

UF1249

Programación del proyecto audiovisual multimedia

Descripción:

Se realiza una introducción a los lenguajes de programación. En la primera unidad se introduce el lenguaje de programación interpretado JavaScript para añadir comportamientos y acciones a productos interactivos multimedia online. En la segunda unidad se amplía el foco a otros lenguajes de programación, tanto interpretados como compilados, para explicar su funcionamiento de forma general. Finalmente, en la tercera unidad se analizan los procesos para cerrar un proyecto: las copias de seguridad, la compilación para crear un archivo ejecutable y el mantenimiento, tanto técnico como de contenidos.

Nº de horas:

50 horas

Objetivos:

- Conocer los principios básicos de programación con JavaScript.
- Aprender cómo generar eventos con JavaScript.
- Aprender los comportamientos predefinidos que nos ofrece Adobe Dreamweaver.
- Descubrir cómo capturar las acciones del usuario para la generación de eventos.
- Aprender a gestionar los eventos temporales.
- Descubrir cómo activar JavaScript en los principales navegadores.
- Aprender a gestionar los errores de ejecución con los diferentes navegadores.
- Aprender a crear y gestionar variables en diferentes lenguajes de programación.
- Identificar los tipos de variables existentes en los lenguajes de programación.
- Identificar las características y diferencias entre las variables locales y globales.
- Aprender las principales condiciones y tipos de sentencias de los principales lenguajes de programación.
- Aprender qué son las funciones y cómo nos ayudan a optimizar el código fuente.
- Aprender cómo operar con las variables.
- Aprender cómo se relacionan los sitios web con las bases de datos a través de los lenguajes de programación.
- Repasar los principales soportes y sistemas para copias de seguridad.
- Aprender qué es y qué ventajas suponen las copias de seguridad en la nube.
- Aprender el procedimiento para publicar aplicaciones multimedia interactivas.
- Descubrir el proceso de compilación y las diferentes etapas.
- Identificar los motivos por los que debe mantenerse actualizado el contenido de aplicaciones multimedia interactivas online.

Requisitos y conocimientos:

No son necesarios conocimientos específicos previos para cursar el módulo con aprovechamiento, sin embargo es aconsejable contar con conocimientos informáticos tales como tratamiento de textos, imagen digital, audio, etc.

Contenido UF1249: Programación del proyecto audiovisual multimedia**Unidad didáctica 1. Lenguajes de autor**

- 1.1. Introducción
- 1.2. Generación de eventos

Unidad didáctica 2. Programaciones de variables y funciones

- 2.1. Introducción
- 2.1. Creación y gestión de variables
- 2.3. Tipos de variables (numéricas, booleanas, literales)
- 2.4. Variables locales y globales
- 2.5. Condiciones. Simples, complejas (If, else, for, otros)
- 2.6. Funciones. Optimización de código
- 2.7. Generación de elementos y fuentes a partir de código
- 2.8. Operaciones con variables
- 2.9. Conexiones y operaciones con base de datos

Unidad didáctica 3. Compilación del proyecto

3.1. Introducción

3.2. Soportes y sistemas para copias de seguridad

3.3. Procedimientos de publicación

3.4. Mantenimiento de versiones y actualización de productos

Más Información:

Unidad Formativa perteneciente al Certificado de Profesionalidad Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos (IMSV0209)

Según contenidos regulados y establecidos en el Real Decreto 725/2011, de 20 de mayo, B.O.E. número 149 de 23 de junio de 2011.