



## 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.