

Certificado IMSV0209 – Nivel 3.

Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos.

¿A quien va dirigido?

- A profesionales que desarrolla su actividad profesional en empresas de producciones multimedia interactivas y no interactivas. Empresas o departamentos de Nuevas Tecnologías. Grandes, medianas y pequeñas empresas públicas y privadas. Productoras de cine, vídeo y TV y Empresas de soluciones de Internet.
- A profesionales que trabajan en el sector audiovisual: TV Interactiva, Publicidad, Videojuegos, creación de DVD's, CD-ROM's, Internet y Nuevas Tecnologías.
- A trabajadores por cuenta propia interesados en el sector audiovisual y nuevas tecnologías.
- A todas aquellas personas cuya actividad profesional se inscribe en el sector audiovisual tales como:
 - Integrador multimedia audiovisual .
 - Desarrollador de productos audiovisuales multimedia.
 - Grafista digital.
 - Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos.
 - Desarrollador de aplicaciones multimedia.
 - Ayudante de realización en multimedia.
 - Técnico en sistemas multimedia.

¿Quienes pueden acceder?

Acceso directo:

- Quienes estén en posesión del título de Bachiller.
- Quienes estén en posesión de un certificado de profesionalidad del mismo nivel del módulo o módulos formativos y/o del certificado de profesionalidad al que desean acceder.
- Quienes deseen acceder a un certificado de profesionalidad de nivel 3 y estén en posesión de un certificado de profesionalidad de nivel 2 de la misma familia y área profesional.
- Quienes cumplan el requisito académico de acceso a los ciclos formativos de grado superior, o bien hayan superado las correspondientes pruebas de acceso reguladas por las administraciones educativas.
- Quienes tengan superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años y/o 45 años.

Acceso Indirecto:

Para acceder a la formación de los módulos formativos de los certificados de profesionalidad de los niveles de cualificación profesional 2 y 3 deberá verificarse que el alumno posee las competencias

clave suficientes en los ámbitos establecidos en los criterios de acceso de los alumnos, para cada uno de los módulos formativos.

En el caso de que esta formación se imparta total o parcialmente a distancia, se deberá verificar que el alumno posee el nivel de competencia digital suficiente para cursar con aprovechamiento dicha formación.

Estas competencias se podrán demostrar a través de la superación de las pruebas que organice la administración pública competente en las que se evaluará al candidato en cada uno de los ámbitos y niveles establecidos en los criterios de acceso.

¿Conocimientos y competencias, que se adquiere y como?

La competencia general que se busca es la de ser capaz de desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos colaborando en su planificación e integrando todos los elementos y fuentes que intervienen en su creación, teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente establecidos, aportando criterios propios. Para ello se realizan los siguientes bloques de formación dentro del curso:

Como definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos.

Esto implica adquirir los conocimientos para saber identificar 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.

Con todo ello podremos realizar la definición del proyecto. Planes de trabajo. Planificación, definición, especificación y selección de arquitecturas. Organización y configuración del entorno tecnológico de producción o desarrollo. Ajuste de las características técnicas, narrativas y estéticas de las fuentes.

Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos.

Tras las tareas anteriormente descritas, lo que se busca en este bloque de formación es formar al profesional en como crear las fuentes y maquetas según las especificaciones del proyecto, adecuándolas a los medios de difusión. Evaluar la calidad de las propuestas de fuentes y maquetas generadas por equipos externos, comprobando su ajuste a los criterios del proyecto. Ajustar las características de las fuentes multimedia producidas por equipos externos siguiendo criterios de calidad, estéticos y técnicos, adecuándolas a los requerimientos del proyecto.

El resultado de este bloque de formación será la obtención de los conocimientos y cualidades para crear archivos de diferentes formatos y preparados para la integración, como pueden ser los archivos de texto, audio, imagen fija, vídeo y animación. Etc.

Realizar el montaje integrado los elementos y las fuentes mediante herramientas de autos y de edición.

En esta fase del aprendizaje los puntos que se tienen en cuenta en la formación son los de saber como operar con los distintos elementos para componer las pantallas, páginas, niveles o diapositivas

según las maquetas y bocetos de diseño, integrando las fuentes necesarias mediante herramientas de autor. Generar y sincronizar los movimientos de las fuentes en la pantalla, según criterios establecidos en el proyecto y el storyboard. Crear e integrar los elementos interactivos siguiendo los diseños establecidos, para generar las pantallas y páginas. Dotar de interactividad, introduciendo los códigos mediante la utilización del software apropiado, atendiendo a los elementos narrativos del proyecto.

En esta parte los elementos que se generan pueden ser numerosos: Pantallas. Páginas Web. Presentaciones. Niveles. Bases de datos. Copias de seguridad. Prototipo. Etc.

Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del de producto audiovisual multimedia interactivo.

Como fase final se debe de saber como evaluar el prototipo, comprobando su funcionamiento y verificando su ajuste a las especificaciones técnicas y a la metodología de trabajo definidas en el proyecto. Elaborar la documentación de soporte al proyecto, considerando las necesidades del usuario final, dotándolo de la máxima comprensibilidad. Configurar los parámetros de publicación para la realización y mantenimiento del proyecto final..

El resultado de este proceso será el fichero de proyecto. Versión beta. Prototipos. Informes de calidad. Copias de seguridad. Manual de usuario. Etc.