



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

UF1583 Diseño Gráfico de Productos Editoriales Multimedia

Modalidad de realización del curso: [A distancia y Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

El presente curso se ajusta a lo expuesto en el itinerario de aprendizaje perteneciente a la Unidad Formativa UF1583 Diseño Gráfico de Productos Editoriales Multimedia, incluida en el Módulo Formativo MF0936_3 Diseño de Productos Editoriales Multimedia regulada en el Real Decreto 1520/2011, de 31 de Octubre, que permitirá al alumno adquirir las competencias profesionales necesarias para llevar a cabo el diseño gráfico de productos editoriales multimedia.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS CREATIVOS DEL DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Principios de asociación psicológica
2. Principios de composición
3. El contraste de tono y de escala
4. Bases de la síntesis visual
5. La imagen como elemento de comunicación
6. Teoría del color

7. El color. Simbolismo asociado a los colores

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROCESO DE DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Producto editorial multimedia: qué es y cómo se desarrolla
2. Especificaciones sobre los productos multimedia editoriales. Tipos y plataformas
3. La gestión del proyecto editorial multimedia. Adaptación y nuevos parámetros
4. Innovación y conceptos concretos respecto a los procesos editoriales tradicionales
5. El trabajo en equipo: creación del grupo de trabajo
6. Fases del proyecto: de la idea al usuario
7. Derechos de autor del proyecto editorial multimedia
8. Bocetos de productos editoriales multimedia
9. Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia
10. Presentación de los rasgos generales específicos del producto
11. La navegación en productos editoriales multimedia
12. Estándares de calidad
13. Accesibilidad
14. Normativa de seguridad, salud y protección ambiental

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO GRÁFICO DE PANTALLAS

1. Espacios gráficos de las pantallas
2. Fases del diseño: idea, desarrollo e integración. La organización del trabajo
3. Creación de elementos gráficos y textuales. Utilización de bancos de imágenes
4. Utilización del color en el diseño
5. El texto y su codificación. Lenguaje básico sobre tipografía
6. La tipografía. Estilos y características específicas del medio
7. Características técnicas y de legibilidad de las tipografías digitales
8. Aplicación del diseño gráfico en el desarrollo de pantallas. La importancia del guión previo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE

DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

1. Software más habitual
2. Aplicaciones de software libre
3. Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías
4. Aplicaciones para el diseño y creación de imágenes
5. Aplicaciones de tratamiento de fotografía digital
6. Trabajar con escáneres
7. Utilización de cámaras digitales
8. Software de dibujo vectorial
9. Aplicaciones de retoque de imágenes y efectos 2D y 3D
10. Aplicaciones para crear animaciones y clips de vídeo
11. Librerías de efectos y objetos
12. Herramientas de retoque, ajustes de color, tamaño, filtros, conversión entre formatos, compresión u otros
13. Software de maquetación: integración de imágenes y textos
14. Realidad virtual



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es