



MASTER EN APLICACIONES MULTIMEDIA

El objetivo del master es dotar al alumno de los recursos teórico-prácticos necesarios para el uso profesional de las aplicaciones informáticas que vienen siendo un standard desde hace años en la industria del diseño gráfico y multimedia.

El curso está dividido en 3 grandes Bloques, el primero de ellos está dedicado al diseño gráfico (diseño Vectorial, diseño Bitmap/retoque fotográfico y autoedición), como disciplina que aglutina todos aquellos aspectos que intervienen en la plasmación gráfica de una idea.

Si bien este bloque está orientado principalmente a los soportes impresos (revistas, imagen corporativa, serigrafía, cartelería, publicidad impresa, etc...) también se contemplan puntualmente otros medios, como la Web, los soportes serigráficos o el vídeo, así como la necesaria preparación para publicación en distintos soportes.

El segundo bloque está dedicado al diseño web. Entendemos que un sitio web es un medio de comunicación digital e interactivo, en el que se integran diseño, comunicación y múltiples tecnologías audiovisuales.

La puesta en funcionamiento del mismo, es mucho más que una serie de páginas interconectadas; en realidad representa un proyecto para establecer qué se quiere comunicar, a quién, de qué forma, y sobre todo, con qué herramientas.

Por último el tercer bloque está dedicado al audio y vídeo digital, para una correcta integración de elementos audiovisuales en diversos proyectos multimedia (websites, cd's interactivos, Infografía para tv, etc...) es necesario el estudio de la naturaleza de estos elementos así como las aplicaciones de digitalización, análisis y la posterior adaptación a las necesidades específicas del proyecto.

Bloque primero: Diseño Gráfico

FREEHAND:

Aspectos teóricos:

1. Conceptos generales.
2. El entorno de trabajo.
3. El dibujo en Freehand.
4. Modificación de figuras.
5. Trabajo con texto.
6. Trabajo con color.
7. Capas.
8. Importación y exportación de ficheros.
9. Impresión.

Prácticas: Elaboración y publicación de identidad corporativa en múltiples soportes (papelería y publicidad impresa, gráficos para Web y TV, etc...)

PHOTOSHOP:

Aspectos teóricos:

1. Conceptos generales.
2. El entorno de trabajo.
3. Obtención y creación de imágenes.
4. Las herramientas de dibujo y control.
5. Selecciones y canales.
6. Ajustes y transformaciones básicas de la imagen.

7. Filtros.

8. Opciones de impresión y almacenamiento del documento.

9. Acciones.

10. Generación de imágenes para la Web.

Prácticas: Creación de elementos gráficos, retoque fotográfico, Elaboración y publicación de publicidad impresa, gráficos para Web y TV.

INDESIGN:

Aspectos teóricos:

1. Conceptos básicos.
2. El entorno de trabajo.
3. Técnicas básicas.
4. Trabajo con texto.
6. Técnicas de maquetación.
7. Utilidades principales.
8. Preparación de originales.

Prácticas: Maquetación de una revista.

Bloque Segundo: Diseño Web/multimedia

DREAMWEAVER:

Aspectos teóricos:

1. Introducción al HTML
 - ◊ Qué es HTML y cómo funciona (Fundamentos e introducción)

2. Conceptos generales. El entorno de trabajo
3. Administración de un sitio
 - ◊Definiendo el sitio remoto
 - ◊Utilizando FTP de Dreamweaver
4. Creación de documentos con Dreamweaver
 - ◊Definiendo las propiedades de un documento
 - ◊Insertando elementos en la cabecera del documento
 - ◊Insertando texto
 - ◊Insertando caracteres especiales
 - ◊Modificando propiedades de texto
 - ◊Creando listas
 - ◊Creando un estilo HTML
5. Hipervínculos con Dreamweaver
 - ◊Enlaces y Destinos
 - ◊Enlaces a una dirección de correo
 - ◊Destino a otras ventanas
6. Imágenes con Dreamweaver
 - ◊Adaptación de imágenes para la www
 - ◊Insertando una imagen
 - ◊Ajustando propiedades de imagen
 - ◊Añadir un enlace en una imagen
 - ◊Insertar rollover básico
 - ◊Creando y modificando mapas de imagen
7. Tablas y marcos
 - ◊Definiendo una tabla modificando una tabla
 - ◊Insertando datos desde un fichero de datos delimitado
 - ◊Utilizando una tabla para diseñar
 - ◊Definir un conjunto de Marcos
 - ◊Modificando un conjunto de Marcos
 - ◊Utilizar conjuntos de Marcos para diseñar
 - ◊Enlaces entre distintos Marcos
8. Formularios
 - ◊Definiendo un formulario
 - ◊Insertando elementos en el formulario
 - ◊Validación de campos de un formulario
 - ◊Utilización de formularios como elementos de navegación
9. Hojas de estilo CSS y Capas
 - ◊Insertando Capas
 - ◊Modificando Capas
 - ◊Capas dentro de Capas
 - ◊Creando estilos
 - ◊Hojas de estilos externas

- ◊Aplicando estilos
10. Comportamientos
 - ◊Compatibilidad de los comportamientos
 - ◊Eventos de ratón
 - ◊Utilizando comportamientos

Practicas: Elaboración de un sitio Web.

FLASH:

Aspectos teóricos:

1. Conceptos generales. El entorno de trabajo
2. Dibujo y objetos gráficos con flash
 - ◊Posición y tamaño
 - ◊Capas
 - ◊Agrupar y desagrupar
 - ◊Organizar objetos
 - ◊Transformar
3. Símbolos
 - ◊Efectos
 - ◊Biblioteca
4. Animaciones
 - ◊Frame a Frame
 - ◊Interpoladas
 - ◊Interpolación de forma
5. Trazar mapa de bits
6. Interactividad
 - ◊Creación de botones
 - ◊ Acciones (ir a un fotograma, reproducir y detener, Calidad, Detener sonidos, Hipervínculos) cambiar dentro de un clip de película, cambiar de escena
7. Extensiones
8. Programación

Practicas: Intro animada, Álbum de fotos interactivo, Sitio Web y CD Interactivo Multimedia

Bloque Tercero: Audio y video Digital

Aspectos teóricos:

1. Fundamentos del Audio y video digital
2. Sony Vegas: sistema de edición no lineal de audio digital
3. Sony Vegas: sistema de edición no lineal de video digital
 - ◊Practicas: Adaptación de elementos audiovisuales y gráficos a contextos multimedia
 - ◊DEMO: El estudio de postproducción de imagen y sonido.

Duración: 300h. Comienzo: Octubre. Finalización: Marzo

