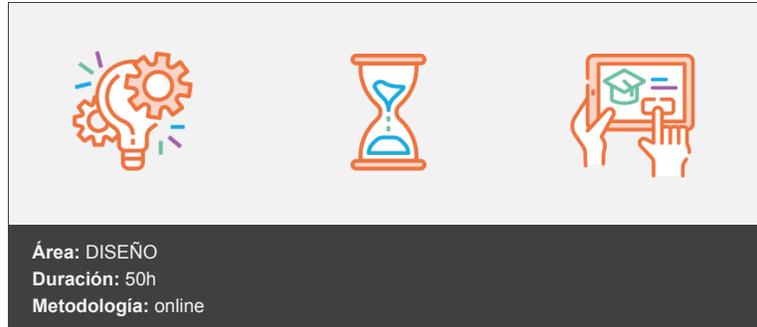


DISEÑO Y PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES MULTIMEDIA (ARGG100)



Objetivos

Objetivos generales:

Capacitar a infógrafos, informáticos, diseñadores gráficos y maquetadores en general en el uso de las tecnologías para la creación de aplicaciones multimedia Conocer los fundamentos básicos de las aplicaciones multimedia Distinguir las diferentes tipologías de formatos multimedia y su tratamiento (imagen, audio, texto, vídeo, animación en 3D) Objetivos específicos:

Diseñar un proyecto multimedia teniendo en cuenta sus aplicaciones prácticas (educativo, lúdico, informativo, etc.) Desarrollar correctamente todas las fases del proceso de producción de productos multimedia: Conceptualización del proyecto, análisis de la información, generación y tratamiento digital de imágenes, edición, postproducción y edición Conocer el funcionamiento de las principales herramientas de software para el tratamiento digital de los medios (imagen, sonido, vídeo) y la generación de los productos multimedia

Contenidos y estructura del curso

1. Introducción al audiovisual interactivo
 - 1.1. Las tecnologías interactivas
2. Introducción a Flash
 - 2.1. La interfaz
 - 2.2. Formatos .fla y .swf
 - 2.3. Diseño gráfico con Flash
 - 2.4. Máscaras
 - 2.5. Fotogramas Clave
 - 2.6. Interpolaciones de Movimiento
 - 2.7. Botones, Movieclips y Gráficos
3. Producción multimedia
 - 3.1. Desarrollo de proyectos audiovisuales no lineales
4. Programación con ActionScript 2.0
 - 4.1. Programación simple de botones
 - 4.2. Texto dinámico
 - 4.3. Condicionales y condicionales anidados
5. Diseño web
 - 5.1. Introducción al html
 - 5.2. Optimización y compresión del .swf orientado a la web
 - 5.3. Protocolos http: // y ftp: //
 - 5.4. Dominios y servidores

5.5. Organización de sitios web

5.6. Posicionamiento web

6. Guión de aplicaciones interactivas

6.1. Fundamento del diseño de guiones interactivos

6.2. Lenguaje y estructura del guión interactivo

7. Herramientas multimedia

7.1. Tratamiento del sonido digital para interactivos

7.2. Tratamiento de la imagen digital para interactivos

7.3. FLV: tratamiento del vídeo digital por interactivos

Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

***En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!***

Blog de Critería

