

# PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

SKU: EVOL-2713-VNO-A | Categorías: [ARTES GRÁFICAS](#), [IMAGEN Y SONIDO](#), [Creación](#), [Diseño y Edición Digital](#)

## INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas [100](#)

Acreditado por Universidad [SI](#)

Créditos ECTS [4](#)

## CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

### 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.

### Contenidos

#### 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.
- 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.
- 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.

