

Aplicacions Rich Media

Daniel de Fuenmayor López
Marcos González Sancho

PID_00192286

Material docent de la UOC


Daniel de Fuenmayor López

Diplomat en Enginyeria Superior de Telecomunicacions de Barcelona. Després d'acabar un màster de Multimedia Hypermedia a París, treballa en una agència web com a dissenyador/desenvolupador Flash (Disseny + interactivitat). Tres anys i mig d'experiència professional a Grey Interactive (del grup Grey, posteriorment Fullsix Paris). Especialitzat en Flash, uneix el seu interès per la informàtica (programació i interactivitat) amb el costat més gràfic (il·lustració, animació, disseny i vídeo). Amb els avenços a nivell d'estàndards, treballa també en projectes HTML, CSS i Javascript, amb les noves capacitats dels estàndards, diversos navegadors i nous dispositius. Dos anys més d'experiència en empresa (Nurun France) i quatre més com a autònom, deixa París per tornar a Barcelona durant dos anys. Actualment viu a Bangkok, on continua treballant com a autònom. Ha treballat per a agències web com Grey Interactive, Fullsix, Nurun, Euro RSCG, Saatchi & Saatchi; i té clients com Armani, BBC, Chanel, Disney, Louis Vuitton, Nutella, etc.


Marcos González Sancho

Enginyer tècnic per la Universitat d'Oviedo, soci fundador de [Q] interactiva (www.q-interactiva.com) i Infocket (www.infocket.com). Treballa com a director de projectes i desenvolupador i s'interessa especialment per experiència d'usuari, disseny d'interfícies i treball amb dispositius mòbils. Màner de BlocketPC (Grup Oficial de Mòbils i Dispositius per a Adobe a Espanya) i de la comunitat Subflash, on organitza des de fa deu anys els Tallers d'Estiu Subflash per diverses localitats espanyoles. És habitual trobar-lo en esdeveniments nacionals i internacionals relacionats amb dispositius (com a assistent o com a ponent) i ha estat *speaker* a BlackBerry DevCon Americas (2011), Adobe MAX Chicago (2007), European eLearning Summit (2008) i Adobe Live (2007), entre d'altres.

L'encàrrec i la creació d'aquest material docent han estat coordinats pel professor: Carlos Casado Martínez (2012)

Primera edició: setembre 2012
 © Daniel de Fuenmayor López, Marcos González Sancho
 Tots els drets reservats
 © d'aquesta edició, FUOC, 2012
 Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
 Disseny: Manel Andreu
 Realització editorial: Eureka Media, SL
 Dipòsit legal: B-20.490-2012



Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-Compartir igual (BY-SA) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu modificar l'obra, reproduir-la, distribuir-la o comunicar-la públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), i sempre que l'obra derivada quedi subjecta a la mateixa llicència que el material original. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/legalcode.ca>

Continguts

Mòdul didàctic 1

Introducció i conceptes generals

Marcos González Sancho

1. Aplicacions Rich Media
2. Tecnologies relacionades
3. Plataforma Flash per a la creació d'ARM
4. Consideracions

Mòdul didàctic 2

Cicle de desenvolupament d'una aplicació Rich Media

Daniel de Fuenmayor López i Marcos González Sancho

1. Visió global
2. Planificació i estratègia
3. Disseny, usabilitat, experiència d'usuari i accessibilitat
4. Codificació
5. Proves
6. Instal·lació i posada en marxa
7. Manteniment

Mòdul didàctic 3

Desenvolupament d'aplicacions Rich Media en la Plataforma Flash

Daniel de Fuenmayor López

1. *Integrated Development Environment (IDE)* i entorns de desenvolupament
2. Llenguatge de programació ActionScript

Mòdul didàctic 4

Publicació i model de negoci

Marcos González Sancho

1. Plataformes per a publicació
2. Estat actual del mercat d'aplicacions
3. Models de negoci
4. Reproducció a Internet
5. Escriptori Windows i Mac
6. Apple Store
7. Google Play
8. Conceptes relacionats

