



**Aplicaciones multimedia: mercados, usos y
tendencias (Especialización)**

Edición: 7.^a
Fecha de inicio: 21/03/2012
Duración: 6 meses
Nro. de créditos: 8
Idioma: Multilingüe

La Universitat Oberta de Catalunya (UOC), a través del Instituto Internacional de Posgrado, da un paso más en el liderazgo de la formación continua en línea de calidad, poniendo al alcance de las personas y de las organizaciones y empresas una oferta de programas de reconocido rigor académico, orientada a las necesidades del mundo profesional y con una visión y orientación claramente internacional.

El uso intensivo de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) en los programas que ofrece el Instituto Internacional de Posgrado de la UOC garantiza a los participantes el conocimiento de las herramientas necesarias para la comunicación y la creación de redes de relación social, que la sociedad de hoy y las personas y las organizaciones que la conforman piden.

El Instituto Internacional de Posgrado tiene una amplia oferta de programas, en formato modular y progresivo, de Formación de Posgrado (Máster, diplomas de Posgrado y especializaciones) acreditados por agencias de calidad y con titulaciones oficiales y propias de la universidad según el caso. Además, cada una de las áreas de conocimiento del Instituto Internacional de Posgrado pone a vuestra disposición una diversa oferta de programas abiertos, accesibles a todo el mundo y de calidad reconocida, además de una oferta de formación a medida específica para las empresas.

La innovación es el eje vertebrador de una oferta educativa que pretende el estímulo de la emprendeduría, y que pone un especial énfasis en la formación de las personas en las competencias que demanda la sociedad actual.

La satisfacción de miles de estudiantes y graduados nos avala. Si quieres, puedes añadirte a la comunidad de nuestra universidad. Te esperamos y contamos con tus aportaciones para continuar construyendo entre todos esta oferta de formación válida y eficaz para todas las personas e instituciones relacionadas

Josep M.^a Duart

Vicerrector de Posgrado y Formación Continua

Universidad abierta al mundo

El uso de internet y el modelo asíncrono facilitan la participación de estudiantes de todo el mundo en los programas de Formación de Posgrado. La dimensión internacional de la universidad se materializa en forma de convenios interuniversitarios, que facilitan la movilidad y la presencia de estudiantes de diversas procedencias geográficas en las aulas, con una serie de características comunes que permiten compartir intereses y enriquecer el aprendizaje.

El perfil de los participantes de Formación de Posgrado se caracteriza por los siguientes rasgos:

- Conocedores y usuarios avanzados de las nuevas tecnologías
- El 12% es de procedencia internacional
- El 81% tiene entre 25 y 45 años
- El 83% trabaja

Más de 20.000 profesionales han realizado diferentes actividades en la programación docente periódica de Formación de Posgrado.

Especialización de Aplicaciones multimedia: mercados, usos y tendencias

El curso de especialización se ha diseñado para explorar los lenguajes y tecnologías digitales y para practicar y adquirir los conocimientos y habilidades incluidos en los ámbitos de creación de contenidos, comunicación interactiva y producción de multimedia.

Los mundos de la imagen, el diseño, la comunicación y las tecnologías multimedia se tratan en su doble dimensión práctica y teórica. El programa tiene una marcada orientación hacia la aplicación: se nutre de casos reales e incluye un conjunto de laboratorios de producción para que el estudiante realice prácticas tutorizadas, desarrolle su proyecto y adquiera una sólida formación técnica.

El conjunto de asignaturas se ha desarrollado abordando varios niveles de conocimiento, mediante la aportación de:

- Una visión integrada de los medios y procesos de producción de contenidos digitales, los sectores y campos de aplicación, junto con las estrategias de marketing y difusión.
- Un enfoque de detalle para conocer las tecnologías, los procedimientos de trabajo y las herramientas concretas de desarrollo.
- Un análisis a la transformación de determinados sectores de las tecnologías digitales para entender el impacto y sus aplicaciones: ocio, entretenimiento, cultura, comunicación y formación.

Una titulación pensada para tu progreso

El programa de Aplicaciones multimedia se ha diseñado pensando tanto en los titulados universitarios en general como a profesionales con especial interés en multimedia, comunicación, diseño, informática y telecomunicación, que buscan profundizar en aspectos de producción, distribución, publicación y gestión de contenidos digitales multimedia interactivos.

Para los primeros, ofrecemos el **Máster universitario en Aplicaciones Multimedia**

Y para el segundo caso:

- Posgrado propio de Plataformas y tecnologías multimedia

Y las especializaciones:

- Producción multimedia: tecnologías y plataformas
- Aplicaciones multimedia: mercados, usos y tendencias

A quién se dirige

El curso se dirige a licenciados y diplomados en general que buscan conocer cómo funciona el campo de la creación digital, las tecnologías y procesos involucrados.

También va destinado a todos aquellos profesionales de empresa que deseen adquirir las competencias necesarias para desarrollar contenidos interactivos con la incorporación de recursos multimedia.

Asimismo, se dirige a profesionales que trabajan en el diseño gráfico y publicidad, y a los autores y creadores en general que deseen formarse en el uso de las nuevas tecnologías digitales y en la edición y programación de medios interactivos.

Objetivos académicos

- Formar expertos en la aplicación de nuevas tecnologías digitales a la producción y distribución de contenidos con un elevado valor artístico, visual e interactivo.
- Formar profesionales que dominen con detenimiento las técnicas instrumentales requeridas para la creación de un producto multimedia desde la elaboración del guión hasta la distribución de la aplicación.
- Formar gestores de proyectos de creación de contenidos multimedia en campos de aplicación tan dispares como la publicación electrónica, la formación, la publicidad, la televisión interactiva, el ocio y el entretenimiento.
- Proporcionar un amplio conocimiento de los procesos económicos, financieros y comerciales involucrados en el desarrollo y producción de contenidos audiovisuales.
- Practicar el trabajo en equipo en espacios virtuales a fin de adquirir las competencias requeridas durante la realización y gestión de procesos de producción en entornos de trabajo en red.

Aplicación profesional

Dentro del campo profesional del multimedia, conviven una mezcla de perfiles profesionales que se caracterizan por su versatilidad, conocimiento técnico, formación interdisciplinar y experiencia de trabajo en equipo.

Desde un punto de vista disciplinar, se puede considerar al especialista en multimedia como un profesional, cuya formación integra conocimientos técnicos, artísticos y de gestión, y que se especializa en roles como los siguientes: guionización interactiva, animación, vídeo digital, comunicación visual, programación de autor y web, sonido, dirección y gestión, diseño y edición web, etc.

Metodología

El modelo pedagógico de la UOC se basa en el participante, que trabaja con autonomía, gestionando su tiempo y construyendo su propio itinerario de aprendizaje por medio de la interacción y el trabajo cooperativo.

Mediante el Campus Virtual, se consigue un aprendizaje profundo y flexible, sin barreras de espacio ni de tiempo, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Este modelo permite una atención personalizada por parte de profesionales, docentes y expertos de reconocido prestigio, que acompañan a cada participante de forma individual y al grupo en su conjunto hacia la construcción del nuevo conocimiento.

Los materiales y recursos didácticos incluyen e integran contenidos, aplicaciones prácticas y herramientas directamente relacionadas con el entorno y las actividades laborales concretas. En este programa se utiliza una variada combinación de metodologías, considerando que los participantes son profesionales en activo y que el intercambio de sus propias experiencias profesionales será un aspecto muy relevante para conseguir los objetivos académicos.

Los participantes que acceden por primera vez al entorno del campus virtual realizarán una formación paralela al inicio del programa docente, basada en un breve curso introductorio para aprender a

navegar por el entorno, conocer sus funcionalidades y utilización de los espacios destinados a la comunicación y la docencia.

Si deseas realizar un recorrido virtual por el campus de la UOC, visita <http://www.uoc.edu/presentaciones/campus/>.

Recursos didácticos

Los cursos de posgrado de la UOC pueden tener material en papel y/o en formato digital. Los materiales se entregan a los estudiantes a medida que avanza el curso

El material docente de cada uno de los posgrados estará disponible de manera permanente en la web, en formato descargable e imprimible. Se entregará, además, el contenido editado en papel.

Para introducir el software que se usa en los diversos laboratorios, se dispondrá de guías/tutoriales sobre cada uno de los programas en formato web descargables.

En <http://www.uoc.edu/mosaic> se pueden encontrar contenidos relacionados.

Software

En el laboratorio de producción digital se usará el siguiente software:

Dreamweaver MX 2004 es la opción profesional para la creación de sitios y aplicaciones web. Proporciona una combinación potente de herramientas visuales de disposición, características de desarrollo de aplicaciones y soporte para la edición de código. Gracias a las robustas características para la integración y diseño basado en CSS, Dreamweaver permite que los diseñadores y desarrolladores web creen y manejen cualquier sitio web con toda facilidad.

Requisitos informáticos

Como parte del material del posgrado, se entregará todo el software especificado. Para poder ejecutar este software, es necesario disponer de Windows XP, Home o Professional, y de un ordenador con procesador Pentium III o superior con una frecuencia de reloj mínima de 800 Mhz, al menos 256 megabytes de RAM y 40 gigabytes de espacio libre en disco.

Estructura y contenidos del programa

1.1

Sectores de aplicación: Ocio y entretenimiento. Publicación electrónica

- La producción multimedia en los sectores editoriales, medios de comunicación, agencias de publicidad, productoras audiovisuales
- Ejemplos y análisis de casos
- El consumo de productos multimedia en campos como el de e-learning, publicidad, cultura (museos, etc.), ocio y entretenimiento
- Ejemplos y análisis de casos
- Diferencias entre sectores: lenguajes, formatos, tecnologías, sistemas y procesos de producción, publicación y marketing
- Influencias entre sectores. Transferencias de técnicas y estéticas

1.2

Nuevos espacios y entornos interactivos

- Dispositivos móviles y multimedia
- TV interactiva
- Portales y sitios web
- Marketing y publicidad interactiva

1.3

Creación y gestión de empresas multimedia. Legislación

- Elaboración de un plan de negocio
- Análisis de situación
- Marketing
- Plan jurídico-formal
- Plan económico-financiero

1.4

Laboratorio IV: Audio en la web (Dreamweaver / Flash / Audacity)

- Extracción de audio con CDex
- Introducción a Audacity
- Edición de sonido básica
- Grabación de sonido
- Efectos y filtros
- Edición de archivos MP3
- Exportación a otros formatos
- La API de SoundManager
- Creación de un Soundboard

Equipo docente

Dirección Académica**Roser Beneito Montagut**

Doctora en Bellas Artes por la UMH. Máster en Aplicaciones multimedia por la UOC. Profesora de los Estudios de Graduado en Multimedia de la UOC.

Coordinación Académica**Carlos Casado Martínez**

Ingeniero en Informática por la UPC. Profesor de los Estudios de Graduado Multimedia de la UOC.

César Pablo Córcoles Briongos

Licenciado en Matemáticas por la UAB. Profesor de los Estudios de Graduado Multimedia de la UOC.

Antoni Marín Amatller

Licenciado en Ciencias de la Educación. Profesor de los Estudios de Graduado Multimedia de la UOC.

Asunción Muñoz Fernández

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona. Editora de vídeo digital, diseñadora de interfaces. Animación y dirección de arte para Barcelona Multimedia.

Profesorado

Joan Corcoy Costalago

Licenciado en Dirección y Administración de Empresas y máster en Dirección y administración de empresas (MBA) por ESADE. Director de Marketing de Mundo Revistas, Grupo Godó.

Sergio Schvarstein Liuboschetz

Desarrollador y formador multimedia desde 1989. 3 Premios Möbius, 1 Premio Milia D'Or. Selección de proyectos: Around Barcelona (Ediciones New Media), Història de Catalunya (La Vanguardia, Generalitat de Catalunya), El Gaudí de l'Espai Gaudí (Ediciones New Media, Caixa De Catalunya), entre otros.

Administración de Programa

null
null

Requisitos de admisión

Para acceder al programa, es necesario disponer de **una titulación universitaria legalizada**.

Conocimientos Previos

No se requieren conocimientos técnicos previos.

Titulación

Una vez superado el proceso global de evaluación, la UOC otorgará **un diploma de Especialización de Aplicaciones multimedia: mercados, usos y tendencias** a los participantes que acrediten una titulación universitaria legalizada en España.

En el caso de no disponer de esta titulación, se expedirá un Certificado en **Aplicaciones multimedia: mercados, usos y tendencias**

Sistema de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje es continua y se centra mayoritariamente en trabajos que facilitan la integración del conocimiento y la adquisición de competencias para la praxis profesional de cada estudiante.

Si deseas más información sobre el sistema de evaluación no dudes en ponerte en contacto con nuestros asesores formativos en el 902 372 373.

Matrícula

El importe de la matrícula es de: 1.060 euros

El precio de este programa se deberá confirmar en el momento de formalizar la inscripción.

Otras ventajas

El Club de Graduados y Antiguos Estudiantes de la UOC representa la continuidad del concepto de comunidad universitaria con adscripción voluntaria durante los periodos en que no se está matriculado.

El Club UOC se centra en ofrecer servicios, recursos y actividades en el ámbito de la progresión personal y profesional. Los principales ejes de actuación son la proyección profesional, el aprendizaje no formal o postformación, la cultura, el ocio, las relaciones y los intercambios de experiencias y conocimientos.

Además de:

Biblioteca Virtual, conexión con las principales bibliotecas del mundo y disposición de extensos servicios de consulta. Cooperativa Virtual, ser socio de la cooperativa permite disfrutar de sus servicios de librería y material informático. Espacios virtuales de comunicación, en dónde se facilita la relación con otros participantes y profesionales mediante los foros y chats del Campus.

Información y matrícula

Si deseas conocer más detalles sobre los programas de posgrado puedes contactar con nuestros asesores formativos en:

- El teléfono 902 372 373
- Dirigiéndote personalmente a cualquiera de las Sedes de la UOC.
 - Madrid
Plaza de las Cortes, 4
28014 Madrid
 - Sevilla
C/ Virgen de Luján, 12
41011 Sevilla
 - Valencia
C/ Paz, 3
46003 Valencia
 - Barcelona
Rambla de Catalunya, 6, planta 1
08907 Barcelona
 - México, D.F.

Paseo de la Reforma, 265, Piso 1
Col. Cuauhtémoc
06500 México, D.F.
Horarios: de lunes a viernes de 9 a 19h
Teléfono: + (52 55) 55 11 42 25

Además la UOC facilita a empresas, instituciones y colectivos una interlocución directa y ágil, y unas condiciones preferentes en la matrícula de sus profesionales.

Para más información:

ofertacorporativa@uoc.edu

Los programas de formación que figuran en este documento están disponibles en modalidad in company.

Para más información:

incompany@uoc.edu

Nota: La información que contiene este PDF es a título informativo. Su vigencia se deberá contrastar en el momento de formalizar la inscripción.