiente licencia para evitar que tu trabajo se limite al plazo de prueba.

El resto de programas que se ofrecen en la sección **Materiales>Shareware** del CD no son necesarios para el seguimiento del curso. Sin embargo constituyen una recopilación interesante para completar y ampliar las posibilidades de diseño.

## 4. Exploración del CD-ROM

### 4.1 Acceder a la portada principal del CD

1. Introduce el CD del curso en la unidad del equipo.
2. Si no se muestra la portada principal por sí sola al cabo de unos segundos, abre el **Explorador de Windows**.
3. Navega hasta situarte en la unidad de CD/DVD de **Mi PC** haciendo clic sobre esta unidad.
4. Doble clic sobre el icono del documento HTML **index** para visualizar la portada principal desde el navegador.



Figura 4. Icono del documento HTML index

### 4.2 Cómo navegar en la portada principal del CD

Desde esta pantalla se accede a todos los contenidos incluidos en el disco pulsando en los botones correspondientes: **Guía** del alumn@, Contenidos del **Curso**, **Materiales**, **Créditos** y **Cerrar**.



Figura 5. Portada principal del CD-ROM

## 5. Cómo navegar en el curso de Flash

### 5.1 Contenidos

1. Desde la portada principal del CD, haz clic en el botón **Curso** para acceder a los contenidos del mismo.
2. Al entrar en los contenidos se muestran por defecto los distintos capítulos del Curso en el marco izquierdo. Este índice será visible en este marco siempre que se pulse el botón  **Contenidos** del menú que aparece en el marco superior.



Figura 6. Botonera de navegación situada en el marco superior

3. En la columna **Contenidos** haz clic en una carpeta para abrir/cerrar el capítulo deseado.

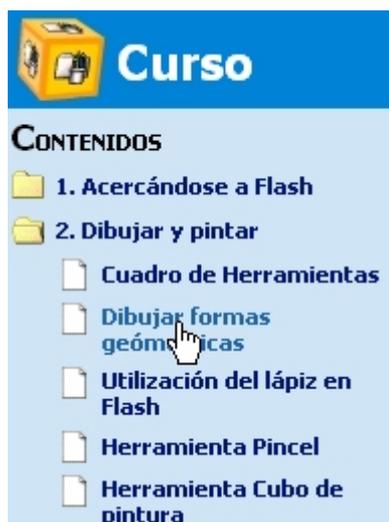


Figura 7. Haz clic sobre una entrada para ver el documento

4. Al abrir una carpeta se muestra su contenido: apartados y actividades. Ejecuta un clic sobre el apartado de un capítulo para visualizar su contenido en el marco derecho del navegador.
5. En el documento que se muestra en el marco derecho, puedes navegar secuencialmente usando los botones **Anterior** y **Siguiente** que aparecen en su encabezado y pie. Se irán mostrando los apartados del capítulo abierto en el orden establecido.



Figura 8. En cada apartado puedes utilizar los botones de navegación secuencial

6. En el encabezado y pie de cada documento, también puedes encontrar un enlace a su correspondiente capítulo. Al pulsar en él, éste se abrirá en el índice del marco izquierdo. No apreciarás ningún cambio si el capítulo ya está abierto con anterioridad. Esto es especialmente útil para localizar el capítulo a que pertenece si hemos llegado al documento por un camino distinto a la tabla de **Contenidos**.

## 5.2 Manual

1. En la ventana **Contenidos**, pulsa en este botón situado en el marco superior:  **Manual**.
2. En el marco izquierdo se muestran los distintos capítulos del curso.
3. Haz clic sobre una entrada y podrás ver su contenido en formato PDF. Es necesario tener instalado en tu equipo el programa **Adobe Acrobat Reader**. Está disponible en la sección **Materiales > Shareware** desde la portada principal del CD.

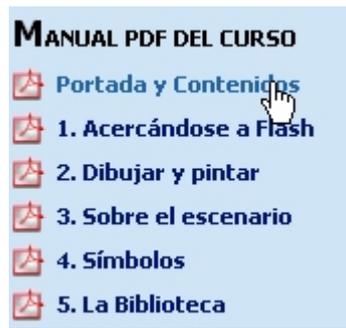


Figura 9. Manual: capítulos en formato PDF

### 5.3 Glosario

1. En el marco superior, haz clic sobre el elemento:  **Glosario**
2. En el marco izquierdo se muestran las páginas que forman el glosario de términos Flash.
3. Clic en una página para buscar la definición de un término según su letra inicial.
4. En el marco derecho se mostrará el contenido de esa página.



Figura 10. Glosario de términos Flash

### 5.4 Índice

1. Elige la opción  **Índice** en el menú que aparece en el marco superior del navegador.
2. En el marco izquierdo se muestra un índice alfabético de los contenidos del curso.
3. Clic en una letra para abrir/cerrar la sección alfabética correspondiente.
4. Pulsa la entrada elegida y en el marco derecho se mostrará el contenido relacionado.

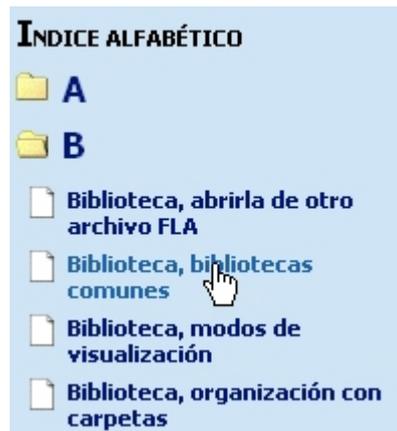


Figura 11. Índice alfabético de contenidos

### 5.5 Búsqueda

1. Pulsa en botón  **Buscar** situado en el marco superior.
2. Esta rutina está diseñada en Java. Espera unos segundos hasta que se complete su carga e inicie. Si detectas algún problema en su funcionamiento, consulta el archivo Leeme.txt situado en la carpeta **java** en el directorio raíz del CD.
3. En el marco izquierdo puedes introducir en el cuadro los términos (separados por espacios o comas). Para buscar una secuencia de palabras, tecléalas entre comillas. Por ejemplo: "Curso Flash"
4. Cuando hayas introducido tu consulta, pulsa el botón para comenzar la búsqueda.
5. Se muestran 50 entradas como máximo para cada consulta. Si la información que genera la consulta es excesiva no mostrará ninguna entrada. Si tu búsqueda no ha tenido éxito, inténtalo de nuevo introduciendo otros términos.
6. Clic sobre un elemento resultante de la búsqueda para mostrar el documento relacionado en el marco derecho del navegador.



Figura 12. Buscador de contenidos

## 5.6 Otras opciones.

1. Pulsa el botón  **Imprimir** para obtener una copia en papel del contenido que se muestra en el marco inferior derecho del navegador.
2. Desde cualquier página de la sección Contenidos, haz clic en el botón  **Portada** para regresar a la pantalla principal del curso.
3. Clic en el botón  **Cerrar** para cerrar la ventana del navegador.

## 6. Actividades

### 6.1 Ejercicios

En cada apartado del curso se suele plantear un ejercicio práctico para resolver siguiendo la secuencia de pasos indicada. De esta forma se ejemplifican más adecuadamente los procedimientos de uso del programa.

Se recomienda que el ejercicio planteado en cada sección se realice en un nuevo documento Flash. Puedes ir guardando cada uno de ellos en tu carpeta favorita. Al pasar de un apartado a otro, deberás cerrar el existente utilizado **Archivo > Cerrar** e iniciar un documento nuevo mediante **Archivo > Nuevo**.

Al finalizar la lectura de cada apartado, puedes comprobar la solución al ejercicio consultando la correspondiente entrada ZIP. Abre este archivo, doble clic sobre el documento FLA y se abrirá Flash MX 2004 mostrando los detalles del mismo.

 **Ejercicio resuelto.**

Los ejercicios considerados fundamentales vienen acompañados por una presentación multimedia que demuestra el procedimiento explicado.

 **Presentación.**

---

Nota: Los ejercicios planteados en los distintos apartados del Curso NO es necesario enviarlos al tutor.

---

### 6.2 Actividad de repaso

Tras la lectura y realización de los ejercicios sugeridos en cada capítulo se propone un cuestionario.

 **Actividad de repaso**

Su objetivo es disponer de una herramienta en el CD-ROM para repasar conceptos y procedimientos. Se trata de una batería de 10 preguntas de tipo test que se corrige automáticamente. Se recomienda realizar el test varias veces porque las preguntas varían y se muestran en orden diferente. Al finalizar la batería, se proporciona un informe resumen donde se indican las contestadas correctamente y corregidas aquellas donde se ha detectado error.

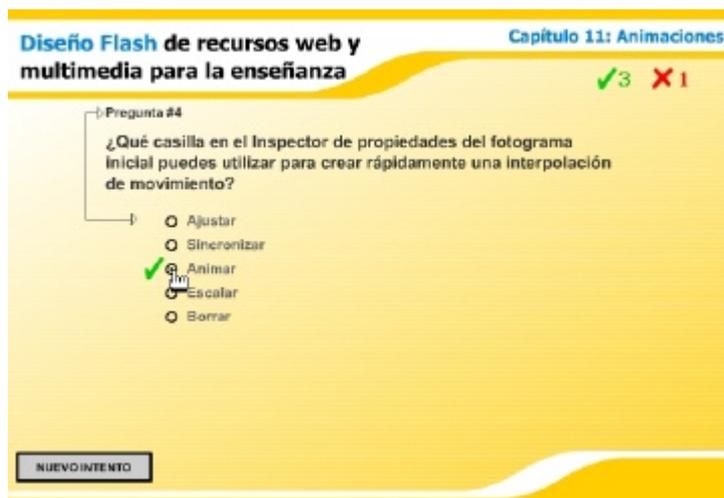


Figura 13. Cuestionario de repaso

### 6.3 Actividad de aplicación

Al finalizar el estudio de cada capítulo y tras superar satisfactoriamente el cuestionario, puedes realizar la actividad de aplicación propuesta. Su propósito es transferir los procedimientos tratados en este capítulo y anteriores al diseño de aplicaciones de interés en el contexto educativo.

Puedes comprobar la solución a la actividad planteada en la correspondiente entrada ZIP. Abre este archivo, doble clic sobre el documento FLA y se abrirá Flash MX 2004 mostrando los detalles del mismo.

Es importante distinguir claramente entre las actividades de aplicación y las de evaluación:

<b>Actividades de aplicación</b>	<b>Actividades de evaluación</b>
Se encuentran en el CD-ROM del curso	Se encuentran en el Aula virtual
Se puede consultar su solución en el ZIP adjunto	No se puede consultar su solución
Se propone una actividad al finalizar cada capítulo.	Se propone una actividad al finalizar ciertos capítulos.
No es necesario enviarla al tutor	Es imprescindible enviarla al tutor para superar con éxito el curso

## 7. Seguimiento del curso

Tu participación en este curso implicará las siguientes tareas:

1. Lectura de los contenidos recogidos en el CD-ROM de los distintos capítulos que constituyen el curso.
2. Realización de las actividades propuestas en el CD-ROM y en la Agenda del Aula virtual.
3. Envío al tutor de ciertas actividades de evaluación, cuando corresponda y siempre dentro de los plazos que determine la convocatoria establecida.

## 8. Aula virtual

A lo largo del curso visitarás con frecuencia el aula virtual. En este espacio se sitúan recursos en línea que complementan los contenidos del CD-ROM. Algunos de ellos, como la agenda y las actividades de evaluación, es necesario consultarlos con frecuencia durante el seguimiento del curso.

Los principales recursos que se pueden encontrar en el Aula virtual son:

- Agenda de trabajo. En ella aparecen debidamente ordenadas todas las tareas previstas durante tu participación en el curso.
- Resultado de evaluaciones. Se proporciona información de las actividades de autoevaluación y evaluación realizadas, pendientes, aprobadas, corregidas, etc.
- Preguntas más frecuentes (FAQ).
- Foro y Chat.
- Direcciones útiles: webs educativas, comunidades, foros, galería de diseñadores, news, etc.
- Valoración anónima del curso.

## 9. Tutoría telemática

El apoyo y seguimiento de tu participación en este curso, lo realizará tu tutor/a. El correo electrónico será tu medio de comunicación cotidiano con él. Para el intercambio de información entre el tutor y el grupo de alumnos/as o de estos últimos entre sí también se podrán utilizar las herramientas del Aula virtual: foro, chat, mensajes, etc.

Utiliza el correo electrónico para realizar consultas o resolver dudas con tu tutor. Su respuesta se producirá en corto periodo de tiempo por el mismo medio.

## 10. Evaluación

### 10.1 Autoevaluaciones.

Al concluir la lectura de cada capítulo, debes visitar el Aula virtual para realizar la correspondiente autoevaluación. Su objetivo es comprobar la adecuada asimilación de los conceptos o procedimientos explicados en el capítulo. Se pueden realizar varias tentativas sobre cada cuestionario. Sus resultados llegan directamente al tutor/a

### 10.2 Actividades de evaluación.

Siguiendo el orden establecido en la Agenda, al terminar la lectura y actividades de ciertos capítulos, debes realizar y enviar al tutor/a la actividad de evaluación indicada. Su enunciado se consulta en la correspondiente entrada de la Agenda en el Aula virtual. Es una actividad de carácter obligatorio. Al final, para superar con éxito el curso, será requisito imprescindible haber realizado y enviado al tutor/a correctamente todas y cada una de las actividades de evaluación propuestas.

Por tratarse de un curso flexible y a distancia, puedes seguir el ritmo de trabajo que más se adapte a tus necesidades. Sin embargo debes enviar al tutor/a las actividades de evaluación una a una en el orden establecido. Es condición necesaria haber recibido la aprobación por parte del tutor/a de una actividad para poder enviar la siguiente. También se establece tener completados y aprobados los envíos de las actividades de evaluación en las fechas oficiales de la convocatoria del curso.

Para enviar una actividad de evaluación, deberás adjuntar el archivo \*.ZIP que contenga el documento \*.FLA especificado en las instrucciones de cada una de ellas. Es aconsejable que este archivo \*.ZIP se nombre ajustándose a la siguiente norma: **InicialNombre+ 1ºApellido\_EvaX\_vX.zip**

Ejemplo: Si la alumna Esther Jiménez desea enviar por segunda vez el archivo comprimido correspondiente a la actividad de evaluación nº6, nombrará este archivo como sigue: **EJiménez\_Eva6\_v2.zip**

Esta norma facilitará al tutor/a la recepción, organización y corrección de los trabajos de sus alumnos/as.

## 11. Actividad final

La última actividad de evaluación es una práctica final donde debes aplicar todo lo aprendido durante el curso. Consiste en el diseño de una aplicación web/multimedia sobre un tema libre. Se ofrecen varios ejemplos como modelo: agenda de enlaces, presentación multimedia o visor de diapositivas.