

**Kompakt-Information**  
zum Fernstudium

**Flash-Entwickler/in HAF**  
inkl. Game-Construction



KI 965440

## **Inhaltsverzeichnis**

### **Übersicht**

Der Lehrgang „Flash-Entwickler/in HAF inkl. Game-Construction“ ..... 3

### **Gute Aussichten**

Ihre beruflichen Chancen ..... 4

### **Hier sind Sie richtig**

Die Zielgruppen des Lehrgangs ..... 4

### **So läuft's**

Der Ablauf Ihres Fernstudiums ..... 5

### **Darum geht's**

Diese Kenntnisse erwerben Sie ..... 6

### **Das bringen Sie mit**

Voraussetzungen für die Lehrgangsteilnahme ..... 8

### **Post für Sie**

Überblick über alle Studienhefte und Materialien ..... 8

## Übersicht

# Der Lehrgang „Flash-Entwickler/in HAF inkl. Game-Construction“

Sie arbeiten gern kreativ? Sie haben Spaß an der Programmierung und ein Faible dafür, sich Geschichten, Handlungsabläufe und Überraschungsmomente einfallen zu lassen? Dann treffen Sie mit diesem Fernstudium eine gute Wahl!

Webseiten, Online-Auftritte, Präsentationsfilme: Animierte Spots und Spiele werden immer beliebter. Doch hinter jeder kleinen Animationsidee steckt ein Entwickler, der die Schritte bildschirmgerecht umsetzt.

Genau dieses Know-how erwerben Sie in diesem Lehrgang der Hamburger Akademie: Wir bieten Ihnen einen sehr guten Einstieg in den fundierten Umgang mit Flash. Fachlich versierte Studienleiter zeigen Ihnen, wie Sie die praktisch konkurrenzlose Profisoftware für animierte Gestaltungen und interaktiven Einsatz optimal nutzen und auch komplexe Lösungen für anspruchsvolle Webanwendungen entwickeln.

### Fünf gute Gründe sprechen für diesen Lehrgang der Hamburger Akademie

- ✓ **Sie erhalten eine umfassende und zielorientierte Weiterbildung zum/zur Flash-Entwickler/in:** Sie lernen, Anwendungen mit der Profisoftware Flash zu entwickeln – insbesondere wird es um Spiele im Web gehen. Zu Beginn zeigen wir Ihnen den allgemeinen Umgang mit der Software. Sie lernen, wie Bewegung in Ihre Website kommt, wie einzelne Elemente ein „Eigenleben“ bekommen und wie Sie Sound und Videosequenzen integrieren können. Darauf aufbauend erlernen Sie die Flash-spezifische Programmiersprache ActionScript. Mit dieser Sprache programmieren Sie eigenständig komplette Aktions- und Handlungsabläufe. Zusätzlich lernen Sie, wie Sie Spielideen und Charaktere entwerfen und diese in einen Handlungsablauf einfügen.
- ✓ **Der Lehrgang ist äußerst praxisnah:** Erfahrene Flash-Spezialisten haben den Lernstoff maßgeblich mitentwickelt. Sie werden feststellen, dass alles auf die heutigen Anforderungen an die moderne Online- und Software-Entwicklertätigkeit abgestimmt ist
- ✓ **Modernes und zeitgemäßes Lernen:** Der Lernstoff dieses Lehrgangs ist nach den modernsten inhaltlichen und pädagogischen Empfehlungen konzipiert. Um Ihren Lernerfolg zu steigern, bietet Ihnen die Hamburger Akademie in diesem Lehrgang zusätzlich smartLearn<sup>®</sup> an, unser einzigartiges Lerntypenkonzept, das Ihre individuelle Lernstärke unterstützt und Ihren Lernerfolg optimiert.
- ✓ **Lernen am PC:** Sie lernen direkt am PC – begleitet durch unsere Studienleiter und die Studienhefte. So sind Sie fit für die Praxis. Damit Sie direkt am Bildschirm arbeiten können, ohne sich kostspielige Software anzuschaffen, erhalten Sie für die Dauer des Lehrgangs die Originalsoftware „Adobe Creative Suite 4“.

## **Gute Aussichten Ihre beruflichen Chancen**

Ihr großer Vorteil mit Flash-Kenntnissen: Diese Software lässt sich universell einsetzen: Zum einen können Sie Flash zur Spiele-Entwicklung im Web nutzen. Zum anderen können Sie mit Flash auch Animationen, Präsentationen, Websites oder Online-Shops mit Datenbankanbindung erstellen.

Animierte Werbeanzeigen und Werbespiele entwickeln sich zu einem äußerst wichtigen Instrument der Kundenfindung und -bindung. Beispielsweise gewinnen Unternehmen über Online-Spiele schnell wertvolle Adressen potenzieller Kunden.

Vor allem in den Bereichen:

- Marketing,
- Werbung,
- Verkauf und
- E-Commerce

steigt der Bedarf an Flash-Anwendungen derzeit enorm. Gerade im Umfeld von Marketingaktivitäten sind deshalb Fachleute für die Spiele-Entwicklung dringend gesucht. Durch die Vielseitigkeit, die Flash bietet und die Sie hier im Kurs fundiert kennen lernen, eröffnen Sie sich sehr gute berufliche Aussichten. Mit der fachlichen Qualifikation, wie sie dieser Lehrgang bietet, werden Sie in Firmen aller Größen und Branchen einsetzbar sein.

## **Hier sind Sie richtig Die Zielgruppen des Lehrgangs**

Der Lehrgang wendet sich an alle, die kreativ und innovativ am Bildschirm arbeiten wollen und einen Einstieg in die derzeit angesagteste Entwicklung von Spielen und Websites suchen.

**Der Lehrgang ist für Sie ideal,**

- wenn Sie Webauftritte mit Flash hoch attraktiv gestalten wollen;
- wenn Sie Websites privat oder beruflich um Flash-basierte Spiele erweitern möchten;
- wenn Sie in einer IT-Abteilung arbeiten (z.B. als Programmierer/in oder Web-Designer/in) und sich nun ein neues, attraktives Aufgabengebiet erschließen wollen;
- wenn Sie als Grafiker/in, Designer/in oder Medien-Designer/in Ihr Könnenspektrum erweitern wollen, um Ihren Kunden auch beim Webauftritt das Neueste bieten zu können;
- wenn Sie als Spiele-Entwickler/in in einer Produktionsfirma mitarbeiten möchten, in der professionell Spiele entwickelt werden;
- wenn Sie Ihr Hobby zum Beruf machen und digitale Spiele entwickeln wollen.

Mit dem Abschluss „Flash-Entwickler/in HAF inkl. Game-Construction“ kommen Sie den genannten Zielen einen entscheidenden Schritt näher.

## So läuft's

# Der Ablauf Ihres Fernstudiums

**Ihr besonderer Vorteil:** Dank der individuellen Teilnehmerbetreuung der Hamburger Akademie können Sie jederzeit mit dem Lehrgang beginnen – direkt und ohne Wartezeiten. Auf diese Weise werden Sie schnell und ohne Zeitverlust Ihr berufliches Weiterbildungsziel erreichen.

**Sie lernen bequem zu Hause:** Die Hamburger Akademie unterstützt Sie darin, Ihr Fernstudium optimal in Ihr Berufs- und Privatleben zu integrieren. Das ist der große Vorteil dieser Weiterbildung: Sie können Ihre Studienzeiten selbstständig organisieren und das Lernen perfekt Ihrer beruflichen und familiären Situation anpassen. Wann und wo Sie studieren, bestimmen Sie selbst. So lernen Sie optimal – ohne lästige Anfahrtswege zum Studienort, ohne stickige Unterrichtsräume und ohne Zeitdruck! Die abwechslungsreichen und vielfältigen Lernmaterialien dieses Fernlehrgangs sind genau auf Ihre Situation und Lernbedürfnisse zugeschnitten. In übersichtlichen Lerneinheiten (insgesamt vier Sendungen) werden Ihnen die Studienunterlagen direkt nach Hause geliefert.

**Die Dauer Ihres Fernstudiums:** Ihre Regelstudiendauer – bis zum Erreichen der Prüfungsreife – beträgt 12 Monate, bei einem wöchentlichen Arbeitsumfang von etwa acht bis zwölf Stunden. Sie können aber auch schneller vorgehen oder sich ohne Zusatzkosten insgesamt 18 Monate Zeit lassen.

**Kompetente Unterstützung durch Ihre Studienleiter:** Die Hamburger Akademie bietet Ihnen erfolgserprobte Betreuungsleistungen. Die Studienmaterialien zu Ihrem Fernlehrgang sind so aufbereitet, dass Sie sich Ihr Wissen zu Hause optimal und zielorientiert aneignen können. Doch die Hamburger Akademie lässt Sie damit nicht allein! Sie werden kontinuierlich durch Ihr Fernstudium begleitet. Wir stellen Ihnen erfahrene Studienleiter zur Seite, die Ihren Lernfortschritt stets - anhand Ihrer Einsendeaufgaben - im Blick behalten. Diese Aufgaben finden Sie am Ende jedes Studienheftes. Sie bearbeiten die jeweilige Frage selbstständig und senden das Ergebnis anschließend an die Hamburger Akademie. Die Studienleiter korrigieren und bewerten Ihre Einsendeaufgabe daraufhin schriftlich und senden Ihnen die bearbeitete Aufgabe kommentiert zurück. So steigern Sie Ihr Wissen Schritt für Schritt. Den Kontakt, den Sie auf diese Weise zu Ihrem Studienleiter aufbauen, können Sie auch nutzen, um generelle Fragen zum Lernstoff, zur Prüfung oder zum Lehrgangziel zu stellen.

Über den **smartLearn®-Campus**, das Online-Forum der Hamburger Akademie, finden Sie leicht Kontakt zu Ihren Mits Studierenden. Dieses freiwillige Zusatzangebot steht Ihnen für den Austausch von Tipps, fachliche Diskussionen, Lerngemeinschaften oder lockeren Smalltalk kostenlos zur Verfügung. Voraussetzung ist lediglich ein Internetzugang.

**Zeugnis und Zertifikat der Hamburger Akademie:** Nach Ihrer erfolgreichen Lehrgangsteilnahme erhalten Sie als Bestätigung Ihrer Leistungen das **Zeugnis der Hamburger Akademie**. Die Gesamtnote ist die Durchschnittsnote aller Ihrer Einsendeaufgaben. Das Zeugnis der Hamburger Akademie wird in der Wirtschaft, Industrie und Öffentlichkeit als Abschluss eines renommierten privaten Fernlehrinstituts anerkannt. Sie können es jederzeit als persönliche Referenz vorzeigen oder Ihren Bewerbungsunterlagen beifügen.

Das *Zertifikat der Hamburger Akademie* erhalten Sie:

- wenn Sie die Voraussetzungen für das Zeugnis erfüllt haben UND
- wenn Sie eine zusätzliche praktische Flash-Abschlussarbeit eingereicht haben und diese mindestens mit „ausreichend“ benotet wird. In dieser Arbeit, die Sie zuhause anfertigen, belegen Sie ausgewählte Kenntnisse des Lehrgangs.

Das Zertifikat der Hamburger Akademie ist das von den meisten unserer Lehrgangsteilnehmer/innen angestrebte Studienziel. Es weist Ihr Studienergebnis aus und ist gleichzeitig ein Qualifikationsnachweis für die umfassenden Kenntnisse, die Sie auf diesem Gebiet erworben haben. Es wird - ebenso wie das Zeugnis - in der Wirtschaft, Industrie und Öffentlichkeit als Abschluss eines renommierten privaten Fernlehrinstituts anerkannt und dient Ihnen als umfassende Referenz, die Sie vorzeigen und Ihren Bewerbungsunterlagen beifügen können.

## **Darum geht's**

### **Diese Kenntnisse erwerben Sie**

Schritt für Schritt lernen Sie die vielseitigen Möglichkeiten von Flash kennen: von den Grundlagen über die Programmierung mit ActionScript, die Konzeption einer Spiele-Umgebung und die Entwicklung von Charakteren bis zur Spiele-Programmierung und der Anbindung an Datenbanken werden Sie mit diesem Lehrgang gut angeleitet zum Flash-Profi.

**Ihr Lernstoff im Überblick:**

#### **Flash-Premiere**

Einführung in Flash 10 – Objekte und Grafiken erstellen – Objekte stanzen, verschmelzen, gruppieren, zeichnen – Arbeiten mit Farben

#### **Die Bilder lernen laufen**

Dieser Abschnitt behandelt weitere Grundlagen und gliedert sich in drei Einheiten mit den folgenden Themen: Die Animation - Rundungen und Kurven - Zeichenwerkzeuge

#### **Flash wird interaktiv**

Dieser Abschnitt zeigt Ihnen den Umgang mit Symbolen und Bibliotheken und vermittelt weitere Zeichentechniken. Er gliedert sich in drei Einheiten mit den folgenden Themen: Ausrichten, Transformieren und Anordnen - Symbole (Grafik- und Movieclip) und Bibliotheken – Schaltflächen und Interaktion, Schaltflächen mit Sound und Bildern

#### **Fortgeschrittene Animation**

Sie erfahren mehr über Bewegung am Pfad, Ankerpunktbearbeitung, Turbulenzen und Farbeffekte, Textblöcke und -formationen benutzerdefinierte Beschleunigung und Kopieren von Bildern. Es gibt drei Kapitel: Bewegungs-Tween – Am Anfang war das Wort – Beschleunigungen und Abbremsen

#### **Animationstechniken**

Hierzu lernen Sie Bewegungsvoreinstellungen – Bewegungs-Editor – Form-Tween und Einzelbildanimation - Ebeneneffekte

#### **Bilder, Audio und Video**

Drei Kapitel zeigen Ihnen das Arbeiten mit Bildern – Videos kodieren und importieren – Arbeiten mit Audiodateien

### **Kreatives Arbeiten mit ActionScript**

Dieser Abschnitt behandelt Textfelder und die Präsentation eines Filmes in der Öffentlichkeit. Er gliedert sich in drei Einheiten: Arbeiten mit SWF-Filmen und Movieclips – Textfeldtypen – Veröffentlichen eines Films

### **Navigieren, Steuern und Komponieren**

Dieser Abschnitt zeigt den Umgang mit Komponenten und leitet in komplexe Anwendungen mit Menüführung ein. Er gliedert sich in drei Einheiten mit den folgenden Themen: Ladebalken und Schieberegler - Menüführung - Komponenten für Dionysos

### **Abenteuer Spielkonzept**

Sie lernen die Konzeption und die Grundlagen der Spiele-Entwicklung. Er gliedert sich in zwei Einheiten: Spiel des Lebens – Blitzgewitter im Kopf

### **Reaktion und Geschicklichkeit**

Dieser Abschnitt vertieft das Wissen um die wesentlichen Elemente der Spiele-Entwicklung. Er gliedert sich in drei Einheiten: Tortenschlacht; Bewegung, Punktestand und zeitliche Limitierung - Fischmarkt; Differenzierte Punkteauswertung und Cursorsteuerung - Action-Spiel Jagdsaison; Maus-Objekt-Reaktion und Punkteauswertung

### **Gehirnjogging**

Dieser Abschnitt behandelt die Konstruktion von Gedulds- und Geschicklichkeitsspielen und gliedert sich in drei Einheiten: Irrwege – Memory – Puzzle

### **Unsterblich - die Klassiker**

Dieser Abschnitt zeigt das Entwickeln von Spiele-Klassikern in Flash: Tic Tac Toe - PacMan - Ping Pong - Galgenvögel

### **Alarm im Weltall**

Dieser Abschnitt behandelt die fortgeschrittene Spiele-Entwicklung und gliedert sich in folgende Einheiten: Pinnball - 3D-Simulation - Kollisionsspiel mit Trigonometrie

### **In guter Gesellschaft**

Dieser Abschnitt behandelt komplexe Spiele mit Datenbankanbindung und gliedert sich in drei Einheiten: Server als Diener für Flash – Reservierungssystem – Online-Rätsel

### **Kaufrausch**

Dieser Abschnitt behandelt weitere Online-Anwendungen, die mit Flash optisch und funktionell ansprechender gemacht werden können, und gliedert sich in zwei Einheiten mit den folgenden Themen: Highscore – Shoppen Online

### **Software und Übungen**

- 2 CD-ROMs mit Lernvideos und Beispielen
- Software „Adobe Creative Suite 4“

*Aktualisierung vorbehalten*

## **Das bringen Sie mit Voraussetzungen für die Lehrgangsteilnahme**

Um am Lehrgang erfolgreich teilzunehmen, brauchen Sie fundierte PC- oder Mac- und Betriebssystem-Anwenderkenntnisse. Empfehlenswert sind Internet- und HTML-Kenntnisse, Grundlagenwissen zur Entwicklung von Websites sowie grundlegende Englisch-Kenntnisse.

**PC-Voraussetzungen:** Sie brauchen einen Standard-Multimedia-PC mit Microsoft Windows (ab Windows XP). Außerdem benötigen Sie einen Internet-Anschluss.

Die eingesetzte Software ist auch kompatibel zum Betriebssystem MacOS. Es gibt dazu keine Empfehlung, da die Lernhefte und die Beratung nur auf Windows ausgerichtet sind.

Damit Sie direkt am Bildschirm arbeiten können, ohne sich kostspielige Software anzuschaffen, erhalten Sie für die Dauer des Lehrgangs die Originalsoftware „Adobe Creative Suite 4 für Windows“.

## **Post für Sie Überblick über alle Studienhefte und Materialien**

Der Lehrgang „Flash-Entwickler/in HAF inkl. Game-Construction“ beinhaltet 14 Studienhefte, und für die Dauer Ihres Lehrgangs erhalten Sie die Originalsoftware „Adobe Creative Suite 4“. Alle Materialien, die für Ihre zukünftige Tätigkeit relevant sind, erhalten Sie bequem in vier Sendungen nach Hause geschickt, die Sie im Abstand von jeweils drei Monaten erhalten.

Diese Aufteilung hat den Vorteil, dass Sie in sinnvollen Einheiten lernen können, ohne „alles auf einmal“ schaffen zu müssen. So begleiten wir Sie kontinuierlich und sicher bis zu Ihrem Studienziel.

In der folgenden Übersicht finden Sie die Namen aller Studienhefte, die zum Lehrgang gehören (*Aktualisierung vorbehalten; die Anzahl der Studienhefte kann variieren*):

| <b>Name des Studienhefts:</b>                              |
|--|
| Studienhandbuch zum Lehrgang                               |
| Flash 10 – Flash Premiere                                  |
| Übungs-CD zu Flash 10 Teil 1                               |
| Flash 10 - Bilder lernen laufen                            |
| Flash 10 - Drehen, Rollen und Spiegeln – es wird turbulent |
| Flash 10 - Flash wird interaktiv                           |
| Flash 10 – Fortgeschrittene Animation                      |
| Flash 10 - Animationstechniken                             |
| Flash 10 – Bilder, Audio, und Video                        |
| Flash 10 - Kreatives Arbeiten mit ActionScript             |
| Flash 10 - Navigieren, Steuern und Komponieren             |
| Flash 10 - Abenteuer Spielkonzept                          |
| Übungs-CD zu Flash 10 Teil 2                               |
| Flash 10 - Reaktion und Geschicklichkeit                   |
| Flash 10 - Gehirnjogging                                   |
| Flash 10 - Unsterblich – Die Klassiker                     |
| Flash 10 - Alarm im Weltall                                |
| Flash 10 – In guter Gesellschaft                           |
| Flash 10 - Kaufrausch                                      |

### **Extra**

Software „ Adobe Creative Suite 4 für Windows“.

---

*Mit den 15 Studienheften besitzen Sie nach Beendigung des Lehrgangs ein umfassendes Nachschlagewerk. Es wird Ihnen auch zukünftig für Ihre berufliche Praxis gute Dienste leisten.*