



IMSV0209 Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos

IMSV0209 Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos

Duración: 540 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: e-learning

Titulación:

MATERIALES AJUSTADOS A CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licenciados/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadores/as sociales etc...

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

- Por el aula virtual, si su curso es on line
- Por e-mail
- Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

1. MÓDULO 1. MF0943_3 PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA

1. Empresas y Estudios Multimedia
2. Gestión y comunicación con los clientes
3. Géneros y Sectores
4. Productos
5. Proyecto multimedia interactivo
6. Normativa legal en el marco multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Criterios de planificación
2. Elaboración de un plan de acción
3. Organización de recursos
4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo
5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios
6. Gestión de calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE GUIÓN MULTIMEDIA

1. Análisis de storyboard
2. Hipermedia
3. Sistemas de navegación interactivos
4. Diagramas de flujo o navegación
5. Diagramas de árbol de información
6. Elementos de Interfaz
7. Estados de los elementos interactivos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS TÉCNICOS MULTIMEDIA

1. Soportes multimedia
2. Formatos multimedia
3. Equipos informáticos y arquitecturas
4. Plataformas
5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo
6. Entornos tecnológicos de destino
7. Entornos tecnológicos de difusión
8. Entornos tecnológicos de publicación o soporte
9. Multi-medios

10. Entornos dinámicos
11. Conexiones con servidores
12. Sistemas de «back-up» respaldo
13. Herramientas de autor

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES

1. Tipos
2. Características
3. Captura
4. Formatos de archivo y almacenamiento
5. Programas de creación, edición, tratamiento y retoque

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Composición
2. Usabilidad
3. Accesibilidad
4. Interfaces

5. MÓDULO 2. MF0944_3 GENERACIÓN Y ADAPTACIÓN DE LOS CONTENIDOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

AUDIOVISUAL ES MULTIMEDIA: RECURSOS NARRATIVOS Y TÉCNICOS PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA MONTAJES NARRATIVOS, EXPRESIVOS Y DESCRIPTIVOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN

1. Fuentes y tipografías
2. Gráficos Vectoriales y Bitmap
3. Archivos de imágenes
4. Sonido
5. Módulos de información y estructuras narrativas
6. Color y fondo
7. Vínculos y navegación interna/externa
8. Imagen Corporativa y logotipos
9. Distribución de Contenido y configuraciones de pantalla

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS NARRATIVOS DEL LENGUAJE MULTIMEDIA

1. Tipología de planos y movimientos de cámara
2. Fundamentos narrativos del montaje multimedia
3. Modalidades narrativas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SISTEMAS TÉCNICOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

1. Sistemas analógicos
2. Sistemas digitales
3. Plataformas informáticas
4. Tipología de interconexión
5. Soportes de almacenamiento de la información

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROCESOS DE REGISTRO, GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE IMAGEN AUDIOVISUAL

1. Formatos de vídeo
2. Procesado de imágenes
3. Edición de vídeo y Postproducción
4. Equipos técnicos de Imagen

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA

1. Formatos de archivo de audio
2. Captación del sonido
3. Grabación y reproducción del sonido
4. Equipos técnicos de sonido

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO

1. Dispositivos y configuraciones de captura
2. Sistemas de compresión
3. Sistemas de difusión («Streaming»)
4. Exportación a diferentes formatos

MULTIMEDIA MONTAJES NARRATIVOS, EXPRESIVOS Y DESCRIPTIVOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRATAMIENTO DE FUENTES.

1. Formatos de ficheros multimedia

2. Características de las fuentes
3. Imágenes vectoriales y mapas de bits
4. Imágenes en movimiento
5. Tratamiento del audio
6. Teoría del color y sus aplicaciones en relación al formato de salida
7. Criterios para evaluar la calidad necesaria y de salida de las fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DE SOLUCIONES GRÁFICAS PARA PROYECTOS MULTIMEDIA

1. Creación y diseño de plantillas de trabajo
2. Creación y diseño de hojas de estilo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN CON SOFTWARE ESPECÍFICO

1. Tratamiento de imágenes fijas
2. Tratamiento de vídeo y audio
3. Generación de animaciones
4. ~~MÓDULO~~ 3. MF0945_3 INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS Y FUENTES MEDIANTE HERRAMIENTAS DE AUTOR Y DE

AUDIOVISUALES MULTIMEDIA COMPOSICIÓN DE PANTALLAS Y ANIMACIÓN DE FUENTES PARA PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUENTES TIPOGRÁFICAS

1. Tipos de acciones
2. Características comunicativas
3. Partes de las fuentes
4. Formatos de las fuentes
5. «Kerning»
6. Tipografía
7. Alineación
8. Interlineado
9. Tamaño
10. Color

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTEGRACIÓN DE TEXTOS EN PANTALLA

1. Esquemas de composición
2. Formatos de pantalla
3. Utilización de imágenes de muestra
4. Texto tipográfico frente a texto como gráfico
5. Creación de plantillas de trabajo
6. Definición de hojas de estilo
7. Ficheros externos de configuración
8. Optimización de las fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SINCRONIZACIÓN DE FUENTES

1. Generación de rutas o guías de movimiento
2. Ajustes temporales (Ritmo, Duración y Comprensión lectora)
3. Software específico de animación tipográfica
4. Sincronización de ritmos narrativos frente a asimilación informativa
5. Adaptación a la intencionalidad dramática del proyecto
6. Generación de transiciones
7. Animación tipográfica programada frente a animación manual

MULTIMEDIA INTERACTIVA 2. UE1248 GENERACIÓN DE ELEMENTOS INTERACTIVOS EN PROYECTOS AUDIOVISUALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS INTERACTIVOS

1. Características funcionales
2. Estados
3. Generación de estados gráficos de elementos interactivos
4. Creación de elementos de formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTEGRACIÓN CON HERRAMIENTAS DE AUTOR

1. Herramientas de autor
2. Configuración de la interfaz o ventana de trabajo
3. Líneas de tiempo
4. Velocidad de reproducción
5. Propiedades
6. Acciones o eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OPCIONES CARACTERÍSTICAS DE SOFTWARE DE AUTOR



1. Requisitos hardware/software
2. Players y actualizaciones
3. Formatos soportados de importación y exportación
4. Publicación de contenidos y compatibilidad
5. Dispositivos y plataformas de destino

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE ARCHIVOS SEGÚN SOFTWARE

1. Ubicación y acceso
2. Protecciones de acceso y restricciones
3. Sincronización de fuentes
4. Exportación e importación de fuentes

UNIDAD FORMATIVA 2. HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LENGUAJES DE AUTOR

1. Generación de eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN DE VARIABLES Y FUNCIONES

1. Creación y gestión de variables
2. Tipos de variables (numéricas, booleanas, literales)
3. Variables locales y globales
4. Condiciones. Simples, complejas (If, else, for, otros)
5. Funciones. Optimización de código
6. Generación de elementos y fuentes a partir de código
7. Operaciones con variables
8. Conexiones y operaciones con bases de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPILACIÓN DEL PROYECTO

1. Soportes y sistemas para copias de seguridad
2. Procedimientos de publicación
3. Mantenimiento de versiones y actualización de productos

4. PRODUCTO MEDIO VISUALIZACIÓN DEL RESULTADO CONTROL DE CALIDAD Y DOCUMENTACIÓN DEL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROCESOS DE ACABADO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Sistemas de depuración y optimización de aplicaciones
2. Características de las diferentes plataformas de implantación
3. Protección de seguridad del proyecto acabado
4. Creación de sistemas de registro
5. Validación de usuarios
6. Sistemas anticopia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMAS DE CÓDIGO ABIERTO Y LICENCIAS DE PAGO

1. Tipología de programas de código abierto
2. Uso de licencias de pago

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DOCUMENTACIÓN DE SOPORTE TÉCNICO

1. Contenidos de un manual de usuario
2. Redacción de normas y consejos de utilización
3. Descarga de responsabilidad ante mal uso
4. Garantías y avisos legales
5. Inserción de imágenes, vídeos o animaciones de ayuda
6. Mecanismos de control de dudas o consultas. Soporte on-line

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO Y ACCESIBILIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Beta testing o test de uso
2. Comprobaciones de navegación e instalación
3. Herramientas de evaluación de la accesibilidad
4. Técnicas de evaluación de problemas de accesibilidad
5. Aspectos a medir. Parámetros técnicos del proyecto
6. Elaboración de cuestionarios de satisfacción / sugerencias

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTROL DE CALIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Agencia de calidad de Internet (IQUA)
2. Organización de consumidores y usuarios (OCU)
3. Asociación de Usuarios de Internet (AUI)

4. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio electrónico
5. Ley Orgánica de Protección de datos (LOPD)
6. Ley Propiedad Industrial e Intelectual
7. Normas ISO
8. Criterios de calidad
9. Tipos y estructura de informes técnicos de calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 6. MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos «on line»
2. Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento
3. Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción
4. Control de la seguridad de productos «on line»
5. Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados