



#### 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, Educadodores/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 información6. 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
- Características
   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

# PRODUCTOS MULTIMEDIA RECUBEOS NARRATIVOS, EXPRESIVOS Y DESCRIPTIVOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN

- Fuentes y tipografías
   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 interconexionado
- 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 Postproducción4. 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

# 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
- Teoría del color y sus aplicaciones en relación al formato de salida
   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
- Generación de animaciones
- 4. MIDIDIÁNO 3. MF0945\_3 INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS Y FUENTES MEDIANTE HERRAMIENTAS DE AUTOR Y DE

# UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUENTES TIPOGRÁFICASE PANTALLAS Y ANIMACIÓN DE FUENTES PARA PROYECTOS

- 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
- Texto tipográfico frente a texto como gráfico
   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 quías 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

# UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS INTERACTIVOS EN PROYECTOS AUDIOVISUALES

- 1. Características funcionales
- 2. Estados
- 3. Generación de estados gráficos de elementos interactivos4. 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 DIDÁCTICA 1. L'ENGUAJES DE AUTORON DEL PROYECTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

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. MIRODOLLOTAO MARDELAS ISÉLICA INULACIIÓNE DE LINIRETACTIPIO 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
- Comprobaciones de navegación e instalación
   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 usuários (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

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