

Máster en Innovación de Productos Multimedia y Audio



# 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 Innovación de Productos Multimedia y Audio



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Innovación de Productos Multimedia y Audio con 1500 horas 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 AREA MANAGER



Con Extranjería, Categoría Profesional del Consejo Profesional y Social de la INECCO (Bom. Resolución 6046)

## Descripción

---

El Máster en Innovación de Productos Multimedia y Audio se presenta como una oportunidad única para adentrarte en un sector en constante crecimiento y altamente demandado. La narrativa audiovisual y el diseño multimedia son fundamentales en la creación de contenidos atractivos y efectivos. Este máster te capacita para dominar elementos narrativos, sistemas técnicos audiovisuales y herramientas de diseño, permitiéndote crear experiencias interactivas de alto impacto. Con un enfoque en la edición de audio y video, programación y control de calidad, alcanzarás un nivel de competencia que te diferenciará en el mercado laboral. La modalidad online ofrece flexibilidad, asegurando que puedas adquirir estas habilidades desde cualquier lugar. Prepárate para transformar ideas en proyectos multimedia vibrantes y cautivadores.

## Objetivos

---

' - Desarrollar narrativas efectivas en productos multimedia utilizando elementos expresivos y descriptivos. - Aplicar sistemas técnicos audiovisuales en la producción de contenido multimedia innovador. - Dominar el tratamiento y edición de fuentes visuales y sonoras para proyectos audiovisuales multimedia. - Integrar eficientemente textos en pantalla y sincronizar fuentes en composiciones multimedia. - Crear elementos interactivos en proyectos multimedia mediante software de autor y estructuras de archivo. - Implementar programación avanzada en proyectos audiovisuales utilizando lenguajes de autor. - Evaluar la calidad y accesibilidad de productos multimedia, asegurando un acabado profesional y documentado.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Innovación de Productos Multimedia y Audio está dirigido a profesionales y titulados del ámbito audiovisual y multimedia que buscan profundizar en el uso avanzado de herramientas como Pro Tools y Adobe Animate CC, así como en técnicas de diseño multimedia, programación de proyectos audiovisuales y creación de elementos interactivos, para potenciar su expertise en el sector.

## A quién va dirigido

---

El Máster en Innovación de Productos Multimedia y Audio te capacita para desarrollar proyectos audiovisuales integrales, dominando desde la narrativa y los recursos técnicos hasta la edición y el diseño interactivo. Aprenderás a manejar herramientas como Pro Tools y Adobe Animate CC, para crear y optimizar contenido multimedia. Además, te preparará para evaluar la calidad y accesibilidad de tus producciones, garantizando así experiencias enriquecedoras y funcionales para los usuarios.

## Salidas laborales

---

'- Diseñador multimedia para proyectos audiovisuales interactivos. - Especialista en edición de audio y video con Pro Tools. - Desarrollador de animaciones con Adobe Animate CC. - Productor de contenido interactivo utilizando herramientas de autor. - Experto en diseño UX/UI para interfaces de usuario. - Técnico en control de calidad y mantenimiento de productos multimedia.

## TEMARIO

---

### MÓDULO 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. 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

## MÓDULO 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

## MÓDULO 3. 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

#### MÓDULO 4. 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

## MÓDULO 5. 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

## MÓDULO 6. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO, CONTROL DE CALIDAD Y DOCUMENTACIÓN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROCESOS DE ACABADO DE PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Sistemas de depuración y optimización de aplicaciones
2. Características de las diferentes plataformas de implantación
3. Protección de seguridad del proyecto acabado
4. Creación de sistemas de registro
5. Validación de usuarios
6. Sistemas anticopia

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROGRAMAS DE CÓDIGO ABIERTO Y LICENCIAS DE PAGO

1. Tipología de programas de código abierto
2. Uso de licencias de pago

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. DOCUMENTACIÓN DE SOPORTE TÉCNICO

1. Contenidos de un manual de usuario
2. Redacción de normas y consejos de utilización
3. Descarga de responsabilidad ante mal uso
4. Garantías y avisos legales
5. Inserción de imágenes, vídeos o animaciones de ayuda
6. Mecanismos de control de dudas o consultas. Soporte on-line

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO Y ACCESIBILIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Beta testing o test de uso
2. Comprobaciones de navegación e instalación
3. Herramientas de evaluación de la accesibilidad
4. Técnicas de evaluación de problemas de accesibilidad
5. Aspectos a medir. Parámetros técnicos del proyecto
6. Elaboración de cuestionarios de satisfacción / sugerencias

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. CONTROL DE CALIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Agencia de calidad de Internet (IQUA)
2. Organización de consumidores y usuarios (OCU)
3. Asociación de Usuarios de Internet (AUI)
4. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio electrónico
5. Ley Orgánica de Protección de datos (LOPD)
6. Ley Propiedad Industrial e Intelectual
7. Normas ISO
8. Criterios de calidad
9. Tipos y estructura de informes técnicos de calidad

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos «on line»
2. Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento
3. Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción
4. Control de la seguridad de productos «on line»
5. Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados

#### MÓDULO 7. DISEÑO MULTIMEDIA

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO

1. Diseño y diseño gráfico
2. Fases del diseño
3. Elementos básicos que intervienen en el diseño
4. La composición
5. Teoría de la percepción

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍA DEL COLOR

1. El color
2. Psicología del Color
3. El color en impresión

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TIPOGRAFÍA

1. Concepto de tipografía
2. Anatomía de la letra

3. Clasificación de los tipos
4. Características de edición de las fuentes
5. Tipografía en el proceso digital
6. Trabajar con tipografías en el diseño
7. Instalación de fuentes
8. Gestores de fuentes
9. Software para la creación de fuentes tipográficas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS IMÁGENES

1. Imágenes
2. Semitonos y bitonos
3. Escaneado

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNDAMENTOS Y PRINCIPIOS DEL DISEÑO MULTIMEDIA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO MULTIMEDIA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE ELEMENTOS MULTIMEDIA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. EXPERIENCIA DE USUARIO -UX

1. Definición de Experiencia de Usuario
2. Principios de la Experiencia de Usuario
3. El papel del diseñador UX en el proceso de creación
4. Etapas del diseño UX
5. Técnicas para el diseño UX
6. Herramientas UX

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. INTERFAZ DE USUARIO -UI

1. Definición de Interfaz de Usuario - UI
2. Elementos de la interfaz de Usuario
3. Optimización de las interfaces de Usuario
4. Herramientas para el diseño UI
5. Diseño basado en las percepciones
6. Fundamentos del diseño de interacción
7. Moodboards
8. Qué es el IxD

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. DISEÑO EN DISPOSITIVOS

1. Patrones de diseño y navegación
2. Especificaciones para móviles
3. Sitios, sitios para móviles y apps
4. Diseñar para pantallas pequeñas
5. El tiempo de respuesta y carga
6. Tablets y E-Readers

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. LENGUAJE HTML

1. Textos en HTML
2. Enlaces
3. Listas en HTML
4. Imágenes y Objetos
5. Tablas
6. Formularios
7. Marcos
8. Estructuras y layout
9. Otras etiquetas

## MÓDULO 8. PRO TOOLS

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PRO TOOLS

1. Introducción
2. Presentación del sistema Pro Tools
3. Métodos abreviados de teclado
  1. - Funciones de pista
  2. - Métodos del teclado alfanumérico
  3. - Otras funciones de interés

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA PRO TOOLS

1. Introducción
2. Estructuras de carpetas y archivos en Pro Tools
3. Configuración básica del sistema Pro Tools
  1. - Encendido y apagado
4. Playback Engine
  1. - Tamaño de búfer de hardware
  2. - Procesadores RTAS
  3. - Límite de uso de la CPU
  4. - Motor RTAS
5. Frecuencias de muestreo y profundidad de bits

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. VENTANAS Y SESIONES EN PRO TOOLS

1. Introducción
2. Ventanas de trabajo en Pro Tools
  1. - Ventana de Edición (Edit)
  2. - Ventana de Mezcla (Mix)
  3. - Menús desplegables
3. Sesiones de Pro Tools
  1. - Crear una nueva sesión
  2. - Abrir una sesión existente
  3. - Guardar una sesión

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PISTAS EN PRO TOOLS

1. Tipos de pistas

2. Controles e indicadores de pista
3. Creación de pistas. Asignación de I/O.
  1. - Asignación de I/O.
4. Pista de click
5. Configuración del compás y tempo de la sesión
6. La lista de regiones

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. REPRODUCCIÓN DE AUDIO

1. Introducción
2. Inicio y detención de la reproducción.
3. Definición de la ubicación de reproducción
4. La ventana Transport
5. Modos de reproducción

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRABACIÓN DE AUDIO

1. Introducción
2. Configuración de una grabación
  1. - Conexión de una fuente de sonido (Mic/Line)
  2. - Entradas, salidas y niveles de audio
3. Modos de grabación
4. Activación de pista para grabación
5. Definición de puntos o regiones de pinchar para grabar
6. Deshacer o cancelar una grabación
  1. - Deshacer una grabación
  2. - Cancelar una toma de grabación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRABACIÓN MIDI

1. Introducción
  1. - Activación de los dispositivos de entrada
  2. - Cuadro MIDI Input Filter
2. Asignación de I/O a pistas MIDI
3. Asignación de I/O a pistas de instrumento
4. Grabación de MIDI
5. Edición de MIDI
  1. - Ventana de edición MIDI
  2. - Edición de parámetros MIDI
  3. - La ventana MIDI Editor

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. EDICIÓN DE AUDIO I: COMANDOS Y HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

1. Introducción
2. Los modos de edición
  1. - Los modos de edición Shuffle, Slip, Spot y Grid.
3. Herramientas de edición
  1. - Herramienta de Zoom
  2. - Herramienta de Ajuste (Trimmer)

3. - Herramienta de Selección
  4. - Herramienta de Mano
  5. - Herramienta de Búsqueda de audio
  6. - Herramienta de Líneas
  7. - Herramienta Inteligente
4. Fundidos (Fades)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. EDICIÓN DE AUDIO II: ORGANIZACIÓN DEL AUDIO

1. Reglas de Tiempo, Tempo, Compás, Clave y Acordes.
2. El uso de Marcadores
  1. - Creación, Edición y Eliminación de marcadores
3. Loops y Grupos de regiones
  1. - Creación, edición y eliminación de loops
  2. - Creación de grupos de regiones

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EDICIÓN DE AUDIO III: PROCESAMIENTO DE ARCHIVOS DE AUDIO

1. Introducción
2. Compresión y expansión de tiempo con Elastic Audio
3. La ventana Event Operations

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. MEZCLAS Y MASTERING

1. Introducción
2. Los flujos de señal en los distintos tipos de pista.
  1. - Pista de audio
  2. - Pista auxiliar
  3. - Pista Master Fader
  4. - Pista de Instrumento
  5. - Pista MIDI
3. Inserciones y envíos de pista
  1. - Inserciones (Inserts)
  2. - Envíos (Sends)
4. Módulos adicionales
5. Automatización. Nociones básicas
6. La mezcla final
7. La masterización
8. El comando Bounce To Disk

#### MÓDULO 9. ADOBE ANIMATE CC

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos
2. Utilización del Escenario y el papel Herramientas en Animate
3. Flujo de trabajo Animate CC
4. Ver el área de trabajo
5. Menús

6. Gestión de ventanas y paneles
7. Guardar espacio de trabajo
8. Preferencias en Animate
9. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1. El escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer y repetir Historial
7. Archivos de Animate
8. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Illustrator y Animate
5. Photoshop y Animate
6. Archivos Animate
7. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramienta pluma
7. Editar contornos
8. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos
7. Prácticas

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE

1. Selector de color

2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformar degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos
5. Crear un botón
6. Clip de película
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

1. Línea de tiempo
2. Las capas
3. Animaciones
4. Animaciones fotograma a fotograma
5. Interpolación de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento
9. Animaciones con guías
10. Animar objetos D
11. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de mascara
6. Texto Clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes
9. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO

1. Importar sonidos
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón

5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar video
8. Propiedades del video
9. Adobe Media Encoder
10. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1. Introducción a ActionScript
2. Panel acciones
3. Acciones más comunes
4. Panel Fragmentos de código
5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en Animate
8. Practicas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL

1. ¿Qué es Adobe Air?
2. Creación de un archivo Adobe AIR
3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
4. Publicar un archivo AIR
5. JSFL
6. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

1. ¿Qué es un Sprite Sheets?
2. HTML 5
3. Publicación de animaciones en HTML 5
4. Prácticas

