



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO**

# Guía del Curso

## UF1584 Diseño Funcional y de la Interactividad de Productos Multimedia

---

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

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

---

### OBJETIVOS

Este curso se ajusta a lo expuesto en el itinerario de aprendizaje perteneciente a la Unidad Formativa UF1584 Diseño funcional y de la interactividad de productos 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 permita al alumnado adquirir las competencias profesionales necesarias para diseñar el producto editorial multimedia.

### CONTENIDOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURAS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia
2. Estructura de los datos y de la información a tratar
3. Estructura y selección de software a utilizar
4. Tipología y descripción de los equipos de producción y de usuario
5. Clasificación del producto por su entorno de utilización, tecnológico y de consumo
6. Estándares de arquitectura
7. Arquitecturas de red

8. Arquitecturas software
9. Arquitecturas hardware
10. Arquitecturas de información
11. Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad
12. Formato de archivos y almacenamiento

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE UN PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA

1. Definición de una descripción funcional ajustada al guión
2. Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia
3. Desarrollo del documento de funcionalidad

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS MULTIMEDIA EN LAS PANTALLAS

1. Tipos de contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, iconos, elementos interactivos y otros
2. Características de los contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros
3. Selección de contenidos en relación al producto multimedia
4. Arquitectura de las pantallas
5. El color. Equilibrio de color
6. Esquemas de composición y arquitectura gráfica
7. Principales problemas relacionados con la maquetación
8. Distribución de los elementos y peso informativo
9. Definición de páginas maestras según el producto multimedia
10. Previsualización de imágenes en navegadores
11. Accesibilidad. Estándares, normativas y convenciones
12. Recuperación de objetos multimedia de repositorios de objetos

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DE BOCETOS/ESQUEMAS PARA DISEÑO MULTIMEDIA

1. Aplicación de las normas de estilo en los bocetos
2. Aplicación de normas de calidad
3. Creación de plantillas de trabajo
4. Bocetado de diferentes alternativas. Propuestas al cliente
5. Integración de la interactividad en los bocetos
6. Bocetos de la navegación global del producto multimedia
7. Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. DERECHOS LEGALES DE USO DE CONTENIDOS MULTIMEDIA

1. Definición y normativa sobre propiedad intelectual
2. Ley de Protección de Datos
3. Definición de los derechos legales de uso
4. Tipos de derechos legales de uso
5. Los derechos de uso de contenidos multimedia
6. Gestión colectiva de los derechos legales de uso de contenidos multimedia
7. Documentación sobre los derechos de uso de contenidos multimedia
8. Gestiones administrativas, de alquileres y pagos de derechos de autor
9. Medidas para la utilización de forma legal del los recursos multimedia



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)