

EDUCA BUSINESS SCHOOL

Master en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos

+ Información Gratis

Master en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos

Duración: 600 horas

Precio: 1.200 € *

Modalidad: Online

* Titulación y gastos de envío incluidos.



+ Información Gratis

Descripción

En el ámbito del mundo de imagen y el sonido es necesario conocer los diferentes campos del desarrollo de productos multimedia interactivos dentro del área profesional de la producción audiovisual. Así, con el presente Master en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos se pretende aportar los conocimientos necesarios para la generación de elementos interactivos en proyectos audiovisuales multimedia.

A quién va dirigido

Este Master en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos está dirigido a todas aquellas personas interesada en el ámbito de Imagen y Sonido y quieran especializarse en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos.

Objetivos

- Integrar elementos interactivos a las pantallas o páginas, de acuerdo con los criterios definidos en un proyecto audiovisual multimedia.
- Analizar y establecer las necesidades expresivas, de calidad y técnicas necesarias para el correcto tratamiento de un proyecto, a partir de las fuentes o parámetros aportados.
- Crear y/o editar las fuentes a partir de los parámetros técnicos y estéticos, para optimizar un producto interactivo multimedia, debidamente caracterizado.
- Diferenciar las principales teorías y técnicas del lenguaje audiovisual, identificando los elementos característicos que las determinan, para su aplicación en la construcción de productos multimedia interactivos según los diversos géneros y estilos.
- Determinar las características y prestaciones básicas de los materiales y equipos técnicos audiovisuales empleados como fuentes de entrada de señal, en producciones multimedia caracterizadas.
- Determinar y añadir los códigos a partir de los editores y el software de autor, ajustándolos a los parámetros narrativos de un proyecto multimedia interactivo.
-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

+ Información Gratis

Para que te prepara

Este Master en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos le prepara para adquirir unos conocimientos específicos dentro del área desarrollando en el alumno unas capacidades para desenvolverse profesionalmente en el sector, y más concretamente en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos.

Salidas laborales

Imagen y Sonido.

+ Información Gratis

Titulación

Titulación Expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el “nombre del Curso”, de EDUCA BUSINESS SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de AEC, y por nuestra Certificación en Calidad ISO 9001:2015 y Certificación en Medioambiente ISO 14001:2015 por AENOR, máximas instituciones españolas en calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez, contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso.

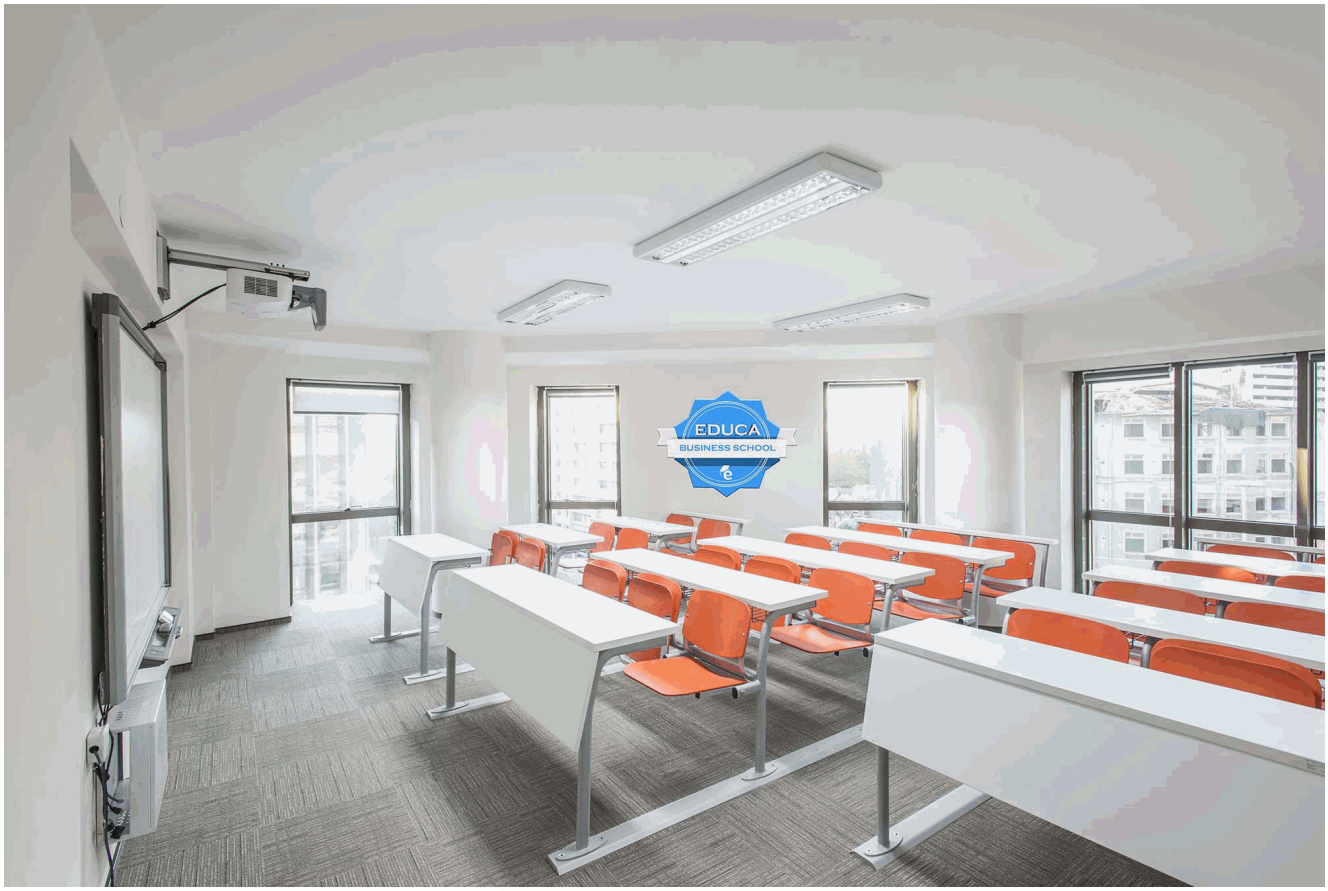
+ Información Gratis

Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.
Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de 12 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las claves de acceso a su curso.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 6 meses con un coste adicional de 60€.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

+ Información Gratis

Programa formativo

PARTE 1. GENERACIÓN DE ELEMENTOS INTERACTIVOS EN PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS INTERACTIVOS

1.Características funcionales
2.Estados:
3.Generación de estados gráficos de elementos interactivos
4.Creación de elementos de formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTEGRACIÓN CON HERRAMIENTAS DE AUTOR

1.Herramientas de autor:
2.Configuración de la interfaz o ventana de trabajo:
3.Líneas de tiempo:
4.Velocidad de reproducción:
5.Propiedades:
6.Acciones o eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. OPCIONES CARACTERÍSTICAS DE SOFTWARE DE AUTOR

1.Requisitos hardware/software
2.Players y actualizaciones
3.Formatos soportados de importación y exportación
4.Publicación de contenidos y compatibilidad
5.Dispositivos y plataformas de destino

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ESTRUCTURACIÓN DE ARCHIVOS SEGÚN SOFTWARE

1.Ubicación y acceso
2.Protecciones de acceso y restricciones
3.Sincronización de fuentes
4.Exportación e importación de fuentes

PARTE 2. TRATAMIENTO Y EDICIÓN DE FUENTES PAR PRODUCTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRATAMIENTO DE FUENTES

1.Formatos de ficheros multimedia:
2.Características de las fuentes:
3.Imágenes vectoriales y mapas de bits:
4.Imágenes en movimiento:

+ Información Gratis

5.Tratamiento del audio:
6.Teoría del color y sus aplicaciones en relación al formato de salida:
7.Criterios para evaluar la calidad necesaria y de salida de las fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DE SOLUCIONES GRÁFICAS PARA PROYECTOS MULTIMEDIA

1.Creación y diseño de plantillas de trabajo:
2.Creación y diseño de hojas de estilo:

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN CON SOFTWARE ESPECÍFICO

1.Tratamiento de imágenes fijas
2.Tratamiento de vídeo y audio
3.Generación de animaciones

PARTE 3. RECURSOS NARRATIVOS Y TÉCNICOS PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS NARRATIVOS, EXPRESIVOS Y DESCRIPTIVOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN PRODUCTOS MULTIMEDIA

1.Fuentes y tipografías:
2.Gráficos Vectoriales y Bitmap
3.Archivos de imágenes:
4.Sonido:
5.Módulos de información y estructuras narrativas
6.Color y fondo:
7.Vínculos y navegación interna/externa
8.Imagen Corporativa y logotipos
9.Distribución de Contenido y configuraciones de pantalla

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS NARRATIVOS DEL LENGUAJE MULTIMEDIA

1.Tipología de planos y movimientos de cámara
2.Fundamentos narrativos del montaje multimedia:
3.Modalidades narrativas:

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SISTEMAS TÉCNICOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

1.Sistemas analógicos:
2.Sistemas digitales:
3.Plataformas informáticas:
4.Tipología de interconexionado:
5.Soportes de almacenamiento de la información:

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROCESOS DE REGISTRO, GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE IMAGEN AUDIOVISUAL

1.Formatos de vídeo:
2.Procesado de imágenes:
3.Edición de vídeo y Postproducción
4.Equipos técnicos de Imagen:

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA

1.Formatos de archivo de audio:

+ Información Gratis

2.Captación del sonido:
3.Grabación y reproducción del sonido:
4.Equipos técnicos de sonido:

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO

1.Dispositivos y configuraciones de captura
2.Sistemas de compresión:
3.Sistemas de difusión («Streaming»):
4.Exportación a diferentes formatos

PARTE 4. PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LENGUAJES DE AUTOR

1.Generación de eventos:

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMACIÓN DE VARIABLES Y FUNCIONES

1.Creación y gestión de variables
2.Tipos de variables (numéricas, booleanas, literales)
3.Variables locales y globales
4.Condiciones. Simples, complejas (If, else, for, otros)
5.Funciones. Optimización de código
6.Generación de elementos y fuentes a partir de código
7.Operaciones con variables:
8.Conexiones y operaciones con bases de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPILACIÓN DEL PROYECTO

1.Soportes y sistemas para copias de seguridad
2.Procedimientos de publicación:
3.Mantenimiento de versiones y actualización de productos:

PARTE 5. COMPOSICIÓN DE PANTALLAS Y ANIMACIÓ DE FUENTES PARA PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUENTES TIPOGRÁFICAS

1.Tipos de acciones:
2.Características comunicativas:
3.PARTES DE LAS FUENTES
4.Formatos de las fuentes:
5.«Kerning»:
6.Tipografía:
7.Alineación:
8.Interlineado:
9.Tamaño:
10.Color:

+ Información Gratis

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTEGRACIÓN DE TEXTOS EN PANTALLA

1.Esquemas de composición:
2.Formatos de pantalla:
3.Utilización de imágenes de muestra
4.Texto tipográfico frente a texto como gráfico
5.Creación de plantillas de trabajo:
6.Definición de hojas de estilo:
7.Ficheros externos de configuración
8.Optimización de las fuentes:

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SINCRONIZACIÓN DE FUENTES

1.Generación de rutas o guías de movimiento
2.Ajustes temporales (Ritmo, Duración y Comprensión lectora)
3.Software específico de animación tipográfica
4.Sincronización de ritmos narrativos frente a asimilación informativa
5.Adaptación a la intencionalidad dramática del proyecto
6.Generación de transiciones
7.Animación tipográfica programada frente a animación manual

PARTE 6. PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA

1.Empresas y Estudios Multimedia
2.Gestión y comunicación con los clientes
3.Géneros y Sectores
4.Productos
5.Proyecto multimedia interactivo
6.Normativa legal en el marco multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO

1.Criterios de planificación
2.Elaboración de un plan de acción
3.Organización de recursos
4.Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo
5.Fechas límite/gestión y limitación de cambios
6.Gestión de calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE GUIÓN MULTIMEDIA

1.Análisis de storyboard
2.Hipermedia
3.Sistemas de navegación interactivos
4.Diagramas de flujo o navegación
5.Diagramas de árbol de información
6.Elementos de Interfaz
7.Estados de los elementos interactivos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS TÉCNICOS MULTIMEDIA

+ Información Gratis

1.Soportes multimedia
2.Formatos multimedia
3.Equipos informáticos y arquitecturas
4.Plataformas
5.Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo
6.Entornos tecnológicos de destino
7.Entornos tecnológicos de difusión
8.Entornos tecnológicos de publicación o soporte
9.Multi-medios
10.Entornos dinámicos
11.Conexiones con servidores
12.Sistemas de «back-up» respaldo
13.Herramientas de autor

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES

1.Tipos
2.Características
3.Captura
4.Formatos de archivo y almacenamiento
5.Programas de creación, edición, tratamiento y retoque

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1.Composición
2.Usabilidad
3.Accesibilidad
4.Interfaces

Haz clic para conocer nuestro catálogo de cursos online

Terminos relacionados:

Audiovisuales, Desarrollo, Interactivos, Multimedia, Multimedia Interactivos, Productos, Proyectos

+ Información Gratis