



DESARROLLO DE CONTENIDO MULTIMEDIA PROPIO

INTRODUCCIÓN: Vivimos inmersos en la Sociedad de la Información y el Conocimiento. Las actuales técnicas de creación de contenido multimedia, la accesibilidad a la tecnología digital y la infinita plataforma de difusión que supone internet están al alcance de cualquier usuario, incluso sin conocimientos profesionales específicos.

La aparente ventaja que proporciona este nuevo contexto puede volverse en nuestra contra si no conocemos las principales herramientas, tanto profesionales como sus alternativas gratuitas, con las que podemos crear nuestros propios contenidos multimedia. La cantidad de proyectos en Internet es abrumador y no todos consiguen el propósito marcado por sus creadores.

La condición previa a la hora de crear cualquier contenido multimedia es planificar el mensaje que se quiere transmitir, el objetivo que se quiere alcanzar y la consecuente elección de las aplicaciones que nos permitirán desarrollarlo. Por lo tanto, un conocimiento previo de las posibilidades que nos ofrecen estas aplicaciones en las diferentes áreas de creación multimedia, es fundamental para poder elegir la más adecuada para nuestros propósitos.

COMPETENCIAS GENERALES

- Familiarizar al alumno con el entorno de creación multimedia y con las diferentes aplicaciones y plataformas a su alcance.
- Motivar al alumno para que explore su propia creatividad utilizando los medios disponibles en Red.
- Incentivar la iniciativa del alumno para emprender proyectos multimedia propios partiendo de un objetivo a conseguir.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Obtener los conocimientos necesarios sobre el concepto Multimedia en Teoría de la comunicación y aplicado al medio digital.
- Obtener los conocimientos y conceptos básicos necesarios sobre las diferentes áreas de creación de contenido multimedia.
- Proporcionar el conocimiento necesario sobre las principales aplicaciones, tanto profesionales como no profesionales, disponibles para la producción de contenidos multimedia.

- Conocer cuáles son y qué se puede conseguir con cada una de las principales aplicaciones.
- Obtener conocimientos básicos para planificar un proyecto audiovisual y poder decir qué aplicaciones usar para llevarlo a cabo.

CONTENIDOS

- **¿QUÉ ES MULTIMEDIA?**
- **APLICACIONES PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE TEXTOS**
- **APLICACIONES DE EDICIÓN Y RETOQUE FOTOGRÁFICO**
- **APLICACIONES DE EDICIÓN DE VÍDEO**
- **APLICACIONES ONLINE PARA LA CREACIÓN DE ILUSTRACIONES**
- **HERRAMIENTAS PARA ANIMACIÓN 2D Y 3D**
- **APLICACIONES PARA EL TRATAMIENTO DE SONIDO**
- **APLICACIONES ONLINE PARA LA CREACIÓN Y PRESENTACIÓN DE CONTENIDO MULTIMEDIA**
- **PLANIFICANDO NUESTRO PROYECTO MULTIMEDIA**
- **RECURSOS VISUALES Y SONOROS DISPONIBLES EN RED**
- **CONCLUSIONES**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Curso 100% online autodirigido con una metodología learning by doing apoyada por ejercicios interactivos, manuales de estudios y contenidos multimedia que permitan al alumnado asimilar correctamente la materia.
- Evaluación TIPO TEST: un test asociado de 30 preguntas aleatorias con un formato de verdadero/falso o (a,b,c,d) y con una única respuesta correcta en el que hay que superar al menos el 60%.