Programación del proyecto audiovisual multimedia

Área: IMAGEN Y SONIDO
Modalidad: Teleformación
Duración: 50 h
Precio: 25.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

UF1249

CONTENIDOS

1. Lenguajes de autor

####

1.1. Generación de eventos:

####

1.1.1. Comportamientos predefinidos.

####

1.1.2. Captación de eventos por parte del usuario.

####

1.1.3. Control de eventos temporales.

####

1.1.4. Reconocimiento de sistema y configuraciones.

####

2. Programación de variables y funciones

####

2.1. Creación y gestión de variables.

####

2.2. Tipos de variables (numéricas, booleanas, literales)

####

2.3. Variables locales y globales.

####

2.4. Condiciones. Simples, complejas (If, else, for, otros).

####

2.5. Funciones. Optimización de código.

####

2.6. Generación de elementos y fuentes a partir de código.

####

2.7. Operaciones con variables:

####

2.7.1. Entradas y salidas de datos.

####

2.7.2. Operaciones con objetos.

####

2.8. Conexiones y operaciones con bases de datos.

####

3. Compilación del proyecto

####

3.1. Soportes y sistemas para copias de seguridad.

####

3.2. Procedimientos de publicación:

####

3.2.1. Compilación de archivos (proyectos y autoejecutables).

####

3.2.2. Entrega y cierre del proyecto.

####

3.2.3. Formatos de publicación / exportación.

####

3.3. Mantenimiento de versiones y actualización de productos:

####

3.3.1. Prestación de servicios de actualización de información y contenidos.

####

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
  No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.