Recursos narrativos y técnicos para el desarrollo de productos audiovisuales multimedia

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

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CÓDIGO

UF1245

CONTENIDOS

1. Elementos narrativos, expresivos y descriptivos del lenguaje audiovisual en productos multimedia

####

1.1. Fuentes y tipografías:

####

1.1.1. Diseño frente a Legibilidad.

####

1.2. Gráficos Vectoriales y Bitmap.

####

1.3. Archivos de imágenes:

####

1.3.1. Fijas.

####

1.3.2. En movimiento.

####

1.3.3. Interactivas o combinadas en unidades estructurales o bloques informativos básicos.

####

1.4. Sonido:

####

1.4.1. Locuciones. Doblaje y tratamiento informativo o dramático.

####

1.4.2. Efectos, aplicación a la interfaz y uso narrativo.

####

1.4.3. Música. Fondos musicales y versiones. Gestión de derechos.

####

1.5. Módulos de información y estructuras narrativas.

####

1.6. Color y fondo:

####

1.6.1. Niveles de estructura visual y legibilidad.

####

1.7. Vínculos y navegación interna/externa.

####

1.8. Imagen Corporativa y logotipos.

####

1.9. Distribución de Contenido y configuraciones de pantalla.

####

2. Fundamentos narrativos del lenguaje multimedia

####

2.1. Tipología de planos y movimientos de cámara.

####

2.1.1. Transiciones.

####

2.1.2. Composición y códigos de representación.

####

2.1.3. Efectos especiales empleados en multimedia.

####

2.2. Fundamentos narrativos del montaje multimedia:

####

2.2.1. Representación del tiempo. Ritmo y efectos en la narración.

####

2.2.2. Representación del espacio. Lo vacío frente a lo lleno. Composición compensada y equilibrio visual.

####

2.2.3. Transformación literaria de la información (guión literario).

####

2.2.4. Tratamiento audiovisual del guión literario (guión técnico).

####

2.2.5. Desarrollo del relato multimedia. Objetivos expresivos e Informativos.

####

2.2.6. Interfaces y narrativa multimedia.

####

2.2.7. Estructuras y Modelos narrativos.

####

2.3. Modalidades narrativas:

####

2.3.1. Lineal.

####

2.3.2. No lineal.

####

2.3.3. Interactiva.

####

3. Sistemas técnicos audiovisuales multimedia

####

3.1. Sistemas analógicos:

####

3.1.1. Transmisión analógica de datos.

####

3.1.2. Límites de uso y manejo.

####

3.2. Sistemas digitales:

####

3.2.1. Procesamiento digital de señal (DSP).

####

3.2.2. Muestreo de señal.

####

3.2.3. Ventajas del proceso digital.

####

3.2.4. Almacenamiento y procesamiento de la información.

####

3.2.5. Tipología y aplicaciones.

####

3.3. Plataformas informáticas:

####

3.3.1. Tipos de plataformas.

####

3.3.2. Compatibilidad y versatilidad.

####

3.3.3. Características específicas de plataformas para multimedia.

####

3.3.4. Flujo de trabajo y optimización de recursos.

####

3.4. Tipología de interconexionado:

####

3.4.1. Dispositivos de interconexión.

####

3.4.2. Redes y grupos de trabajo.

####

3.4.3. Modelos de referencia de interconexión de sistemas.

####

3.5. Soportes de almacenamiento de la información:

####

3.5.1. Discos (Internos/Externos y sistemas RAID).

####

3.5.2. CD.

####

3.5.3. DVD / Blu-Ray.

####

3.5.4. Otros formatos.

####

3.5.5. Respaldo y copia de seguridad.

####

4. Procesos de registro, grabación y reproducción de imagen audiovisual

####

4.1. Formatos de vídeo:

####

4.1.1. Analógicos

####

4.1.2. Digitales

####

4.2. Procesado de imágenes:

####

4.2.1. Equipos y Software para procesado multimedia.

####

4.2.2. Técnicas de procesado digital (Captura, Retoque y Optimización).

####

4.3. Edición de vídeo y Postproducción.

####

4.4. Equipos técnicos de Imagen:

####

4.4.1. Equipos utilizados en la captación de imagen.

####

4.4.2. Equipos utilizados en la grabación de imágenes.

####

4.4.3. Equipos utilizados en el procesado de imágenes.

####

4.4.4. Equipos para el montaje de imágenes.

####

4.4.5. Equipos para la reproducción.

####

4.4.6. Equipos para el tratamiento de imagen.

####

5. Procesos de registro y grabación sonora

####

5.1. Formatos de archivo de audio:

####

5.1.1. Calidad y Compatibilidad.

####

5.2. Captación del sonido:

####

5.2.1. Medios de captura.

####

5.2.2. Frecuencia de Muestreo.

####

5.2.3. Fuentes de Audio (Vídeo, Micro, Midi).

####

5.2.4. Sonido Directo o Captación desde vídeo.

####

5.2.5. Grabación de locución con micrófono.

####

5.3. Grabación y reproducción del sonido:

####

5.3.1. Sonido analógico.

####

5.3.2. Sonido digital.

####

5.4. Equipos técnicos de sonido:

####

5.4.1. Equipos utilizados en la captación de sonido.

####

5.4.2. Equipos utilizados en la grabación.

####

5.4.3. Equipos utilizados en la reproducción de sonido.

####

5.4.4. Equipos utilizados en el tratamiento de sonido.

####

6. Procedimientos de captura de audio y vídeo

####

6.1. Dispositivos y configuraciones de captura.

####

6.2. Sistemas de compresión:

####

6.2.1. Estándares de compresión.

####

6.2.2. Calidad necesaria y Tamaño de archivo

####

6.2.3. Códecs. Compatibilidad y Plataformas.

####

6.2.4. Aplicaciones. Del Broadcast a la web.

####

6.2.5. Sistemas y Configuraciones. Compresión por hardware y software.

####

6.3. Sistemas de difusión («Streaming»):

####

6.3.1. Distribución de contenidos «En vivo» y «Enlatados».

####

6.3.2. Servidor de streaming. Usuarios y Ancho de banda.

####

6.3.3. Tipos de servidores. Tecnologías y plataformas.

####

6.3.4. Balanceo de Demanda.

####

6.4. Exportación a diferentes formatos.

####

6.4.1. Compatibilidad de transformación entre formatos.

####

6.4.2. Pérdida de calidad o tamaño.

####

6.4.3. Formatos de almacenamiento y de salida.

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.