

## CURSO DE DESARROLLO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA



**180,00 € - 250,00 €**

Este Curso de Desarrollo de Productos Multimedia le ofrece una formación especializada en la materia. Debemos saber 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 curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para los recursos narrativos y técnicos para el desarrollo de productos audiovisuales multimedia y el tratamiento y edición de fuentes para productos audiovisuales multimedia.

**Categorías:** [Administración y Oficinas](#), [Cursos online](#), [Diseño Gráfico](#), [Diseño Web](#), [Programación](#) |

### INFORMACIÓN

<b>Duración</b>	150 h
<b>Modalidad</b>	Online

<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL
<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

### UNIDAD FORMATIVA 1. 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. - Diseño frente a Legibilidad.
3. Gráficos Vectoriales y Bitmap.
4. Archivos de imágenes:
5. - Fijas.
6. - En movimiento.
7. - Interactivas o combinadas en unidades estructurales o bloques informativos básicos.
8. Sonido:
9. - Locuciones. Doblaje y tratamiento informativo o dramático.
10. - Efectos, aplicación a la interfaz y uso narrativo.
11. - Música. Fondos musicales y versiones. Gestión de derechos.
12. Módulos de información y estructuras narrativas.
13. Color y fondo:
14. - Niveles de estructura visual y legibilidad.
15. Vínculos y navegación interna/externa.
16. Imagen Corporativa y logotipos.
17. Distribución de Contenido y configuraciones de pantalla.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS NARRATIVOS DEL LENGUAJE MULTIMEDIA.**

1. Tipología de planos y movimientos de cámara.
2. - Transiciones.
3. - Composición y códigos de representación.
4. - Efectos especiales empleados en multimedia.
5. Fundamentos narrativos del montaje multimedia:
6. - Representación del tiempo. Ritmo y efectos en la narración.
7. - Representación del espacio. Lo vacío frente a lo lleno. Composición compensada y equilibrio visual.
8. - Transformación literaria de la información (guión literario).
9. - Tratamiento audiovisual del guión literario (guión técnico).
10. - Desarrollo del relato multimedia. Objetivos expresivos e Informativos.
11. - Interfaces y narrativa multimedia.
12. - Estructuras y Modelos narrativos.
13. Modalidades narrativas:
14. - Lineal.
15. - No lineal.
16. - Interactiva.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. SISTEMAS TÉCNICOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA.**

1. Sistemas analógicos:
2. - Transmisión analógica de datos.
3. - Límites de uso y manejo.
4. Sistemas digitales:
5. - Procesamiento digital de señal (DSP).
6. - Muestreo de señal.
7. - Ventajas del proceso digital.
8. - Almacenamiento y procesamiento de la información.
9. - Tipología y aplicaciones.
10. Plataformas informáticas:
11. - Tipos de plataformas.
12. - Compatibilidad y versatilidad.
13. - Características específicas de plataformas para multimedia.
14. - Flujo de trabajo y optimización de recursos.
15. Tipología de interconexión:
16. - Dispositivos de interconexión.

17. - Redes y grupos de trabajo.
18. - Modelos de referencia de interconexión de sistemas.
19. Soportes de almacenamiento de la información:
20. - Discos (Internos/Externos y sistemas RAID).
21. - CD.
22. - DVD / Blu-Ray.
23. - Otros formatos.
24. - Respaldo y copia de seguridad.

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

1. Formatos de vídeo:
  2. - Analógicos.
  3. - Digitales.
4. Procesado de imágenes:
  5. - Equipos y Software para procesado multimedia.
  6. - Técnicas de procesado digital (Captura, Retoque y Optimización).
  7. Edición de vídeo y Postproducción.
8. Equipos técnicos de Imagen:
  9. - Equipos utilizados en la captación de imagen.
  10. - Equipos utilizados en la grabación de imágenes.
  11. - Equipos utilizados en el procesado de imágenes.
  12. - Equipos para el montaje de imágenes.
  13. - Equipos para la reproducción.
  14. - Equipos para el tratamiento de imagen.

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA.**

1. Formatos de archivo de audio:
  2. - Calidad y Compatibilidad.
3. Captación del sonido:
  4. - Medios de captura.
  5. - Frecuencia de Muestreo.
  6. - Fuentes de Audio (Vídeo, Micro, Midi).
  7. - Sonido Directo o Captación desde vídeo.
  8. - Grabación de locución con micrófono.
9. Grabación y reproducción del sonido:

10. - Sonido analógico.
11. - Sonido digital.
12. Equipos técnicos de sonido:
13. - Equipos utilizados en la captación de sonido.
14. - Equipos utilizados en la grabación.
15. - Equipos utilizados en la reproducción de sonido.
16. - Equipos utilizados en el tratamiento de sonido.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO.**

1. Dispositivos y configuraciones de captura.
2. Sistemas de compresión:
  3. - Estándares de compresión.
  4. - Calidad necesaria y Tamaño de archivo
  5. - Códecs. Compatibilidad y Plataformas.
  6. - Aplicaciones. Del Broadcast a la web.
  7. - Sistemas y Configuraciones. Compresión por hardware y software.
8. Sistemas de difusión («Streaming»):
  9. - Distribución de contenidos «En vivo» y «Enlatados».
10. - Servidor de streaming. Usuarios y Ancho de banda.
11. - Tipos de servidores. Tecnologías y plataformas.
12. - Balanceo de Demanda.
13. Exportación a diferentes formatos:
  14. - Compatibilidad de transformación entre formatos.
  15. - Pérdida de calidad o tamaño.
  16. - Formatos de almacenamiento y de salida.

## **UNIDAD FORMATIVA 2. TRATAMIENTO Y EDICIÓN DE FUENTES PARA PRODUCTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRATAMIENTO DE FUENTES.**

1. Formatos de ficheros multimedia:
  2. - Clases.
  3. - Características.
  4. - Compatibilidad con sistemas y plataformas.
  5. - Posibilidades de Conversión.
6. Características de las fuentes:

7. - Resolución de imagen y Resolución Espacial.
8. - Transparencia e Inscrustación.
9. - Bucles de vídeo o animación y de audio
10. - Canales de color y perfiles.
11. - Importación/Exportación de capas y composiciones.
12. Imágenes vectoriales y mapas de bits:
13. - Edición de imágenes y Fotomontajes.
14. - Rasterización y Vectorización.
15. - Ajuste de áreas de selección y máscaras.
16. - Retoque de imagen.
17. Imágenes en movimiento:
18. - FPS y peso de archivo.
19. Tratamiento del audio:
20. - Limpieza.
21. - Aplicación de efectos.
22. - Adecuación.
23. Teoría del color y sus aplicaciones en relación al formato de salida:
24. - RGB y SRGB / CMYK / LAB / HSB / Hexadecimal.
25. - Tratamiento del color en la señal de vídeo.
26. 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. - Utilización y aplicación de plantillas, estáticas y animadas.
3. - Modificación de plantillas. Derechos y límites de modificación.
4. - Utilización de elementos bajo criterios «Creative Commons».
5. Creación y diseño de hojas de estilo:
6. - Uso de CSS y creación de estilos.
7. - Planificación y aplicación de estilos.
8. - Vinculación y aplicación de hoja de estilos externa.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN CON SOFTWARE ESPECÍFICO.**

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

