

# Programación del proyecto audiovisual multimedia

## Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

## Objetivos:

- 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.

## Contenidos:

### 1. Lenguajes de autor

#### 1.1. Generación de eventos:

##### 1.1.1. Comportamientos predefinidos.

##### 1.1.2. Captación de eventos por parte del usuario.

##### 1.1.3. Control de eventos temporales.

##### 1.1.4. Reconocimiento de sistema y configuraciones.

### 2. Programación de variables y funciones

#### 2.1. Creación y gestión de variables.

#### 2.2. Tipos de variables (numéricas, booleanas, literales)

La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



2.3. Variables locales y globales.

2.4. Condiciones. Simples, complejas (If, else, for, otros).

2.5. Funciones. Optimización de código.

2.6. Generación de elementos y fuentes a partir de código.

2.7. Operaciones con variables:

2.7.1. Entradas y salidas de datos.

2.7.2. Operaciones con objetos.

2.8. Conexiones y operaciones con bases de datos.

3. Compilación del proyecto

3.1. Soportes y sistemas para copias de seguridad.

3.2. Procedimientos de publicación:

3.2.1. Compilación de archivos (proyectos y autoejecutables).

3.2.2. Entrega y cierre del proyecto.

3.2.3. Formatos de publicación / exportación.

3.3. Mantenimiento de versiones y actualización de productos:

3.3.1. Prestación de servicios de actualización de información y contenidos.