

Máster en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos



ÍNDICE

1 | Somos Educa
Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir Educa
Business School

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO**

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





EDUCA BUSINESS SCHOOL
como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A
con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso
con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.
Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.
Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE ÁREA MANAGER



Con Establecimiento Especial del Consejo Económico y Social de la UNED (C/Don. Práxedes Díaz)



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.

Objetivos

Este Máster en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos perseguirá la consecución de los siguientes objetivos establecidos: - 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

Para qué te prepara

El Máster 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.

A quién va dirigido

Gracias a este máster en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivo adquirirás 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

Este Máster en Desarrollo de Productos Multimedia Interactivos, aumentarás tu formación en el ámbito de imagen y sonido. Además, te permitirá desarrollar tu actividad profesional como experto en el desarrollo de productos multimedia interactivos.

TEMARIO

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 PARA 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:
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 interconexión:
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:
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 ANIMACIÓN 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:

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

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

