

## ADOBE® FLASH® PROFESSIONAL CS6 OBJETIVOS DE EXAMEN

### 1.0 DEFINICIÓN DE LOS REQUISITOS DEL PROYECTO

- 1.1 Identificar la finalidad, los destinatarios y las necesidades de estos últimos en materia de contenidos de medios interactivos.
- 1.2 Identificar los contenidos de medios interactivos pertinentes para el propósito del medio en el que se utilizarán (sitios web, dispositivos móviles y otros).
- 1.3 Conocer las opciones para generar contenido de medios interactivos accesible.
- 1.4 Conocer la normativa estándar de copyright (términos relacionados, obtención de permisos y la mención de material protegido con copyright).
- 1.5 Comprender las tareas y responsabilidades de la gestión de proyectos.
- 1.6 Hablar con otras personas (como compañeros y clientes) sobre planes de diseño y contenido.

### 2.0 IDENTIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS

- 2.1 Identificar las prácticas recomendadas, generales y específicas de Flash para diseñar contenido de medios interactivos para sitios web, aplicaciones móviles y aplicaciones AIR.
- 2.2 Conocer los elementos y principios del diseño.
- 2.3 Identificar técnicas generales y específicas de Flash para crear elementos de medios interactivos que sean accesibles y legibles.
- 2.4 Usar un guion gráfico para diseñar elementos de medios interactivos.
- 2.5 Organizar un documento de Flash.

### 3.0 COMPRESIÓN DE LA INTERFAZ DE ADOBE FLASH PROFESSIONAL

- 3.1 Identificar los elementos de la interfaz de Flash Professional.
- 3.2 Usar el inspector de propiedades.

- 3.3 Usar la línea de tiempo.
- 3.4 Ajustar las propiedades del documento.
- 3.5 Usar las guías y reglas de Flash.
- 3.6 Usar el editor de movimiento.
- 3.7 Conocer los tipos de archivo de Flash.
- 3.8 Identificar las prácticas recomendadas para gestionar el tamaño de archivo de un documento HTML o Flash publicado.

### 4.0 CREACIÓN DE ELEMENTOS DE MEDIOS INTERACTIVOS CON FLASH PROFESSIONAL

- 4.1 Adoptar decisiones sobre el desarrollo del contenido de medios interactivos en función del propio análisis e interpretación de las especificaciones del diseño.
- 4.2 Usar las herramientas del panel Herramientas para seleccionar, crear y manipular gráficos y texto.
- 4.3 Importar y modificar gráficos.
- 4.4 Crear texto.
- 4.5 Ajustar las propiedades del texto.
- 4.6 Crear objetos y convertirlos en símbolos, incluidos gráficos, películas y botones.
- 4.7 Conocer los símbolos y la biblioteca.
- 4.8 Editar símbolos e instancias.
- 4.9 Crear máscaras.
- 4.10 Crear animaciones (cambios de forma, posición, tamaño, color y transparencia).
- 4.11 Añadir controles sencillos con ActionScript 3.0.
- 4.12 Importar y usar sonido.
- 4.13 Añadir y exportar vídeo.
- 4.14 Publicar y exportar documentos Flash.
- 4.15 Hacer accesible un documento Flash.

### 5.0 EVALUACIÓN DE ELEMENTOS DE MEDIOS INTERACTIVOS CON FLASH PROFESSIONAL

- 5.1 Realizar pruebas técnicas básicas.
- 5.2 Identificar técnicas para realizar pruebas básicas de facilidad de uso.



Para más información de la Certificación ACA, visita [www.certiport.com/adobe](http://www.certiport.com/adobe) o visita <http://adobe.etciberoamerica.com/adobe/>

