



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

ARGN004PO DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

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

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

OBJETIVOS

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. (Este epígrafe sólo se cumplimentará si existen requisitos legales para el ejercicio de la profesión)
9. Requisitos oficiales de los centros: (Este epígrafe sólo se cumplimentará si para la impartición de la formación existe algún requisito de homologación / autorización del centro por parte de otra administración competente. en el Título VI del Reglamento de desarrollo de la misma, aprobado por Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. -Incluir la imagen institucional del Servicio Público de Empleo de la Administración Competente y de las entidades que él designe, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan. -Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que proporcione soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. El servicio, que deberá estar disponible para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, deberá mantener un horario de funcionamiento de mañana y de tarde, tendrá que ser accesible mediante teléfono y mensajería electrónica y no podrá superar un tiempo de demora en la respuesta superior a 2 días laborables. 2. Requisitos técnicos del contenido virtual de aprendizaje Para garantizar la calidad del proceso de aprendizaje del alumnado, el contenido virtual de aprendizaje de las especialidades formativas no dirigidas a la obtención de certificados de profesionalidad mantendrá una estructura y funcionalidad homogénea, cumpliendo los siguientes requisitos: -Como mínimo, ser los establecidos en el correspondiente programa formativo que conste en el fichero de especialidades formativas previsto en el artículo 20. 3 del Real Decreto 395/2007, de 23 de marzo y esté asociado a la especialidad formativa para la que se solicita inscripción. -Estar referidos tanto a los conocimientos como a las destrezas prácticas y habilidades recogidas en los objetivos de aprendizaje de los citados programas formativos, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje

previstos. -Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permiten su comprensión y retención. -No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la práctica profesional, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado. -No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica. -Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad. -Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes. -Evaluar su adquisición durante o a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado

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 texturales. 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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. 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 6. 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 7. 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 8. 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 9. 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 de los recursos multimedia



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