

# Proyectos audiovisuales multimedia interactivos v1

## Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

## Objetivos:

- Determinar las características del proyecto multimedia interactivo definiendo el tipo, el género del producto y sus requerimientos técnicos.
  - Programar las fases de trabajo del proyecto multimedia interactivo, atendiendo a criterios de optimización de recursos, tiempo y presupuesto.
- Determinar el equipo necesario para la producción de interactivos multimedia, ajustándose a las necesidades técnicas y presupuestos definidos en el proyecto.
- Determinar las características de las fuentes necesarias para la realización de un proyecto multimedia interactivo en función de las especificaciones técnicas, narrativas y estéticas.

## Contenidos:

1. 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:
    - 1.5.1. Características.



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



1.5.2. Niveles de usabilidad y accesibilidad.

1.5.3. Fases en la elaboración del proyecto multimedia (preproducción, desarrollo, testeo).

1.5.4. Equipos profesionales que intervienen (realización, guión, audio/vídeo, arte, programación, etc).

1.6. Normativa legal en el marco multimedia:

1.6.1. Derechos de autor y propiedad intelectual.

1.6.2. DRM Digital Rights Management (gestión de derechos digitales).

2. Planificación de un proyecto multimedia interactivo

2.1. Criterios de planificación:

2.1.1. Objetivos comunicativos, funcionales y formales.

2.1.2. Calidad / Coste.

2.1.3. Plazos de fin de proyecto y actualizaciones.

2.2. Elaboración de un plan de acción:

2.2.1. Tiempos de ejecución.

2.2.2. Plazos de entrega

2.3. Organización de recursos:

2.3.1. Provisión de materiales, salas de reuniones y documentación.

2.3.2. Recursos humanos y técnicos

2.3.3. Permisos de acceso a la información.

2.3.4. Sistemas de comunicación entre los equipos.



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



## 2.4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo:

### 2.4.1. Coordinación interna.

### 2.5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios.

### 2.6. Gestión de calidad.

## 3. Técnicas de guión multimedia

### 3.1. Análisis de storyboard:

#### 3.1.1. Diagramas de casos.

#### 3.1.2. Diagramas de interacción.

### 3.2. Hipermedia.

### 3.3. Sistemas de navegación interactivos:

#### 3.3.1. Grados de interactividad.

#### 3.3.2. Linealidad narrativa.

### 3.4. Diagramas de flujo o navegación

### 3.5. Diagramas de árbol de información.

### 3.6. Elementos de Interfaz.

#### 3.6.1. Listas.

#### 3.6.2. Botones.

#### 3.6.3. Menús (dinámicos y animados).

### 3.7. Estados de los elementos interactivos.



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



#### 4. Sistemas técnicos multimedia

##### 4.1. Soportes multimedia.

##### 4.2. Formatos multimedia:

###### 4.2.1. De imagen.

###### 4.2.2 .De vídeo.

###### 4.2.3. De audio.

###### 4.2.4. De creación multimedia y tratamientos de datos. (3D, VR, BBDD)

##### 4.3. Equipos informáticos y arquitecturas.

##### 4.4. Plataformas:

###### 4.4.1. Compatibilidad e interoperabilidad.

##### 4.5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo:

###### 4.5.1. DVD-vídeo / Bluray disc.

###### 4.5.2. Vídeoconsolas, consolas portátiles.

###### 4.5.3. Teléfonos y dispositivos móviles.

##### 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.



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



4.11. Conexiones con servidores.

4.12. Sistemas de «back-up» respaldo:

4.12.1. Almacenamiento.

4.12.2. Elección.

4.12.3. Acceso.

4.12.4. Manipulación y protección de los datos.

4.13. Herramientas de autor.

5. Fuentes

5.1. Tipos:

5.1.1. Textos.

5.1.2. Gráficos.

5.1.3. Sonidos

5.1.4. Imagen.

5.2. Características.

5.3. Captura.

5.4. Formatos de archivo y almacenamiento.

5.5. Programas de creación, edición, tratamiento y retoque.

6. Edición y composición de productos multimedia



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



## 6.1. Composición:

### 6.1.1. Principios de composición y diseño interactivo.

## 6.2. Usabilidad:

### 6.2.1. Facilidad de aprendizaje y manejo.

### 6.2.2. Flexibilidad de uso y transparencia.

### 6.2.3. Optimización de contenidos.

### 6.2.4. Maximización de espacio útil.

### 6.2.5. Legibilidad y carga informativa.

### 6.2.6. Diseño de los sitios.

### 6.2.7. Integración de contenidos adaptados.

### 6.2.8. Navegación, ayudas, mapas, soporte externo.

## 6.3. Accesibilidad:

### 6.3.1. Comprobación de elementos de audio.

### 6.3.2. Comprobación de elementos de vídeo.

### 6.3.3. Presentaciones/Animaciones.

### 6.3.4. Textos y explicaciones alternativas

## 6.4. Interfaces:

### 6.4.1. Distribución de elementos por nivel.

### 6.4.2. Menus y submenus.

### 6.4.3. Navegación total vs guiada.



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



6.4.4. Estructuras de Información.

6.4.5. Límites narrativos / informativos.