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.