



PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS. REGISTRO Y GRABACIÓN DE AUDIO Y VÍDEO (ANTIGUO PITCHING, COPYWRITING, PODCAST Y VIDEO)

CONTENIDOS:

PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA INTERACTIVOS:

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 Guion 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.
- 6.4. Interfaces.

PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO EN EL DESARROLLO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA:

UD1. Dispositivos y configuraciones de captura.

UD2. Sistemas de compresión.

UD3. Sistemas de difusión («Streaming»).

UD4. Exportación a diferentes formatos.

PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA EN EL DESARROLLO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA:

UD1. Formatos de archivo de audio.

UD2. Captación del sonido.

UD3. Grabación y reproducción del sonido.

UD4. Equipos técnicos de sonido.

PROTOCOLOS UTILIZADOS EN LA TRANSMISIÓN DE FLUJOS DE VIDEO:

UD1. UDP y TCP.

UD2. RTP (Real Time Protocol) y RTCP (Real Time Control Protocol).

UD3. MPEG-2 Transport Stream.

UD4. RTSP (Real Time Streaming Protocol).