

CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES - NIVEL AVANZADO. FCOI17

SKU: N / A | Categorías: [INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES](#)

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas 40

Cod. 02

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

Creación de Contenidos Digitales - Nivel Avanzado

Objetivos

El curso FCOI17 Creación de Contenidos Digitales - Nivel Avanzado ofrece formación especializada en el sector de las Nuevas Tecnologías Educativas. Con este curso FCOI17 Creación de Contenidos Digitales - Nivel Avanzado el alumnado podrá diseñar soluciones por medio de programas con diferentes lenguajes de programación, así como crear objetos 3D e imprimir gracias a la tecnología digital, entre otras.

Contenidos

1. MÓDULO 1. CREACIÓN Y EDICIÓN AVANZADA DE CONTENIDOS DIGITALES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. SELECCIÓN DE LAS APLICACIONES/SOFTWARE SEGÚN LOS OBJETIVOS Y LAS FORMAS DE PUBLICACIÓN

1. Tipologías de programas y funcionalidades principales
2. Aplicaciones y plataformas de creación
3. Análisis de los objetivos de los contenidos y su difusión

UNIDAD DIDÁCTICA 2. OPTIMIZACIÓN EN EL USO DE LAS FUNCIONALIDADES AVANZADAS DE LAS APLICACIONES

1. Plantillas
2. Automatización de procesos
3. Creación de macros
4. Configuración inicial
5. Modificación de parámetros



UNIDAD DIDÁCTICA 3. EJECUCIÓN DE DOCUMENTOS DIGITALES DINÁMICOS INTERACTIVOS

1. Índices
2. Tablas de contenidos
3. Mesas dinámicas
4. Creación de vínculos entre elementos de un mismo contenido
5. MÓDULO 2. DISEÑO, INTEGRACIÓN Y REELABORACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES CON FUNCIONALIDADES AVANZADAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELABORACIÓN DE DISEÑOS GRÁFICOS

1. Animaciones
2. Interacciones
3. Transiciones
4. Gráficos en movimiento
5. Efectos especiales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ANÁLISIS DE OPTIMIZACIÓN DE DISEÑO Y ESTRUCTURA DE CONTENIDOS A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS AVANZADAS

1. Gestores de contenidos
2. Gestores documentales
3. Parámetros de usabilidad y acceso
4. MÓDULO 3. DISEÑO Y FABRICACIÓN DE OBJETOS COMPLEJOS CON TECNOLOGÍA DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MANIPULACIÓN Y ADAPTACIÓN DE MODELOS 3D

1. Bancos de modelos de objetos 3D
2. Aplicaciones de edición de interfaz sencilla.
3. Principales parámetros de modificación y adaptación
4. Elementos y transformaciones simples.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE OBJETOS 3D COMPLEJOS

1. Diseño de objetos 3D
2. Integración de diferentes formas
3. Texturas
4. Impresión 3D del objeto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE IMPRESORAS 3D

1. Tipología de impresora 3D
2. Montaje de la impresora
3. Seguridad y mantenimiento de la impresora
4. Nivelación del marco y la cama
5. Lubricación
6. Primera impresión



7. MÓDULO 4. PROGRAMACIÓN BÁSICA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EJECUCIÓN DE SOLUCIONES MEDIANTE LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

1. Macros
2. Ficheros de procesamiento de lotes
3. Aplicaciones móviles con lenguaje de bloques

UNIDAD DIDÁCTICA 2. APLICACIÓN DE CAMBIOS EN UN FRAGMENTO DE CÓDIGO PARA RESOLVER UNA SITUACIÓN.

1. Tipo de código y sus características.
2. Modificación de parámetros simples

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO Y EJECUCIÓN DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS BÁSICOS PARA CONTROLAR CIRCUITOS ELECTRÓNICOS Y OBJETOS

1. Lógica de los lenguajes de programación
2. Estructuras de programación
3. Implementación en un lenguaje de programación concreto

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IDENTIFICACIÓN DE SISTEMAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

1. Detección de sistemas IA
2. Análisis de las posibilidades y ventajas

Tal vez te interese este curso: [CREACION DE START-UP'S](#)

O quizá este otro: [CREACIÓN DE BLOGS Y REDES SOCIALES](#)

Síguenos en: [Instagram](#)

