

Familia: IMAGEN Y SONIDO	
Generación y adaptación de los contenidos audiovisuales multimedia	200 horas

Objetivos

Desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos colaborando en su planificación e integrando todos los elementos y fuentes que intervienen en su creación, teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente establecidos, aportando criterios propios.

Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos

Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos

Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición.

Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo.

Contenidos

MF0943_3. Proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

MF0944_3. Generación y adaptación de los contenidos audiovisuales multimedia.

UF1245. Recursos narrativos y técnicos para el desarrollo de productos audiovisuales multimedia.

UF1246. Tratamiento y edición de fuentes para productos audiovisuales multimedia.

MF0945_3. Integración de elementos y fuentes mediante herramientas de autor y de edición.

UF1247. Composición de pantallas y animación de fuentes para proyectos audiovisuales multimedia.

UF1248. Generación de elementos interactivos en proyectos audiovisuales multimedia.

UF1249. Programación del proyecto audiovisual multimedia.

MF0946_3. Evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia.

MP0262. Módulo de prácticas profesionales no laborales de Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

Familia: IMAGEN Y SONIDO	
Integración de elementos y fuentes mediante herramientas de autor y de edición	150 horas

Objetivos

Desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos colaborando en su planificación e integrando todos los elementos y fuentes que intervienen en su creación, teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente establecidos, aportando criterios propios.

Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos

Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos

Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición.

Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo.

Contenidos

MF0943_3. Proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

MF0944_3. Generación y adaptación de los contenidos audiovisuales multimedia.

UF1245. Recursos narrativos y técnicos para el desarrollo de productos audiovisuales multimedia.

UF1246. Tratamiento y edición de fuentes para productos audiovisuales multimedia.

MF0945_3. Integración de elementos y fuentes mediante herramientas de autor y de edición.

UF1247. Composición de pantallas y animación de fuentes para proyectos audiovisuales multimedia.

UF1248. Generación de elementos interactivos en proyectos audiovisuales multimedia.

UF1249. Programación del proyecto audiovisual multimedia.

MF0946_3. Evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia.

MP0262. Módulo de prácticas profesionales no laborales de Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

Familia: IMAGEN Y SONIDO	
Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	100 horas

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.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es
-----------------------------------	--	-------------------------	------------------------

UD4. Sistemas Técnicos Multimedia.

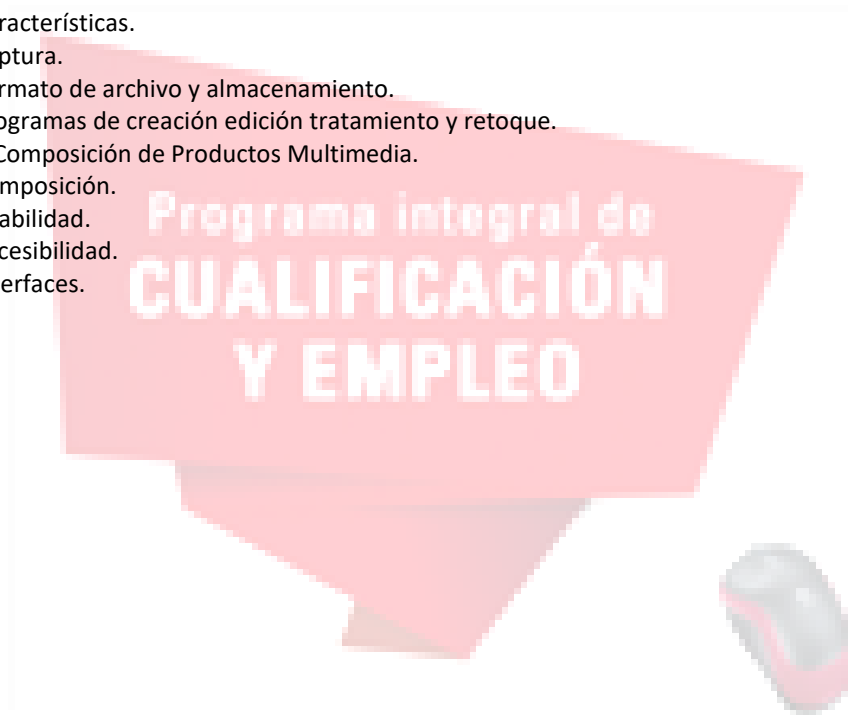
- 4.1. Soportes multimedia.
- 4.2. Formatos multimedia.
- 4.3. Equipos informáticos y arquitecturas.
- 4.4. Plataformas.
- 4.5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo.
- 4.6. Entornos tecnológicos de destino.
- 4.7. Entornos tecnológicos de difusión.
- 4.8. Entornos tecnológicos de publicación 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.



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es

Familia: IMAGEN Y SONIDO	
Proyectos audiovisuales multimedia interactivos	100 horas

Objetivos

Una vez finalizado el Módulo el alumno será capaz de definir proyectos audiovisuales multimedia interactiva.

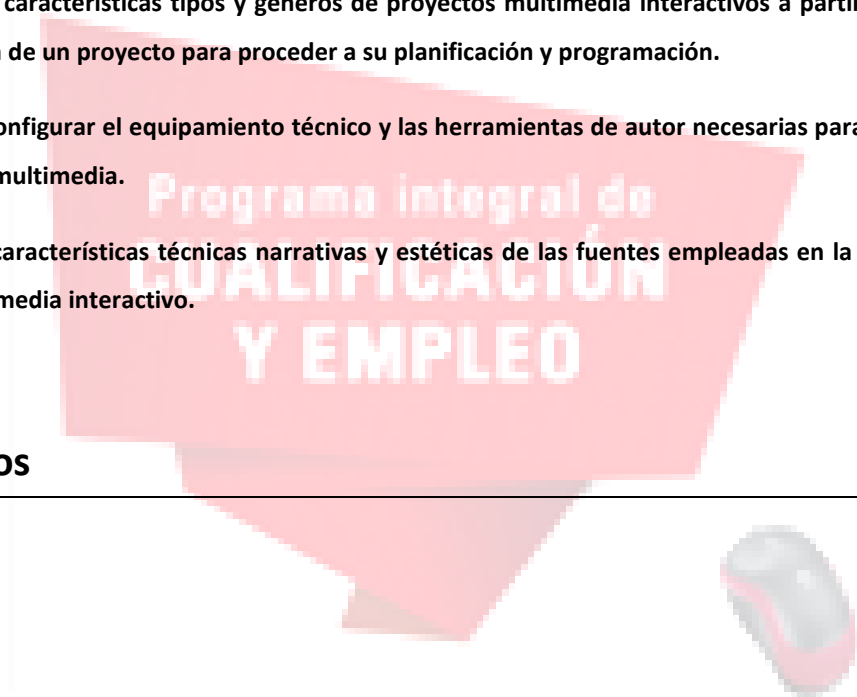
En concreto el alumno será capaz de: Definir proyectos audiovisuales multimedia interactiva.

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



MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA			
Pº Ezequiel González, 24, 1º-J	 921 43 23 00	pice@camaradesegovia.es	www.camaradesegovia.es

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.

MAS INFORMACION EN CAMARA SEGOVIA

Pº Ezequiel González, 24,
1º-J



921 43 23 00

pice@camaradesegovia.es

www.camaradesegovia.es