ACADEMIA INTEGRAL
CENTRO DE NUEVAS TECNOLOGIAS

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE DEL ÉXITO

Guía del Curso
Técnico Especialista en Creación de Contenidos Multimedia con Herramientas de Autor

---

Modalidad de realización del curso: Online
Titulación: Diploma acreditativo con las horas del curso

OBJETIVOS

Este curso de Técnico Especialista en Creación de Contenidos Multimedia con Herramientas de Autor le ofrece una formación especializada en la materia. Debemos saber que 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 la composición de pantallas de animación de fuentes para proyectos audiovisuales multimedia, la generación de elementos interactivos en proyectos audiovisuales multimedia y la programación del proyecto audiovisual multimedia.

CONTENIDOS

UNIDAD FORMATIVA 1. COMPOSICIÓN DE PANTALLAS Y ANIMACIÓN DE FUENTES PARA PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUENTES TIPOGRÁFICAS

1. Tipos de acciones:
2. - Valor expresivo

3. - Separación de Estilo y Contenido. Datos XML
4. Características comunicativas:
5. - Coherencia de diseño
6. - Visibilidad
7. - Escala y ajustes dinámicos para ayudas a la visión
8. - Legibilidad
9. - Texto interactivo frente a texto comunicativo
10. Partes de las fuentes
11. Formatos de las fuentes:
12. - True Type Font (TTF)
13. - PostScript Type 1.
14. - Open Type Font (OTF)
15. - Datos UTF8 y textos dinámicos
16. «Kerning»:
17. - Operaciones de ajuste entre caracteres
18. Tipografía:
19. - Grosor en el trazo
20. - Negritas y Estilos
21. - Comentarios y pies de Imagen/Página
22. - Reseñas y citas
23. - Inclinación del eje vertical o cursiva
24. - Proporción entre ejes vertical y horizontal
25. Alineación
26. - Opciones de alineación de textos
27. Interlineado:
28. - Espacio correcto entre líneas de texto
29. Tamaño:
30. - Ajuste del tamaño de las fuentes
31. - Tamaño de fuentes y jerarquía de información
32. Color:
33. - Propiedades del color
34. - Tono
35. - Valor
36. - Intensidad

37. - Visibilidad
38. - Contraste entre tipografía y color de fondo
39. - Problemas de refresco y «flikeo» en pantalla

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTEGRACIÓN DE TEXTOS EN PANTALLA

1. Esquemas de composición
2. - Tipos de composición visual
3. - Distribución y peso informativo
4. - Arquitectura de la Información
5. Formatos de pantalla:
6. - Formatos de pantalla para la introducción de datos
7. - Campos dinámicos y formularios
8. Utilización de imágenes de muestra
9. Texto tipográfico frente a texto como gráfico
10. Creación de plantillas de trabajo:
11. - Diseño de plantillas
12. Definición de hojas de estilo:
13. - Funciones
14. - Reglas de Definición de estilo
15. - Herencia y Jerarquía
16. - Selectores (de tipos, universales, de id, secundarios, de atributos)
17. - Declaración de estilo
18. - Declaraciones múltiples
19. Ficheros externos de configuración
20. Optimización de las fuentes:
21. - Ajuste de los parámetros de calidad, tamaño y formato

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

UNIDAD FORMATIVA 2. GENERACIÓN DE ELEMENTOS INTERACTIVOS EN PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS INTERACTIVOS

1. Características funcionales
2. Estados:
3. - Activo
4. - Pasivo
5. - Sobre (Rollover/Rollout)
6. - Zona activa y usabilidad
7. - Activado/Anulado
8. - Arrastres (Drag, Dragover, Dragout)
9. - Click y dobleclick
10. - Otros
11. - Interacción con el puntero y punteros especiales
12. Generación de estados gráficos de elementos interactivos
13. Creación de elementos de formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTEGRACIÓN CON HERRAMIENTAS DE AUTOR

1. Herramientas de autor:
2. - Tipos de programas de autor
3. - Elementos a integrar (fuentes y formatos)
4. - Elementos predefinidos / preprogramados
5. - Editor manual de código
6. Configuración de la interfaz o ventana de trabajo:
7. - Paletas y paneles
8. - Acceso a herramientas (barras de herramientas y atajos de teclado)
9. Líneas de tiempo:

10. - Trabajar con capas
11. - Capas de máscara y con máscara
12. - Capa guía y guías de movimiento
13. - Tipos de Fotograma
14. - Fotogramas claves (keyframes)
15. - Espacios. Fotogramas vacíos y fotogramas clave vacíos
16. - Interpolación de movimiento
17. - Interpolación de forma
18. - Rutas y Vinculación
19. - Agrupación y Anidamiento
20. - Bucles y Clips de película
21. Velocidad de reproducción
22. - Modificación de velocidad de fotogramas. Optimización
23. - Velocidad FPS y problemas de ejecución/peso
24. Propiedades:
25. - Tamaños de escenario, archivo o pantalla
26. - Color
27. - Visualización a pantalla completa y reescalado
28. - Transparencia
29. 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

UNIDAD FORMATIVA 3. PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LENGUAJES DE AUTOR

1. Generación de eventos:
2. - Comportamientos predefinidos
3. - Captación de eventos por parte del usuario
4. - Control de eventos temporales
5. - Reconocimiento de sistema y configuraciones

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. - Entradas y salidas de datos
9. - Operaciones con objetos
10. 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. - Compilación de archivos (proyectos y autoejecutables)
4. - Entrega y cierre del proyecto

5. - Formatos de publicación / exportación
6. Mantenimiento de versiones y actualización de productos:
7. - Prestación de servicios de actualización de información y contenidos

C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga

Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941

www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es

ACADEMIA INTEGRAL
CENTRO DE NUEVAS TECNOLOGIAS