Proyectos audiovisuales multimedia interactivos

Área: IMAGEN Y SONIDO
Modalidad: Teleformación
Duración: 80 h
Precio: 40.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

MF0943_3

CONTENIDOS

1. Industria multimedia

####

1.1. Empresas y Estudios Multimedia.

####

1.2. Gestión y comunicación con los clientes.

####

1.3. Géneros y Sectores.

####

1.4. Productos.

####

1.5. Proyecto multimedia interactivo:

####

1.5.1. Características.

####

1.5.2. Niveles de usabilidad y accesibilidad.

####

1.5.3. Fases en la elaboración del proyecto multimedia (preproducción, desarrollo, testeo).

####

1.5.4. Equipos profesionales que intervienen (realización, guión, audio/vídeo, arte, programación, etc).

####

1.6. Normativa legal en el marco multimedia:

####

1.6.1. Derechos de autor y propiedad intelectual.

####

1.6.2. DRM Digital Rights Management (gestión de derechos digitales).

####

2. Planificación de un proyecto multimedia interactivo

####

2.1. Criterios de planificación:

####

2.1.1. Objetivos comunicativos, funcionales y formales.

####

2.1.2. Calidad / Coste.

####

2.1.3. Plazos de fin de proyecto y actualizaciones.

####

2.2. Elaboración de un plan de acción:

####

2.2.1. Tiempos de ejecución.

####

2.2.2. Plazos de entrega

####

2.3. Organización de recursos:

####

2.3.1. Provisión de materiales, salas de reuniones y documentación.

####

2.3.2. Recursos humanos y técnicos

####

2.3.3. Permisos de acceso a la información.

####

2.3.4. Sistemas de comunicación entre los equipos.

####

2.4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo:

####

2.4.1. Coordinación interna.

####

2.5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios.

####

2.6. Gestión de calidad.

####

3. Técnicas de guión multimedia

####

3.1. Análisis de storyboard:

####

3.1.1. Diagramas de casos.

####

3.1.2. Diagramas de interacción.

####

3.2. Hipermedia.

####

3.3. Sistemas de navegación interactivos:

####

3.3.1. Grados de interactividad.

####

3.3.2. Linealidad narrativa.

####

3.4. Diagramas de flujo o navegación

####

3.5. Diagramas de árbol de información.

####

3.6. Elementos de Interfaz.

####

3.6.1. Listas.

####

3.6.2. Botones.

####

3.6.3. Menús (dinámicos y animados).

####

3.7. Estados de los elementos interactivos.

####

4. Sistemas técnicos multimedia

####

4.1. Soportes multimedia.

####

4.2. Formatos multimedia:

####

4.2.1. De imagen.

####

4.2.2 .De vídeo.

####

4.2.3. De audio.

####

4.2.4. De creación multimedia y tratamientos de datos. (3D, VR, BBDD)

####

4.3. Equipos informáticos y arquitecturas.

####

4.4. Plataformas:

####

4.4.1. Compatibilidad e interoperabilidad.

####

4.5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo:

####

4.5.1. DVD-vídeo / Bluray disc.

####

4.5.2. Vídeoconsolas, consolas portátiles.

####

4.5.3. Teléfonos y dispositivos móviles.

####

4.6. Entornos tecnológicos de destino.

####

4.7. Entornos tecnológicos de difusión.

####

4.8. Entornos tecnológicos de publicación o soporte.

####

4.9. Multi-medios.

####

4.10. Entornos dinámicos.

####

4.11. Conexiones con servidores.

####

4.12. Sistemas de «back-up» respaldo:

####

4.12.1. Almacenamiento.

####

4.12.2. Elección.

####

4.12.3. Acceso.

####

4.12.4. Manipulación y protección de los datos.

####

4.13. Herramientas de autor.

####

5. Fuentes

####

5.1. Tipos:

####

5.1.1. Textos.

####

5.1.2. Gráficos.

####

5.1.3. Sonidos

####

5.1.4. Imagen.

####

5.2. Características.

####

5.3. Captura.

####

5.4. Formatos de archivo y almacenamiento.

####

5.5. Programas de creación, edición, tratamiento y retoque.

####

6. Edición y composición de productos multimedia

####

6.1. Composición:

####

6.1.1. Principios de composición y diseño interactivo.

####

6.2. Usabilidad:

####

6.2.1. Facilidad de aprendizaje y manejo.

####

6.2.2. Flexibilidad de uso y transparencia.

####

6.2.3. Optimización de contenidos.

####

6.2.4. Maximización de espacio útil.

####

6.2.5. Legibilidad y carga informativa.

####

6.2.6. Diseño de los sitios.

####

6.2.7. Integración de contenidos adaptados.

####

6.2.8. Navegación, ayudas, mapas, soporte externo.

####

6.3. Accesibilidad:

####

6.3.1. Comprobación de elementos de audio.

####

6.3.2. Comprobación de elementos de vídeo.

####

6.3.3. Presentaciones/Animaciones.

####

6.3.4. Textos y explicaciones alternativas

####

6.4. Interfaces:

####

6.4.1. Distribución de elementos por nivel.

####

6.4.2. Menus y submenus.

####

6.4.3. Navegación total vs guiada.

####

6.4.4. Estructuras de Información.

####

6.4.5. Límites narrativos / informativos.

####

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.