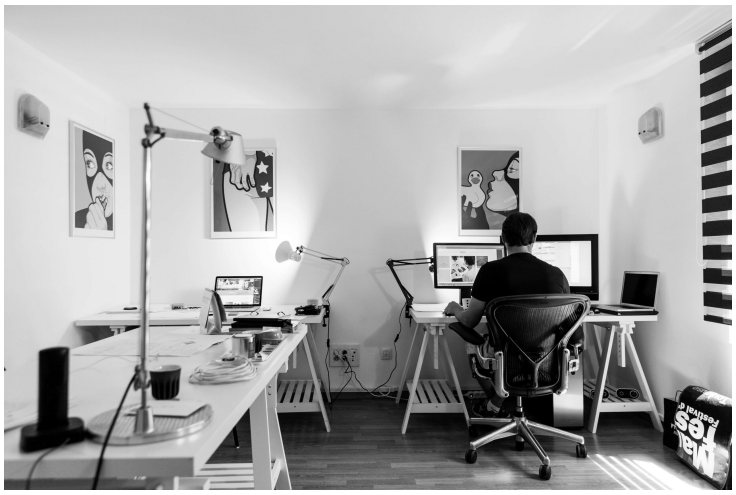
Curso de desarrollo de productos multimedia (120 horas)



Categoría: Creación, diseño y edición digital
Página del curso: https://www.ensenanzadual.com/cursos/curso-de-desarrollo-de-productos-multimedia-120-horas/

Objetivo

Con el **Curso** de 120 horas de **Desarrollo de productos multimedia** adquirirás los conocimientos necesarios para desarrollar productos audiovisuales multimedia y crear las fuentes a partir de los parámetros técnicos y estéticos.

Descripción

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

Fuentes y tipografías:

- Diseño frente a legibilidad. - Gráficos vectoriales y Bitmap.

Archivos de imágenes:

- Fijas. - En movimiento. - Interactivas o combinadas en unidades estructurales o bloques informativos básicos.

Sonido:

- Locuciones. Doblaje y tratamiento informativo o dramático. - Efectos, aplicación a la interfaz y uso narrativo. - Música. Fondos musicales y versiones. Gestión de derechos. - Módulos de información y estructuras narrativas.

Color y fondo:

- Niveles de estructura visual y legibilidad. - Vínculos y navegación interna/externa. - Imagen corporativa y logotipos. - Distribución de contenido y configuraciones de pantalla.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. FUNDAMENTOS NARRATIVOS DEL LENGUAJE MULTIMEDIA

Tipología de planos y movimientos de cámara.

- Transiciones. - Composición y códigos de representación. - Efectos especiales empleados en multimedia.

Fundamentos narrativos del montaje multimedia:

- Representación del tiempo. Ritmo y efectos en la narración. - Representación del espacio. Lo vacío frente a lo lleno. Composición compensada y equilibrio visual. - Transformación literaria de la información (guión literario). - Tratamiento audiovisual del guión literario (guión técnico). - Desarrollo del relato multimedia. Objetivos expresivos e Informativos. - Interfaces y narrativa multimedia. - Estructuras y modelos narrativos.

Modalidades narrativas:

- Lineal. - No lineal. - Interactiva.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SISTEMAS TÉCNICOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

Sistemas analógicos:

- Transmisión analógica de datos. - Límites de uso y manejo.

Sistemas digitales:

- Procesamiento digital de señal (DSP). - Muestreo de señal. - Ventajas del proceso digital. - Almacenamiento y procesamiento de la información. - Tipología y aplicaciones.

Plataformas informáticas:

- Tipos de plataformas. - Compatibilidad y versatilidad. - Características específicas de plataformas para multimedia. - Flujo de trabajo y optimización de recursos.

Tipología de interconexionado:

- Dispositivos de interconexión. - Redes y grupos de trabajo. - Modelos de referencia de interconexión de sistemas.

Soportes de almacenamiento de la información:

- Discos (Internos/Externos y sistemas RAID). - CD. - DVD / Blu-Ray. - Otros formatos. - Respaldo y copia de seguridad.

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

Formatos de vídeo:

- Analógicos. - Digitales.

Procesado de imágenes:

- Equipos y software para procesado multimedia. - Técnicas de procesado digital (captura, retoque y optimización). - Edición de vídeo y postproducción.

Equipos técnicos de imagen:

- Equipos utilizados en la captación de imagen. - Equipos utilizados en la grabación de imágenes. - Equipos utilizados en el procesado de imágenes. -

Equipos para el montaje de imágenes. - Equipos para la reproducción. - Equipos para el tratamiento de imagen.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA

Formatos de archivo de audio:

- Calidad y compatibilidad.

Captación del sonido:

- Medios de captura. - Frecuencia de muestreo. - Fuentes de Audio (vídeo, micro, midi). - Sonido directo o captación desde vídeo. - Grabación de locución con micrófono.

Grabación y reproducción del sonido:

- Sonido analógico. - Sonido digital.

Equipos técnicos de sonido:

- Equipos utilizados en la captación de sonido. - Equipos utilizados en la grabación. - Equipos utilizados en la reproducción de sonido. - Equipos utilizados en el tratamiento de sonido.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO

- Dispositivos y configuraciones de captura.

Sistemas de compresión:

- Estándares de compresión. - Calidad necesaria y tamaño de archivo - Códecs. Compatibilidad y plataformas. - Aplicaciones. Del broadcast a la web. - Sistemas y configuraciones. Compresión por hardware y software.

Sistemas de difusión («streaming»):

- Distribución de contenidos «en vivo» y «enlatados». - Servidor de streaming. Usuarios y ancho de banda. - Tipos de servidores. Tecnologías y plataformas. - Balanceo de demanda.

Exportación a diferentes formatos:

- Compatibilidad de transformación entre formatos. - Pérdida de calidad o tamaño. - Formatos de almacenamiento y de salida. UNIDAD FORMATIVA 2. TRATAMIENTO Y EDICIÓN DE FUENTES PARA PRODUCTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TRATAMIENTO DE FUENTES

Formatos de ficheros multimedia:

- Clases. - Características. - Compatibilidad con sistemas y plataformas. - Posibilidades de conversión.

Características de las fuentes:

- Resolución de imagen y resolución espacial. - Transparencia e inscrustación. - Bucles de vídeo o animación y de audio - Canales de color y perfiles. - Importación/exportación de capas y composiciones.

Imágenes vectoriales y mapas de bits:

- Edición de imágenes y fotomontajes. - Rasterización y vectorización. - Ajuste de áreas de selección y máscaras. - Retoque de imagen.

Imágenes en movimiento:

- FPS y peso de archivo.

Tratamiento del audio:

- Limpieza. - Aplicación de efectos. - Adecuación.

Teoría del color y sus aplicaciones en relación al formato de salida:

- RGB y SRGB / CMYK / LAB / HSB / Hexadecimal. - Tratamiento del color en la señal de vídeo. - Criterios para evaluar la calidad necesaria y de salida de las fuentes.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ELABORACIÓN DE SOLUCIONES GRÁFICAS PARA PROYECTOS MULTIMEDIA

Creación y diseño de plantillas de trabajo:

- Utilización y aplicación de plantillas, estáticas y animadas. - Modificación de plantillas. Derechos y límites de modificación. - Utilización de elementos bajo criterios «Creative Commons».

Creación y diseño de hojas de estilo:

- Uso de CSS y creación de estilos. - Planificación y aplicación de estilos. - Vinculación y aplicación de hoja de estilos externa.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDICIÓN CON SOFTWARE ESPECÍFICO

- Tratamiento de imágenes fijas. - Tratamiento de vídeo y audio. - Generación de animaciones.

Información adicional

- Online: Si
- Horas: 120
- Tipo: Profesiones
- Unidades: 9