



dgm Instituto
Audiovisual
Haz lo que imaginas

Curso (24 horas)

BANNERS y ANIMACIONES WEB INTERACTIVAS HTML5

(banners para HTML5, web, video 4k y dispositivos móviles)

(con Adobe Animate ex Flash)

HTML



ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE DICTAMOS CURSOS

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO 226355931
SANTIAGO - CHILE



METRO U.CATOLICA

Curso Banners y Animaciones web interactivas HTML5 con Animate (banners para HTML5 , web, video 4k y dispositivos móviles)



OBJETIVOS

Considerando que tanto Adobe Flash y Adobe Edge dejaron de desarrollarse por Adobe Systems, nace Adobe Animate, el heredero del original Flash pero con potencialidades para diferentes plataformas como Flash Adobe AIR, HTML5 Canvas, WebGL o incluso para plataformas personalizadas. Permitir a los ilustradores y diseñadores crear animaciones vectoriales HTML interactivas para web, video y publicaciones digitales con nuevas y sofisticadas herramientas, permitiendo llegar fácilmente con los contenidos tanto a navegadores de escritorio como a dispositivos móviles.

Conocer las funciones, variables y parámetros que le permitan generar animaciones interactivas con la integración de elementos multimediales (video hasta 4k, gráfica, texto y sonido)

Crear banners, animaciones interactivas y elementos gráficos que permitan insertarse posteriormente en la navegación de un sitio web, integrado con elementos multimediales de sonido, video, gráfica.

Generar exportaciones multiplataformas para tv, web con componentes HTML5, dispositivos móviles y cualquier otro que reproduzca archivos multimediales. Asimismo el alumno conocerá la integración de Animate con otros softwares de la suite Adobe para optimizar sus flujos de trabajo.

Conocer y aplicar las buenas prácticas para avisaje multiplataforma digital según recomendaciones IAB (Internacional Advertisement Bureau)

DIRIGIDO A

Diseñadores gráficos, publicistas, comunicadores multimedia o audiovisualistas, ilustradores, editores de video, periodistas multimediales, productoras y agencias de publicidad.

Abierto a todo público que desee crear animaciones interactivas compatibles con HTML5 para web, tv, PC's y dispositivos móviles.

MATERIAL EN PODER DEL ALUMNO:

Apuntes en modalidad online.

REQUISITOS

Manejo de computación a nivel usuario

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 24

HORARIO: consultar en www.dgm.cl

CERTIFICACION

Conducente a certificación con validez internacional



CERTIFIED ASSOCIATE



CERTIFIED EXPERT

BENEFICIOS DEL ALUMNO DGM:

Acceder a Instituto certificado bajo norma NCH2728
Acceder a Instituto acreditado por SENCE
(Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Mientras es alumno Dgm tiene acceso ilimitado a salas de edición.

Acceso a futuros seminarios y cursos con descuentos

Disponer de docentes de gran nivel

Acceso a la más moderna plataforma de educación virtual online sincrónica y asincrónica en www.dgmonline.cl

4K
video para retina display
y HiDpi

HTML5
canvas



(02) 26355931



Instituto Dgm



info@dgm.cl



Instituto Dgm

MALLA CURRICULAR

MODALIDAD PRESENCIAL y ONLINE



FORMAS DE PAGO

LETRAS, CHEQUES, REDCOMPRA, TARJETAS DE CREDITO, EFECTIVO



USO DE FRANQUICIA SENCE

ACCEDA A LA FRANQUICIA SI CUMPLE CON:

- * POSEER UN CONTRATO DE TRABAJO
- * SU EMPRESA TRIBUTA EN 1ª CATEGORIA

DGM CUENTA CON PERSONAL CAPACITADO PARA ASISTIRLE EN LA CORRECTA INSCRIPCIÓN DE SU CURSO EN SENCE.

ACADEMIC PROGRAM / PROGRAMA ACADEMICO

WORKSPACES AND WORKFLOW / ESPACIOS DE TRABAJO y FLUJOS

- CC Libraries / Librerías CC
- Windows and icons / Ventanas e Iconos
- Stage and Tool Panel / Escenario y Panel de Herramientas
- Scenes / Escenas
- Workflow and workspace / Flujo de Trabajo y Espacios de trabajo
- Typekit Web fonts in HTML5 Canvas documents
Utilización de las fuentes web de Typekit en documentos de HTML5 Canvas
- Project configuration / Configuración de un proyecto
 - Resolution, frame rate, etc / Resolución, cuadros por segundo, etc
- Timelines / Líneas de tiempo
 - Elements and icons / elementos e íconos
- Working with multiple timelines / Trabajando con varias líneas de tiempo

TOOL PALETTE / LA PALETA DE HERRAMIENTAS

- Tools descriptions / Descripción de herramientas
- Tools applications / Aplicación de herramientas

COLOR AND DESIGN TOOLS / HERRAMIENTAS DE DISEÑO y COLOR

- Graphics creation and editing / Creación y Edición de Gráfica
- Paint Tool / Herramientas de Pintura
- Brushes / Pinceles

SYMBOLS AND INSTANCES / SIMBOLOS e INSTANCIAS

- Symbol Creation / Creación de símbolos
- Symbol edition / Editar Símbolos
- Instances Creation / Creación de Instancias
- Custom Eases / Applications / Aplicaciones

ANIMATION / ANIMACION

- Keyframes / Cuadros clave /
- Types of animations / Tipos de Animación
 - classic tween / tweening clásico
 - shape tween / tweening de forma
 - motion tween / tweening de movimiento
- Interpolation techniques / Técnicas de Interpolación
- Aceleraciones y desaceleraciones
- Frame by Frame animation / Animación cuadro a cuadro
- Animation Guides / Guías de animación
- Bone Tool Animation / Animación con Huesos



ACADEMIC PROGRAM / PROGRAMA ACADEMICO

MASKS / MASCARAS

- Mask Layers Creation / Creación de Capas de Máscara
- Additional Masks / Máscaras adicionales
- Link and unlink mask layers / (Des) Vinculación de capas de máscara
- Animate a filled shape, type object, or graphic symbol instance on a mask layer
Animación de una forma rellena, un objeto de tipo o una instancia de un símbolo de gráfico en una capa de máscara

BUTTONS / BOTONES

- Button types / Tipo de botones
- Button States / Estados de un botón
- Associating actions / Asociando acciones

INTERACTIVITY / INTERACTIVIDAD

- Interactivity with code snippets / Interactividad con fragmentos de código
- Add a code snippet to an object or Timeline frame
Cómo añadir un fragmento de código a un objeto o fotograma de la línea de tiempo
- Add new snippets to the Code Snippets panel
Añadir nuevos fragmentos al panel Fragmentos de código
- Motion tween and ActionScript 3.0 / Tween de movimiento y AS 3.0

MULTIMEDIA AND VIDEO / MULTIMEDIA y VIDEO

- Sound Import and Edit / Importación y Edición de Sonido
- Secuencias de Video / Video secuencias
- Graphics / Gráfica
- SVG Files / Archivos .svg

EXPORTING AND PUBLISHING / EXPORTACION y PUBLICACION

- Type Converter / Conversión de tipo de archivos
- OAM publishing / Publicaciones OAM
- AS3 publishing / Publicaciones AS3
- Export settings / Ajustes de exportación

IAB BEST PRACTICES / BUENAS PRACTICAS en PUBLICIDAD IAB (International Advertisement Bureau)

- Recommended dimensions / Utilización de dimensiones recomendadas
- SWF file Advertisement / Creación de anuncios de archivos SWF
- Tracking Advertisement / Seguimiento de anuncios
- Testing your Ads / Comprobación de los anuncios



TODA LA POTENCIA DE TU
CREATIVIDAD + interactividad



Razones para estudiar en DGM

El alumno es, antes que nada, una persona que merece atención y cuidado en su desarrollo y adquisición del conocimiento por lo tanto nuestro interés y compromiso es que el alumno aprenda las materias que se le han impartido, internalice los conceptos y los aplique de manera correcta.

Ingresar a un centro especializado de capacitación de cine y tv que a través de los años ha sido preferido por canales de televisión y productoras especializadas en todas sus actividades de digital training, lo cual asegura la excelencia de nuestros cursos. Por la misma razón Ud. se encontrará con docentes, material y conocimientos de vanguardia.

Cuerpo docente estable con años de experiencia práctica y adecuada pedagogía de enseñanza bajo el modelo DGM (materias 100% prácticas, entrega de apuntes, entrega de material de apoyo, asistencia al alumno de manera posterior a las clases, acceso a uso de salas de máquinas e islas de edición de manera ilimitada aparte del horario de clases)

Cursos de promedio 10 alumnos para cursos cortos y de 17 alumnos para los cursos anuales.

Estudiar en un Instituto cuyos procesos están certificados por la norma nacional NCH 2728 y se encuentra acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Disponer de equipamiento de última generación para procesos de video, audio y 3D en formatos de alta definición (HD).

Acceso a practicar en salas de máquinas e islas de edición de DGM en horarios fuera del horario normal de clases, y así permitir que el alumno tenga la posibilidad de avanzar en guías y ejercicios adicionales.

En los cursos anuales, se realizan visitas a canales de TV y productoras especializadas, como asimismo charlas de ex alumnos y profesionales destacados en la industria.

Acceso a compartir con alumnos de canales de TV y de productoras que eligieron a DGM como centro de especialización en materias digitales audiovisuales.

A diferencia de otras instituciones, nuestros directivos dedican parte de su tiempo para atender requerimientos de los alumnos.

DGM no compite en su programa académico con las Universidades, Institutos profesionales o CFT's que imparten carreras similares entre 3 o 5 años (con gran contenido teórico), pues DGM, tal cual como las academias americanas o europeas (VFS, Full Sail, Trazos, Gnomon) más importantes del mundo, enseña directamente la parte práctica en un año de estudios.

Consulte por los códigos SENCE disponibles y por aquellos Seminarios, Cursos o Diplomados DGM que están cubiertos en un 100% por SENCE y representan COSTO CERO (\$0) para su empresa

Desde 1997,
Instituto líder, pionero y visionario al iniciar en Chile cursos de gráfica, 3D y Video Digital

Unico y 1er instituto en Chile que dispone de receptores y flujos HD en norma japonesa ISDB desde el año 2007

Clases 100% prácticas

Instituto líder en training digital a canales de televisión, agencias de publicidad y productoras de cine-tv



Aparte de las clases los alumnos disponen de salas de training

Enseñanza personalizada

Taller de chroma para realizar efectos especiales para cine y tv

Grabaciones en terreno con cámaras SD, HD, 4k

Instalaciones a un paso del Metro U Católica 

Docentes disponibles a dudas y consultas

E-Learning
Apuntes, ejercicios y tutorías on line en www.dgmonline.cl

Docentes con experiencia en la industria audiovisual 3D y Motion Graphics