

ENGAÑES DE AUTOR PARA PROYECTOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

Modalidad: curso e-Learning Duración: 20 horas

Categorías: Ofimática, informática y comunicaciones

OBJETIVOS

Definir las acciones que puede realizar el usuario y dotar de código al proyecto para dar libertad de acción al usuario. Definir el algoritmo de programación para cada parte del proyecto interactivo multimedia.

CONTENIDOS

1. Generación de eventos.

