

# Aplicaciones Rich Media

Daniel de Fuenmayor López  
Marcos González Sancho

PID\_00192298

Material docente de la UOC

**Daniel de Fuenmayor López**

Diplomado como ingeniero superior de Telecomunicaciones de Barcelona. Después de acabar un máster de Multimedia hypermedia en París, trabaja en una agencia web como diseñador/desarrollador Flash (diseño+interactividad). Tres años y medio de experiencia profesional en Grey Interactive (del grupo Grey, posteriormente Fullsix París). Especializado en Flash aúna su interés por la informática (programación e interactividad) y el lado más gráfico (ilustración, animación, diseño y vídeo). Con los avances a nivel de estándares, trabaja también en proyectos HTML, CSS y Javascript, con las nuevas capacidades de los estándares, diversos navegadores y nuevos dispositivos. Otros 2 años de experiencia en empresa (Nurun France) y otros 4 como autónomo deja París para volver a Barcelona durante 2 años. Actualmente vive en Bangkok, donde sigue trabajando como autónomo. Ha trabajado para agencias web, como Grey Interactive, Fullsix, Nurun, Euro RSCG, Saatchi & Saatchi, y tiene clientes como Armani, BBC, Chanel, Disney, Louis Vuitton, Nutella, etc.

**Marcos González Sancho**

Ingeniero técnico por la Universidad de Oviedo, socio fundador de [Q] interactiva ([www.q-interactiva.com](http://www.q-interactiva.com)) e Infocket ([www.infocket.com](http://www.infocket.com)). Trabaja como director de proyectos y desarrollador, interesado especialmente en experiencia de usuario, diseño de interfaces y trabajo con dispositivos móviles. Mánager de BlocketPC (grupo oficial de móviles y dispositivos para Adobe en España) y de la comunidad Subflash, donde organiza desde hace 10 años los Talleres de Verano Subflash por diversas localidades españolas. Es habitual encontrarlo en eventos nacionales e internacionales relacionados con dispositivos (como asistente o como ponente), habiendo sido *speaker* en BlackBerry DevCon Americas (2011), Adobe MAX Chicago (2007), European eLearning Summit (2008), Adobe Live (2007), entre otros.

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por el profesor: Carlos Casado Martínez (2012)

Primera edición: Septiembre 2012  
© Daniel de Fuenmayor López, Marcos González Sancho  
Todos los derechos reservados  
© de esta edición, FUOC, 2012  
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona  
Diseño: Manel Andreu  
Realización editorial: Eureka Media, SL  
Depósito legal: B-20.491-2012



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-Compartir igual (BY-SA) v.3.0 España de Creative Commons. Se puede modificar la obra, reproducirla, distribuirla o comunicarla públicamente siempre que se cite el autor y la fuente (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), y siempre que la obra derivada quede sujeta a la misma licencia que el material original. La licencia completa se puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/legalcode.ca>

## Contenidos

Módulo didáctico 1

### **Introducción y conceptos generales**

Marcos González Sancho

1. Aplicaciones Rich Media
2. Tecnologías relacionadas
3. Plataforma Flash para la creación de ARM
4. Consideraciones

Módulo didáctico 2

### **Ciclo de desarrollo de una aplicación Rich Media**

Daniel de Fuenmayor López y Marcos González Sancho

1. Visión global
2. Planificación y estrategia
3. Diseño, usabilidad, experiencia de usuario y accesibilidad
4. Codificación
5. Pruebas
6. Instalación y puesta en marcha
7. Mantenimiento

Módulo didáctico 3

### **Desarrollo de aplicaciones Rich Media en la Plataforma Flash**

Daniel de Fuenmayor López

1. *Integrated Development Environment* (IDE) y entornos de desarrollo
2. Lenguaje de programación Actionscript

Módulo didáctico 4

### **Publicación y modelo de negocio**

Marcos González Sancho

1. Plataformas para publicación
2. Estado actual del mercado de aplicaciones
3. Modelos de negocio
4. Reproducción en Internet
5. Escritorio Windows y Mac
6. Apple Store
7. Google Play
8. Conceptos relacionados

