

## FORMACIÓN DUAL:



# DESARROLLADOR/A DE CONTENIDOS MULTIMEDIA

(FORMACION EN EL AULA+ PRÁCTICAS EN EMPRESA)

## PERFIL DE DESARROLLADOR/A DE CONTENIDOS MULTIMEDIA:

### OBJETIVO:

El objetivo principal del curso es cualificar a los alumnos/as en los conocimientos, habilidades y actitudes específicas para el desarrollo de Materiales Multimedia, así como los principales conceptos sobre comunicación web.

Se pretende también que los alumnos/as adquieran las competencias técnico-metodológicas necesarias para la planificación, desarrollo y evaluación de dichos materiales multimedia. **Para lograr este objetivo han participado en el diseño del programa formativo empresas con línea de negocio en desarrollo web.**

Otro de los objetivos fundamentales de esta acción formativa, es que los alumnos/as reorienten su carrera profesional hacia el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

El uso de los elementos multimedia, requiere trabajar aspectos esenciales como la edición, tratamiento y el archivo de las imágenes digitales, así como la programación y elaboración de contenidos para páginas Web.

La duración del curso se estima en **500 horas teórico-prácticas**, a realizar en el Centro de Formación y otras **500 horas de prácticas en Empresas del sector TIC.**

Las prácticas profesionales se realizarán en empresas del sector y serán remuneradas a través de una beca-salario (**la citada beca será incompatible con la prestación por desempleo o cualquier subsidio**).

El perfil de Desarrollador/a de Contenidos Multimedia corresponde a un puesto muy polivalente, **que encaja en empresas de diversos sectores:**

1. Sector TIC.
2. Diseño gráfico.
3. Empresas de formación que desarrollen material multimedia.
4. Grandes empresas, o con un cierto tamaño, que diseñen y gestionen de su propia página web.
5. Administración Pública.

Por otra parte, dada la situación de crisis actual y la potenciación del trabajo autónomo y freelance, este tipo de formación capacita a las personas para desarrollar estos tipos de trabajo.

### REQUISITOS DE LOS ALUMNOS/AS:

- Desempleados/as inscritos/as como demandantes de empleo.
- Se descarta la candidatura de personas que tengan una titulación oficial previa en el Sector TIC, a tratarse de un programa de reorientación hacia el sector.

- Mayores de 18 años y menores de 30 prioritariamente.
- Se valorará titulación preferentemente en: humanidades, educación, diseño y arte.
- Interés en el desarrollo profesional dentro del campo de las TIC y el área desarrollo de contenidos web.

## **ITINERARIO FORMATIVO EN EL AULA:**

**MÓDULO 1: EDITAR IMÁGENES CON PHOTOSHOP: 75 H**

**MÓDULO 2: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB CON JOOMLA: 30 H**

**MÓDULO 3: DESARROLLO DE PÁGINAS WEB CON HTML, CSS Y JAVASCRIPT: 120 H**

**MÓDULO 4: IDENTIFICAR LAS PAUTAS DE ACCESIBILIDAD Y USABILIDAD WEB: 40 H**

**MÓDULO 5: CREAR ANIMACIONES Y EDITAR VIDEOS CON FLASH: 160 H**

**MÓDULO 6: PROYECTO: 5 H**

**MODULO 7: TRANSVERSALES: 25 H**

### **MÓDULO 1: EDITAR IMÁGENES CON PHOTOSHOP -75 HORAS**

**Objetivo general:** *Editar imágenes digitales mediante el uso de ajustes, filtros, capas y demás componentes con el fin de adaptarlas a la creación de páginas web*

CONTENIDOS:

#### **UD 1: Introducción y conceptos**

- ¿Qué es Photoshop?
- Distintos usos y orientaciones profesionales de Photoshop

#### **UD 2: Espacio, menús y herramientas de trabajo**

- Las distintas herramientas del menú
- Trabajar con Capas
- Diferentes técnicas de selección

#### **UD 3: Trabajo con documentos y elementos de una web**

- Dimensiones del Documento
- Resolución y elementos de la web

#### **UD 4: Herramientas avanzadas, texto y propiedades de los objetos.**

- Herramientas de retoque.
- Trabajo con textos
- Dibujo de formas dentro del documento
- Configuración de las propiedades de los objetos.

### **UD 5: Elementos Web con Photoshop**

- Distintos elementos de la Interfaz de nuestra página web.
- Dibujando nuestra interface.
- Creación de página top, página menú, página contenido y página bottom.

### **UD 6: Trabajo con sectores en Photoshop**

- Aplicación de sectores para cada archivo
- División del peso de los archivos

### **UD 9: Orientación Web**

- Explicaciones sobre integración en html, css o herramientas como dreamweaver o similares.

### **UD 10: Exposición de ejemplos y trabajo final**

## **MÓDULO 2: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB CON JOOMLA - 30 HORAS**

**Objetivo general:** *Crear páginas web sencillas utilizando el gestor de contenidos de software libre Joomla.*

CONTENIDOS:

### **UD 1: Introducción a Joomla**

- ¿Qué es Joomla?
- Estructura de un gestor de contenidos.
- Instalación de Joomla

### **UD 2: Administración de Joomla**

- Actualización de Joomla.
- Secciones y Categorías
- Plantillas.
- Usuarios.
- Creación de menús.
- Enlaces.

### **UD3: Instalación de extensiones de Joomla**

- Componentes.
- Módulos.
- Plugins.
- Idiomas.

### **UD4: Creación y edición de contenidos**

- Creación de menús.
- Creación y edición de contenidos.

## **MÓDULO 3: DESARROLLO DE PÁGINAS WEB CON HTML, CSS Y JAVASCRIPT - 120 HORAS**

**Objetivo general:** *Al finalizar el curso el alumno será capaz de crear una Web de contenidos estáticos en XHTML, gestionando por separado los contenidos de su apariencia visual, a través de las hojas de estilos CSS. Además, para dotar de cierto dinamismo en la página, el alumno adquirirá los conocimientos necesarios para la manipular los elementos del HTML utilizando Javascript.*

### **Módulo1. El lenguaje de marcas HTML**

- HTML, XHTML y XML
- Características del lenguaje. Marcas y atributos. DOCTYPE
- Elementos de cabecera
- Elementos de agrupación
- Encabezados, texto, listas, ...
- Vínculos. URIs y Tipos
- Imágenes y objetos
- Tablas. Elementos y agrupaciones
- Formularios. Elementos
- Marcos

### **Módulo2. Las hojas de estilo**

- Separando la presentación del contenido
- La sintaxis
- Cascada y herencia
- Selectores
- Medidas
- Modelado de cajas
- Modelo de formato visual
- Colores y fondos
- El texto
- Un paso más, CSS nivel 3

### **Módulo3. Programación de scripts**

- El lenguaje Javascript
- Fundamentos de programación con Javascript
- Objetos window, document, ...
- Recogida de eventos
- Tratamiento de formularios
- Las imágenes en JavaScript
- Otras interacciones con el HTML
- Errores y su depuración

## **MÓDULO 4: IDENTIFICAR LAS PAUTAS DE ACCESIBILIDAD WCAC 2.0. - 30 HORAS**

**Objetivo general:** *Identificar las pautas para construir sitios Web accesibles y usables desde el punto de vista del usuario/a final, aplicando las pautas de Accesibilidad Web del W3C*

### **Módulo 1:**

#### **UD1.1. Introducción a la Accesibilidad WEB**

- Qué es la accesibilidad web
- Prioridades y niveles

### **UD1.2. Pautas de Accesibilidad Web**

- Perceptible
- Operable
- Comprensible
- Robusto

### **UD1.3. Requisitos de Accesibilidad.**

- Imágenes y multimedia
- Objetos programados
- Marcos+
- Tablas
- Formularios
- Estándares
- Estructura y presentación

### **UD1.4. Normas para la construcción de un sitio web accesible**

### **UD1.5. Evaluación de Accesibilidad**

- Herramientas de evaluación.

## **Módulo 2:**

### **UD 2.1: Introducción a la usabilidad.**

- Conceptos básicos: usabilidad, interfaces...
- Arquitectura de la información.
- Importancia y beneficios de la usabilidad.

### **UD 2.2. Pautas generales de usabilidad.**

### **UD 2.3. Creación de sitios usables**

- Metodología
- Objetivos.
- Diseño de la información.
- Funcionalidad.
- Procesos de usuario.
- Creación de prototipos.
- Técnicas de implantación de usabilidad.

### **UD2.4. Evaluación de la usabilidad.**

## **MÓDULO 5: CREAR ANIMACIONES Y EDITAR VIDEOS CON FLASH - 160 HORAS**

**Objetivo general:** *Crear presentaciones multimedia avanzadas, tanto para la web como para CDs interactivos, utilizando las opciones que proporciona la herramienta Flash, así como las ordenes del lenguaje ActionScript.*

## **MÓDULO 1: FLASH**

### **UD 1.1. El entorno de Flash CS4**

- La interfaz de Flash CS4
- La Barra de Menús
- La Línea de Tiempo
- Las Capas
- El Escenario
- La Línea de Tiempo - Fotogramas
- Las Vistas o Zooms
- Los Paneles

### **UD 1.2. Dibujar y colorear**

- El dibujo en Flash CS4
- La barra de Herramientas. Herramientas básicas
- La barra de Herramientas. Herramientas avanzadas
- El panel Color
- El panel Muestras

### **UD 1.3. Textos**

- Propiedades de los textos
- Texto estático
- Texto dinámico
- Introducción de texto
- Incorporar Fuentes

### **UD 1.4. Sonidos**

- Importar Sonidos
- Propiedades de los Sonidos
- Insertar un Sonido

### **UD 1.5. Trabajar con objetos**

- Los objetos. Iniciación
- Seleccionar
- Colocando Objetos. Panel Alinear
- Panel Información
- Los Grupos

### **UD 1.6. Las Capas**

- Trabajar con Capas. Opciones Avanzadas
- Reorganizar las Capas
- Tipos de Capas

### **UD 1.7. Símbolos**

- Qué son los símbolos
- Cómo crear un símbolo
- Las Bibliotecas
- Diferencia entre símbolo e instancia
- Modificar una instancia
- Panel propiedades de instancia
- Efectos sobre Instancias

### **UD 1.8. Gráficos**

- Tipos de gráficos
- Creando un gráfico y comprobando sus propiedades
- Introducir un Mapa de Bits
- Introducir un archivo vectorial

### **UD 1.9. Clips de Película**

- Comprobar las propiedades de un Clip
- Crear un nuevo Clip
- Importar y Exportar Movie Clips de Biblioteca

### **UD 1.10. Botones**

- Creación de un Botón
- Formas en los Botones
- Incluir un clip en un botón
- Bitmaps y botones
- Acciones en los botones
- Incluir sonido en un botón

### **UD 1.11. Animaciones de movimiento**

- Interpolación de movimiento
- El editor de movimiento
- Interpolación clásica
- Animación de textos
- Animación de Líneas
- Interpolación guiada

### **UD 1.12. Animación por Forma**

- Transformar textos
- Consejos de Forma

### **UD 1.13. Efectos sobre animaciones**

- Efecto brillo
- Efecto tinta
- Efecto transparencia (Alfa)

### **UD 1.14. Generar y publicar películas**

- Consideraciones sobre el tamaño de las películas
- Preloader. Cargar la Película entera antes de reproducirla
- Distribución como archivo swf en un reproductor autónomo

## **MÓDULO 2: ACTIONSCRIPT 3.0**

### **UD 2.1. Introducción a ActionScript 3**

- ¿Qué es el ActionScript?
- El Panel Acciones
- Los operadores y expresiones
- Los Objetos
- Las Acciones - Métodos comunes

- Estructuras de control
- Propiedades de los objetos de visualización

### **UD 2.2. Ejemplos de ActionScript 3.0**

- Ejemplos de uso del código ActionScript
- Código ActionScript para Botones
- Código ActionScript para Clips de película
- Sonidos con ActionScript 3
- El objeto MATH
- Creación de un cargador o preloader

### **UD 2.3. Navegación - ActionScript**

- Los Botones
- Eventos de ratón
- Controladores de la línea de tiempo
- Las Escenas
- Los MovieClips
- Eventos de hijo a padre
- Las Variables
- Arrays
- Crear una clase para variables globales
- Las Funciones
- Contenedores y listas de visualización
- Cargando Archivos
- Cargando información

### **UD 2.4. Formularios - ActionScript**

- Los Elementos de Formulario
- Botones de Formulario
- Validar datos
- Envío de formularios
- Otras propiedades de los Formularios
- Recuperando información XML
- HTML y CSS en cajas de texto

### **UD 2.5. Los Filtros**

- Introducción
- El Filtro Sombra
- El Filtro Desenfocar
- El Filtro Iluminado
- El Filtro Bisel
- El Filtro Iluminado Degradado
- El Filtro Bisel Degradado
- El Filtro Ajustar Color
- Acceder a los Filtros de un Elemento

### **UD 2.6. Vídeo**

- Introducción
- Importando Vídeos
- El Componente FLVPlayback
- Uso de Componentes para la Reproducción

- Crear Controles Propios
- Interacción de Vídeo y Elementos Externos

## MÓDULO 6: PROYECTO PILOTO - 50 HORAS

**Objetivo general:** *Crear material multimedia integrando los diferentes elementos o componentes que se desarrollan a lo largo del curso, con el fin de conseguir un producto final real adaptado a los requerimientos del mercado.*

### Parte 1 (5 horas) – Al inicio del curso.

- Creación de equipos de trabajo.
- Definición y asignación de proyectos a cada equipo de trabajo.

### Parte 2 (5 horas) – (Se programa a continuación del módulo 3)

- Seguimiento de los proyectos.

### Parte 3 (40 horas) – (Al final del curso)

- Seguimiento de los proyectos.
- Revisión de contenidos.
- Revisión de diseño.
- Integración de contenidos.
- Evaluación de la accesibilidad y la usabilidad.
- Edición final.

Módulo específico en materia de seguridad y prevención de riesgos laborales. (Obligatorio en todas las especialidades. Consignar según las adaptaciones necesarias para cada especialidad)

## MÓDULOS TRANSVERSALES

### PREVENCIÓN DE RIESGOS LABORALES APLICADA AL SECTOR TIC -15 HORAS

#### **UD 1: Conceptos Básicos sobre Seguridad y Salud en el Trabajo**

- El trabajo y la salud. Factores de Riesgo
- Accidentes e Incidentes
- Enfermedad profesional e higiene industrial
- Marco normativo de prevención
- La Ergonomía
- Seguridad en el Trabajo
- Señalización.

#### **UD 2: El trabajo con Pantallas de Visualización de Datos**

- Principales riesgos para la salud derivadas de la utilización de pantallas de visualización de datos (PVD)
- Normativa legal en prevención de riesgos laborales aplicable a la persona trabajadora usuaria de PVD.
- Obligaciones de la empresa
- El puesto de trabajo
- La prevención de problemas visuales
- La prevención de problemas musculoesqueléticos
- La prevención de la fatiga mental.

## **INSERCIÓN LABORAL, SENSIBILIZACIÓN MEDIOAMBIENTAL Y EN IGUALDAD DE GÉNERO (10 HORAS)**

### **UD1: Inserción laboral (6 horas)**

*Objetivo: Conocer técnicas y recursos facilitadores de la inserción laboral, así como la situación del mercado de trabajo en la familia profesional en la que se integra la acción formativa principal.*

- Situación y tendencias del sector productivo objeto de formación.
- Desarrollo de estrategias personales propias para la búsqueda de trabajo.
- Buscar trabajo con agenda
- Canales de empleo
- Cómo ganar la selección: curriculum vitae, carta de presentación, entrevistas.
- Emprendedores: plan de negocio, montar empresas, ayudas al emprendedor, capitalización de prestaciones.

### **UD 2: Sensibilización medioambiental (2 horas)**

*Objetivo: Potenciar en el alumno la responsabilidad medioambiental en el ejercicio de su actividad profesional.*

- Conceptos básicos: medio ambiente, cambio climático, desarrollo sostenible.
- Buenas prácticas ambientales en la actividad profesional objeto de formación.

### **UD 3: Sensibilización en igualdad de género (2 horas)**

*Objetivo: Conocer la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres en el ámbito laboral.*

- Igualdad legal e igualdad efectiva.
- Igualdad en el ámbito laboral: sectores productivos, conciliación de la vida laboral y familiar.

## **PRÁCTICAS EN EMPRESAS: 500 HORAS**

Una vez que se hayan adquirido las competencias básicas del itinerario formativo, se combinará la formación en el aula con las prácticas en empresas con línea de negocio relacionada con el desarrollo web de distintos ámbitos.

### **LUGAR DE REALIZACIÓN:**

Lugar de realización: Inadeco: C/Teodoro Cuesta, 5-Bajo - GIJÓN

- Inicio: 27 de junio de 2011
- Finalización: 29 de febrero de 2012
- Horario de mañanas, durante las prácticas se adaptará al horario de la empresa.

## PARA FORMALIZAR SU PRE-INSCRIPCIÓN:

**PRIMER PASO:** Debe realizarse la preinscripción a través de la web trabajastur:

[www.trabajastur.com](http://www.trabajastur.com)

- Formación
- Cursos de Formación para el Empleo
- Familia profesional: Informática y Comunicaciones

**SEGUNDO PASO:** Enviar currículum Vitae a la dirección:

**lucia.menendez@clustertic.net** especificando en el asunto: "*cv Formación Dual 2011: Desarrollador/a de Contenidos Multimedia*". O a través de fax a la atención del Cluster TIC. **Fax número: 984.39.33.79**

Para más información:

**Cluster TIC: 985.09.92.14 Attn. Lucía Menéndez**  
**lucia.menendez@clustertic.net**