

FAMILIA IMAGEN Y SONIDO

Proyectos audiovisuales multimedia interactivos

100 Horas

OBJETIVOS

Una vez finalizado el Módulo el alumno será capaz de definir proyectos audiovisuales multimedia interactiva.

En concreto el alumno será capaz de: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactiva.

Determinar las características tipos y géneros de proyectos multimedia interactivos a partir del análisis de la documentación de un proyecto para proceder a su planificación y programación.

Seleccionar y configurar el equipamiento técnico y las herramientas de autor necesarias para la producción de un interactivo multimedia.

Establecer las características técnicas narrativas y estéticas de las fuentes empleadas en la producción de un proyecto multimedia interactivo.

CONTENIDO

UD1. 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.
- 1.6. Normativa legal en el marco multimedia.

UD2. Planificación de un Proyecto Multimedia Interactivo.

- 2.1. Criterios de planificación.
- 2.2. Elaboración de un plan de acción.
- 2.3. Organización de recursos.

MÁS INFORMACIÓN EN CAMARA DE CIUDAD REAL



2.4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo.

2.5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios.

2.6. Gestión de calidad.

UD3. Técnicas de Guión Multimedia.

3.1. Análisis del storyboard.

3.2. Hipermedia.

3.3. Sistemas de navegación interactivos.

3.4. Diagramas de flujo o navegación.

3.5. Diagrama de árbol de información.

3.6. Elementos de Interfaz.

3.7. Estados de los elementos interactivos.

UD4. Sistemas Técnicos Multimedia.

4.1. Soportes multimedia.

4.2. Formatos multimedia.

4.3. Equipos informáticos y arquitecturas.

4.4. Plataformas.

4.5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo.

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 «backup» respaldo.

4.13. Herramientas de autor.

UD5. Fuentes.

5.1. Tipos.

5.2. Características.

5.3. Captura.

MÁS INFORMACIÓN EN CAMARA DE CIUDAD REAL



UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro



Cámara
de Comercio de España

Cámara
Ciudad Real

5.4. Formato de archivo y almacenamiento.

5.5. Programas de creación edición tratamiento y retoque.

UD6. Edición y Composición de Productos Multimedia.

6.1. Composición.

6.2. Usabilidad.

6.3. Accesibilidad.

6.4. Interfaces.



Tu momento es ahora



UNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo
El FSE invierte en tu futuro

Cámara
de Comercio de España

MÁS INFORMACIÓN EN CAMARA DE CIUDAD REAL