



Módulos acción formativa	HORAS	ECTS
Módulo 1. Proyectos Audiovisuales Multimedia Interactivos	100	4
Módulo 2. Excel Aplicado a la Gestión Comercial	75	3
Módulo 3. POWERPOINT 2016	75	3
Módulo 4. Access 2016	100	4
Módulo 5. Dirección de la Actividad Empresarial de Pequeños Negocios o Microempresas	100	4
Módulo 6. Formación en la Empresa	50	2
Módulo 7. Control de Gestión en la Empresa	50	2
Trabajo Fin de Master	50	0
TOTAL	575	21
PRECIO	1.800 €	100 tasas

**Título: Escuela Politécnica Internacional SLG
Grupo SLG**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

Miembro de:
AGRUPACIÓN
vértice

Apostilla de la Haya

550 HORAS + TRABAJO FIN DE MASTER 50 - Total 600 horas

22 ETCS

Precio: 1.800 € (oferta especial)

MÓDULO 1. ADMINISTRACIÓN Y AUDITORÍA DE LOS SERVICIOS WEB

Duración: 100 horas

ECTS: 4

Certificado acreditativo de la formación expedido por la Universidad Antonio de Nebrija

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 Guión 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.

MÓDULO 2 RECURSOS NARRATIVOS Y TÉCNICOS PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

Duración: 100 horas

ECTS: 4

Certificado acreditativo de la formación expedido por la Universidad Antonio de Nebrija

UD1. Elementos narrativos expresivos y descriptivos del lenguaje audiovisual en productos multimedia.

- 1.1. Fuentes y tipografías.
- 1.2. Gráficos Vectoriales y Bitmap.
- 1.3. Archivos de imágenes.
- 1.4. Sonido.
- 1.5. Módulos de información y estructuras narrativas.
- 1.6. Color y fondo.
- 1.7. Vínculos y navegación interna/externa.
- 1.8. Imagen Corporativa y logotipos.
- 1.9. Distribución de Contenido y configuraciones de pantalla.

UD2. Fundamentos narrativos del lenguaje multimedia.

- 2.1. Tipología de planos y movimientos de cámara.
- 2.2. Fundamentos narrativos del montaje multimedia.
- 2.3. Modalidades narrativas.

UD3. Sistemas técnicos audiovisuales multimedia.

- 3.1. Sistemas analógicos.
- 3.2. Sistemas digitales.
- 3.3. Plataformas informáticas.
- 3.4. Tipología de interconexión.
- 3.5. Soportes de almacenamiento de la información.

UD4. Procesos de registro grabación y reproducción de imagen audiovisual.

- 4.1. Formatos de vídeo.
- 4.3. Edición de vídeo y Postproducción.
- 4.4. Equipos técnicos de Imagen.

UD5. Procesos de registro y grabación sonora.

- 5.1. Formatos de archivo de audio.
- 5.2. Captación del sonido.

5.3. Grabación y reproducción del sonido.

5.4. Equipos técnicos de sonido.

UD6. Procedimientos de captura de audio y vídeo.

6.1. Dispositivos y configuraciones de captura.

6.2. Sistemas de compresión.

6.3. Sistemas de difusión («Streaming»).

6.4. Exportación a diferentes formatos.

MÓDULO 3 GENERACIÓN DE ELEMENTOS INTERACTIVOS EN PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

Duración: 50 horas

ECTS: 2

Certificado acreditativo de la formación expedido por la Universidad Antonio de Nebrija

UD1. Elementos interactivos.

1.1. Características funcionales.

1.2. Estados.

1.3. Generación de estados gráficos de elementos interactivos.

1.4. Creación de elementos de formulario.

UD2. Integración con herramientas de autor.

2.1. Herramientas de autor.

2.2. Configuración de la interfaz o ventana de trabajo.

2.3. Líneas de tiempo.

2.4. Velocidad de reproducción.

2.5. Propiedades.

2.6. Acciones o eventos.

UD3. Opciones características de software de autor.

3.1. Requisitos hardware/software.

3.2. Players y actualizaciones.

3.3. Formatos soportados de importación y exportación.

3.4. Publicación de contenidos y compatibilidad.

3.5. Dispositivos y plataformas de destino.

UD4. Estructuración de archivos según software.

4.1. Ubicación y acceso.

4.2. Protecciones de acceso y restricciones.

4.3. Sincronización de fuentes.

4.4. Exportación e importación de fuentes.

MÓDULO 4. PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

Duración: 50 horas

ECTS: 2

Certificado acreditativo de la formación expedido por la Universidad Antonio de Nebrija

UD1. Lenguajes de autor.

1.1. Generación de eventos.

UD2. Programación de variables y funciones.

- 2.1. Creación y gestión de variables.
- 2.2. Tipos de variables (numéricas booleanas literales).
- 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.
- 2.8. Conexiones y operaciones con bases de datos.

UD3. Compilación del proyecto.

- 3.1. Soportes y sistemas para copias de seguridad.
- 3.2. Procedimientos de publicación.
- 3.3. Mantenimiento de versiones y actualización de productos.

MÓDULO 5. TRATAMIENTO Y EDICIÓN DE FUENTES PARA PRODUCTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

Duración: 100 horas

ECTS: 4

Certificado acreditativo de la formación expedido por la Universidad Antonio de Nebrija

UD1. Tratamiento de fuentes.

- 1.1. Formatos de ficheros multimedia.
- 1.2. Características de las fuentes.
- 1.3. Imágenes vectoriales y mapas de bits.
- 1.4. Imágenes en movimiento.
- 1.5. Tratamiento del audio.
- 1.6. Teoría del color y sus aplicaciones en relación al formato de salida.
- 1.7. Criterios para evaluar la calidad necesaria y de salida de las fuentes.

UD2. Elaboración de soluciones gráficas para proyectos multimedia.

- 2.1. Creación y diseño de plantillas de trabajo.
- 2.2. Creación y diseño de hojas de estilo.

UD3. Edición con software específico.

- 3.1. Tratamiento de imágenes fijas.
- 3.2. Tratamiento de vídeo y audio.
- 3.3. Generación de animaciones.

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

Duración: 100 horas

ECTS: 4

Certificado acreditativo de la formación expedido por la Universidad Antonio de Nebrija

UD1. Procesos de Acabado de Proyectos Audiovisuales Multimedia Interactivos.

- 1.1. Sistemas de depuración y optimización de aplicaciones.
- 1.2. Características de las diferentes plataformas de implantación.
- 1.3. Protección de seguridad del proyecto acabado.
- 1.4. Creación de sistemas de registro.

1.5. Validación de usuarios.

1.6. Sistemas anticopia.

UD2. Programas de Código Abierto y Licencias de Pago.

2.1. Tipología de programas de código abierto.

2.2. Uso de licencias de pago.

UD3. Documentación de Soporte Técnico.

3.1. Contenidos de un manual de usuarios.

3.2. Redacción de normas y consejos de utilización.

3.3. Descarga de responsabilidad ante mal uso.

3.4. Garantías y avisos legales.

3.5. Inserción de imágenes vídeos o animaciones de ayuda.

3.6. Mecanismos de control de dudas o consultas. Soporte online.

UD4. Uso y Accesibilidad de Productos Multimedia.

4.1. Beta testing o test de uso.

4.2. Comprobaciones de navegación e instalación.

4.3. Herramientas de evaluación de la accesibilidad.

4.4. Técnicas de evaluación de problemas de accesibilidad.

4.5. Aspectos a medir. Parámetros técnicos del proyecto.

4.6. Elaboración de cuestionarios de satisfacción/sugerencias.

UD5. Control de Calidad del Producto Audiovisual Multimedia Interactivo.

5.1. Agencia de Calidad de Internet.

5.2. Organización de Consumidores y Usuarios.

5.3. Asociación de Usuarios de Internet.

5.4. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio Electrónico.

5.5. LOPD.

5.6. Ley de Propiedad Industrial e Intelectual.

5.7. Normas ISO.

5.8. Criterios de calidad.

5.9. Tipos y estructura de informes técnicos de calidad.

UD6. Mantenimiento de Productos Multimedia Interactivos.

6.1. Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos online.

6.2. Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento.

6.3. Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción.

6.4. Control de seguridad de productos online.

6.5. Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados.

MÓDULO 7. ARTE FINAL MULTIMEDIA Y E-BOOK

Duración: 50 horas

ECTS: 2

Certificado acreditativo de la formación expedido por la Universidad Antonio de Nebrija

UD1. Creación y adaptación de Artes finales para soportes digitales.

1.1. Adaptación de artes finales a soportes “on-line” o web.

1.2. Páginas web.

1.3. “Banners”.

1.4. Pdfs “online”.

1.5. Otros soportes.

1.6. Adaptación de artes finales a soportes “off-line”.

1.7. CD-ROMS / DVDS.

1.8. Dispositivos móviles.

- 1.9. Pruebas en soportes “on-line”.
- 1.10. Resoluciones.
- 1.11. Sistemas operativos.
- 1.12. Navegadores.
- 1.13. Pruebas en soportes “off-line”.
- 1.14. Resoluciones.
- 1.15. Sistemas de proyección.
- 1.16. Sistemas de reproducción: DVD o Reproductores multimedia.

UD2. Creación y adaptación de Artes finales para e-book.

- 2.1. Creación de contenidos.
- 2.2. El formato PDF.
- 2.3. El formato Epub.
- 2.4. El formato XML.
- 2.5. Hojas de estilo CSS y XLS.
- 2.6. Conversores de formato.
- 2.7. Lectores de e-book.
- 2.8. Dispositivos en el mercado.
- 2.9. Resoluciones.
- 2.10. Pruebas en diferentes reproductores de e-book y PDAs con diferentes formatos de salida.