**ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL**

**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**LICENCIATURA EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN**

**EXAMEN DE SOFTWARE MULTIMEDIA**

**INSTRUCTORA: MSC. INGRID FIALLOS DE SANTOS**

**NOMBRE: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ FECHA \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ PARALELO\_\_\_\_\_\_\_\_**

**No se permiten tachones o enmendaduras**

1. **Parte Teórica. Conteste V o F (Vale 1 pto. C/U)**

**El principio de Atención consiste en:**

Mantener la vitalidad en el programa Toda la pantalla esté viva

Reforzar el mensaje Mantener la atención sostenida del usuario

**Según las reglas de oro, los botones e Iconos consiste en:**

Usar botones bonitos y cálidos Usar iconos grandes y vistosos

Usar botones prácticos y representativos Usar botones pequeños para no cansar al usuario

**Son miembros de Director:**

Imágenes Sonidos Mask

Movieclips Scores Videos

**Movieclip se llaman a:**

Los botones de flash Película dentro de otra película

Animaciones en movimientos Escena dentro de otra escena

**Llamamos capas guías a**

Las capas sobrepuestas con otras Fotogramas claves en blanco

Animaciones que cambian de formas Capas que marcan trayectoria de objetos

1. **Parte Práctica. Desarrolle lo siguiente: (Vale 15 ptos.)**

Realice una aplicación en Adobe Flash en donde incluya todas las herramientas vistas en clases tal como lo propone la muestra. **(Vale 7 ptos.)**

Realice una aplicación en Adobe Director en la que utilice las rutinas revisadas en clases tal como lo indica el ejemplo. **(Vale 5 ptos.)**

En el programa Director realice un menú en donde llame a las dos opciones anteriores. **(Vale 3 ptos.)**