

Programación del proyecto audiovisual multimedia

Sku: UF1249_V2

Horas: 50

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

Tema 1. Lenguajes de autor
1.1 Generación de eventos.

Tema 2. 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.

Tema 3. 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.