

## FICHA TÉCNICA DEL CURSO

**Nombre del curso:** Programación del proyecto audiovisual multimedia

**Duración:** 50h

**Modalidad:** Online

### Objetivo

- 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.

### Contenido

#### UD1. Lenguajes de autor.

- 1.1. Generación de eventos.

#### UD2. 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.

#### UD3. 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.