



# INESEM

BUSINESS SCHOOL

## ***Máster en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria***

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

# Máster en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D + Titulación Universitaria

**duración total:** 1.500 horas      **horas teleformación:** 450 horas

**precio:** 0 € \*

**modalidad:** Online

\* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

## descripción

En la era digital, la edición de contenido y animación multimedia es crucial para la comunicación visual y el marketing. Nuestro Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D capacita a profesionales para crear animaciones de alto impacto y contenidos dinámicos. Cubrimos desde los fundamentos de 3D Studio Max, la animación de personajes, hasta el dominio de Adobe Animate y Photoshop. Nuestro enfoque formativo incluye técnicas de guion multimedia y gestión de proyectos, lo que te preparará para diseñar interactivos cautivadores. Elegir este master significa optar por una formación integral en un campo en constante evolución, abriendo puertas a oportunidades en diversas industrias. Conviértete en el creador de contenidos digitales que el mercado demanda.



+ Información Gratis

## *a quién va dirigido*

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

## *objetivos*

- Dominar 3D Studio Max.
- Manejar las cámaras y luces.
- Animar personajes en 3D.
- Crear con Adobe Animate.
- Editar con Photoshop CC.
- Diseñar contenido interactivo.
- Gestionar proyectos multimedia.

## *para qué te prepara*

El programa del Master en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D capacita a los profesionales para dominar herramientas líderes como 3D Studio Max y Adobe Animate CC. Aprenderás desde la interfaz y creación de escenas hasta animación de personajes, manejo de luces y cámaras y técnicas avanzadas de renderización. El dominio de Photoshop complementa tus habilidades con edición de imagen vital para infografías y gráficos web. Además, se explorará la gestión de proyectos multimedia, preparándote para liderar en la industria de contenidos digitales interactivos.

## *salidas laborales*

Tras completar el Máster en Edición de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D y 3D, te especializarás en la creación, modelado y animación 3D, adquiriendo destrezas demandadas en industrias como cine, videojuegos y publicidad, así como en diseño de personajes y entornos virtuales, asegurando un nicho en estudios de efectos visuales y empresas de desarrollo multimedia.

## titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



### INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación  
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX  
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en  
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello

NOMBRE DEL ALUMNO/A



## forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

## metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

## materiales didácticos

- Manual teórico 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- Manual teórico 'Creación de Contenidos Interactivos'
- Manual teórico 'Gestión Integrada Proyectos - Project Management'
- Manual teórico 'Adobe Animate CC'
- Manual teórico '3D Studio Max'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CC'



+ Información Gratis

## profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado "Guía del Alumno" entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



## *plazo de finalización*

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

## *campus virtual online*

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de ineseem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

## *comunidad*

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

## *revista digital*

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

## *secretaría*

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

**programa formativo**

## **PARTE 1. 3D STUDIO MAX**

### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX**

- 1.¿Qué es 3D Studio Max?
- 2.Elementos de la interfaz
- 3.El panel de comandos
- 4.La barra inferior

### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS**

- 1.Las ventanas de visualización
- 2.Las vistas
- 3.Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
- 4.Utilización de la rueda de desplazamiento
- 5.Opciones de la ventana gráfica

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS**

- 1.Crear y guardar escenas
- 2.Importar y exportar escenas

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOS**

- 1.Creación de objetos
- 2.Cambiar nombre y color

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS**

- 1.Los métodos de creación
- 2.Creación de Splines

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS**

- 1.Métodos de selección
- 2.Modificar objetos
- 3.Segmentos

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL**

- 1.Los modificadores
- 2.La pila de modificadores

### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOS**

- 1.Polígonos
- 2.Métodos de selección
- 3.Modificar partes de un proyecto
- 4.Las normales
- 5.Chaflán, extrudido y bisel
- 6.Principales herramientas de modelado

### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR**

- 1.Introducción a las Propiedades de los materiales
- 2.Material editor
- 3.Material / Map Browser y Navigator
- 4.Material estándar y sombreadores
- 5.Mapas 2D
- 6.Mapas 3D
- 7.Materiales compuestos y modificadores

### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES**

- 1.Cámaras
- 2.Luces

### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS**

- 1.La animación con Auto Key

**+ Información Gratis**

- 2.La animación con Set Key
- 3.Edición de fotogramas clave
- 4.Propiedades de reproducción
- 5.Modificaciones desde la hoja de rodaje
- 6.El editor de curvas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. LA RENDERIZACIÓN**

- 1.¿Qué es la renderización?
- 2.Renderización
- 3.Efectos de renderización

## **PARTE 2. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. 3DS MAX. MODELADO I**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. 3DS MAX. MODELADO II**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. SPLINES**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOFT**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOX MODELLING**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. UV LAYOUT**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTURAS Y MATERIALES**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. LUCES, CÁMARAS Y RENDER**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE**

## **PARTE 3. ADOBE ANIMATE CC**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I**

- 1.Tipos de gráficos
- 2.Utilización del Escenario y el papel Herramientas en Animate
- 3.Flujo de trabajo Animate CC
- 4.Ver el área de trabajo
- 5.Menús
- 6.Gestión de ventanas y paneles
- 7.Guardar espacio de trabajo
- 8.Preferencias en Animate
- 9.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II**

- 1.El escenario y propiedades del documento
- 2.Herramientas
- 3.Línea de tiempo y capas
- 4.Vistas del documento
- 5.Reglas, guías y cuadrículas
- 6.Deshacer, rehacer y repetir Historial
- 7.Archivos de Animate
- 8.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS**

- 1.Crear documentos
- 2.Las plantillas
- 3.Importación de imágenes e ilustraciones
- 4.Illustrator y Animate
- 5.Photoshop y Animate
- 6.Archivos Animate
- 7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE**

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo
3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramienta pluma
7. Editar contornos
8. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS**

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos
7. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE**

1. Selector de color
2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformar degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas
7. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS**

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos
5. Crear un botón
6. Clip de película
7. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN**

1. Línea de tiempo
2. Las capas
3. Animaciones
4. Animaciones fotograma a fotograma
5. Interpolación de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento
9. Animaciones con guías
10. Animar objetos D
11. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO**

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de mascara

- 6.Texto Clásico
- 7.Tipos de texto clásico
- 8.Incorporar fuentes
- 9.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO**

- 1.Importar sonidos
- 2.Formatos de sonido admitidos
- 3.Sonido en la línea de tiempo
- 4.Añadir sonido a un botón
- 5.Editar un sonido
- 6.Comprimir un sonido
- 7.Importar video
- 8.Propiedades del video
- 9.Adobe Media Encoder
- 10.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN**

- 1.Introducción a ActionScript
- 2.Panel acciones
- 3.Acciones más comunes
- 4.Panel Fragmentos de código
- 5.Formularios
- 6.Configurar publicación
- 7.Exportar en Animate
- 8.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL**

- 1.¿Qué es Adobe Air?
- 2.Creación de un archivo Adobe AIR
- 3.Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
- 4.Publicar un archivo AIR
- 5.JSFL
- 6.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5**

- 1.¿Qué es un Sprite Sheets?
- 2.HTML 5
- 3.Publicación de animaciones en HTML 5
- 4.Prácticas

## **PARTE 4. ADOBE PHOTOSHOP CC**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN**

- 1.Presentación

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS**

- 1.Novedades del programa
- 2.Tipos de imágenes
- 3.Resolución de imagen
- 4.Formato PSD
- 5.Formatos de imagen

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. ÁREA DE TRABAJO**

- 1.Abrir y guardar una imagen
- 2.Crear un documento nuevo
- 3.Área de trabajo
- 4.Gestión de ventanas y paneles

5.Guardar un espacio de trabajo

6.Modos de pantalla

7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. PANELES Y MENÚS**

1.Barra menú

2.Barra de herramientas

3.Opciones de Herramientas y barra de estado

4.Ventanas de Photoshop I

5.Ventanas de Photoshop II

6.Zoom y mano y ventana navegador

7.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN**

1.Herramientas de selección

2.Herramienta marco

3.Opciones de marco

4.Herramienta lazo

5.Herramienta Varita

6.Herramienta de selección rápida

7.Herramienta mover

8.Sumar restar selecciones

9.Modificar selecciones

10.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN**

1.Herramientas de dibujo y edición

2.Herramienta Pincel

3.Crear pinceles personalizados

4.Herramienta lápiz

5.Herramienta sustitución de color

6.Herramienta pincel historia

7.Herramienta pincel histórico

8.Herramienta degradado

9.Herramienta bote de pintura

10.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN**

1.Herramientas de retoque y transformación

2.Herramienta recortar

3.Herramienta sector

4.Cambiar el tamaño del lienzo

5.Herramienta pincel corrector puntual

6.Herramienta ojos rojos

7.Tampón de clonar

8.Herramienta borrador

9.La Herramienta desenfocar

10.Herramienta sobreexponer y subexponer

11.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. CAPAS**

1.Conceptos básicos de capas

2.El panel capas

3.Trabajar con capas I

4.Trabajar con capas II

5.Alinear capas

- 6.Rasterizar capas
- 7.Opacidad y fusión de capas
- 8.Estilos y efectos de capa
- 9.Capas de ajuste y relleno
- 10.Combinar capas
- 11.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. TEXTO**

- 1.Herramientas de texto
- 2.Introducir texto
- 3.Cambiar caja y convertir texto
- 4.Formato de caracteres
- 5.Formato de párrafo
- 6.Rasterizar y filtros en texto
- 7.Deformar texto
- 8.Crear estilos de texto
- 9.Relleno de texto con una imagen
- 10.Ortografía
- 11.Herramienta máscara de texto y texto 3D
- 12.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO**

- 1.Herramientas de dibujo
- 2.Modos de dibujo
- 3.Herramienta pluma
- 4.Ventana trazados
- 5.Subtrazados
- 6.Convertir trazados en selecciones
- 7.Pluma de forma libre
- 8.Capas de forma
- 9.Herramienta forma
- 10.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES**

- 1.Reglas, guías y cuadrícula
- 2.Herramienta regla
- 3.Acciones
- 4.Filtros
- 5.Objetos inteligentes
- 6.Canales
- 7.Máscara rápida
- 8.Canales Alfa
- 9.Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB**

- 1.Transformación de una imagen
- 2.Deformar un elemento
- 3.Tamaño de la imagen
- 4.Resolución imagen y monitor
- 5.Rollover
- 6.Los sectores
- 7.Tipos de sectores
- 8.Propiedades de los sectores
- 9.Modificar sectores
- 10.Optimizar imágenes
- 11.Guardar para web

12. Generar recursos de imagen

13. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. IMPRESIÓN**

1. Impresión

2. Impresión de escritorio

3. Pruebas de color en pantalla

4. Perfiles de color

5. Imprimir una imagen

6. Preparación de archivos para imprenta

7. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. 3D**

1. Fundamentos 3D

2. Herramientas de objeto y de cámara 3D

3. Creación de formas 3D

4. Descripción general del panel 3D

5. Prácticas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES**

1. Capas de vídeo e importar vídeo

2. El panel Movimiento

3. Animación a partir de una secuencia de imágenes

4. Animaciones de línea de tiempo

5. Guardar y exportar

6. Prácticas

## **PARTE 5. CREACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA**

1. Empresas y Estudios Multimedia

2. Gestión y comunicación con los clientes

3. Géneros y Sectores

4. Productos

5. Proyecto multimedia interactivo

6. Normativa legal en el marco multimedia

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO**

1. Criterios de planificación

2. Elaboración de un plan de acción

3. Organización de recursos

4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo

5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios

6. Gestión de calidad

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE GUIÓN MULTIMEDIA**

1. Análisis de storyboard

2. Hipermedia

3. Sistemas de navegación interactivos

4. Diagramas de flujo o navegación

5. Diagramas de árbol de información

6. Elementos de Interfaz

7. Estados de los elementos interactivos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS TÉCNICOS MULTIMEDIA**

1. Soportes multimedia

2. Formatos multimedia

3. Equipos informáticos y arquitecturas

4. Plataformas
5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo
6. Entornos tecnológicos de destino
7. Entornos tecnológicos de difusión
8. Entornos tecnológicos de publicación o soporte
9. Multi-medios
10. Entornos dinámicos
11. Conexiones con servidores
12. Sistemas de «back-up» respaldo
13. Herramientas de autor

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES**

1. Tipos
2. Características
3. Captura
4. Formatos de archivo y almacenamiento
5. Programas de creación, edición, tratamiento y retoque

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA**

1. Composición
2. Usabilidad
3. Accesibilidad
4. Interfaces

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. SISTEMAS TÉCNICOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA**

1. Sistemas analógicos
2. Sistemas digitales
3. Plataformas informáticas
4. Tipología de interconexión
5. Soportes de almacenamiento de la información

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROCESOS DE REGISTRO, GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE IMAGEN AUDIOVISUAL**

1. Formatos de vídeo
2. Procesado de imágenes
3. Edición de vídeo y Postproducción
4. Equipos técnicos de Imagen

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA**

1. Formatos de archivo de audio
2. Captación del sonido
3. Grabación y reproducción del sonido
4. Equipos técnicos de sonido

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO**

1. Dispositivos y configuraciones de captura
2. Sistemas de compresión
3. Sistemas de difusión («Streaming»)
4. Exportación a diferentes formatos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS INTERACTIVOS**

1. Características funcionales
2. Estados
3. Generación de estados gráficos de elementos interactivos
4. Creación de elementos de formulario

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. INTEGRACIÓN CON HERRAMIENTAS DE AUTOR**

1. Herramientas de autor
2. Configuración de la interfaz o ventana de trabajo
3. Líneas de tiempo

- 4.Velocidad de reproducción
- 5.Propiedades
- 6.Acciones o eventos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. 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 14. 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 DIDÁCTICA 15. CONTROL DE CALIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO**

- 1.Agencia de calidad de Internet (IQUA)
- 2.Organización de consumidores y usuarios (OCU)
- 3.Asociación de Usuarios de Internet (AUI)
- 4.Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio electrónico
- 5.Ley Orgánica de Protección de datos (LOPD)
- 6.Ley Propiedad Industrial e Intelectual
- 7.Normas ISO
- 8.Criterios de calidad
- 9.Tipos y estructura de informes técnicos de calidad

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 16. MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS**

- 1.Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos «on line»
- 2.Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento
- 3.Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción
- 4.Control de la seguridad de productos «on line»
- 5.Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados

## **PARTE 6. GESTIÓN DE PROYECTOS**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA ISO 21500**

- 1.Conceptos previos de normalización y estandarización
- 2.Relación de la norma con otros estándares de gestión de proyectos: PMBOK, PRINCE2...
- 3.Introducción a la norma UNE-ISO 21500:2013
- 4.Objeto y campo de aplicación de la norma
- 5.Historia, contexto actual y futuro de la ISO 21500
- 6.Costos de implantación de la norma
- 7.Periodo de vigencia de la norma

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTRUCTURA DE LA NORMA ISO 21500**

- 1.Estructura de la norma ISO 21500
- 2.Definición de conceptos generales de la norma
- 3.Clasificación de los procesos en grupos de proceso y grupos de materia
- 4.Grupo de procesos del inicio del proyecto
- 5.Grupo de procesos de planificación del proyecto
- 6.Grupo de procesos de implementación
- 7.Grupo de procesos de control y seguimiento del proyecto
- 8.Grupo de procesos de cierre del proyecto

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. GRUPO DE MATERIA: INTEGRACIÓN**

- 1.Introducción a la materia "Integración"

- 2.Desarrollo del acta de constitución del proyecto
- 3.Desarrollar los planes de proyecto
- 4.Dirigir las tareas del proyecto.
- 5.Control de las tareas del proyecto
- 6.Controlar los cambios
- 7.Cierre del proyecto
- 8.Recopilación de las lecciones aprendidas

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. GRUPOS DE MATERIA: PARTES INTERESADAS Y ALCANCE**

- 1.Introducción a la materia “Partes Interesadas”
- 2.Identificar las partes interesadas
- 3.Gestionar las partes interesadas
- 4.Introducción a la materia “Alcance”
- 5.Definir el alcance
- 6.Crear la estructura de desglose de trabajo (EDT)
- 7.Definir las actividades
- 8.Controlar el alcance

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. GRUPO DE MATERIA: RECURSOS**

- 1.Introducción a la materia “Recursos”
- 2.Establecer el equipo de proyecto
- 3.Estimar los recursos
- 4.Definir la organización del proyecto
- 5.Desarrollar el equipo de proyecto
- 6.Controlar los recursos
- 7.Gestionar el equipo de proyecto

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. GRUPOS DE MATERIA: TIEMPO Y COSTE**

- 1.Introducción a la materia “Tiempo”
- 2.Establecer la secuencia de actividades
- 3.Estimar la duración de actividades
- 4.Desarrollar el cronograma
- 5.Controlar el cronograma
- 6.Introducción a la materia “Coste”
- 7.Estimar costos
- 8.Desarrollar el presupuesto
- 9.Controlar los costos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. GRUPOS DE MATERIA: RIESGO Y CALIDAD**

- 1.Introducción a la materia “Riesgo”
- 2.Identificar los riesgos
- 3.Evaluar los riesgos
- 4.Tratar los riesgos
- 5.Controlar los riesgos
- 6.Introducción a la materia “Calidad”
- 7.Planificar la calidad
- 8.Realizar el aseguramiento de la calidad
- 9.Realizar el control de la calidad

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. GRUPOS DE MATERIA: ADQUISICIONES Y COMUNICACIONES**

- 1.Introducción a la materia “Adquisiciones”
- 2.Planificar las adquisiciones
- 3.Seleccionar los proveedores
- 4.Administrar los contratos
- 5.Introducción a la materia “Comunicaciones”
- 6.Planificar las comunicaciones

- 7. Distribuir la información
- 8. Gestionar la comunicación