

MF0935_3 PROYECTOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA (ONLINE)



250,00 € - 350,00 €

El presente curso se ajusta a lo expuesto en el itinerario de aprendizaje perteneciente al Módulo Formativo MF0935_3 Proyectos de Productos Editoriales Multimedia regulado en el Real Decreto 1520/2011, de 31 de Octubre que permitirá al alumno adquirir las competencias profesionales necesarias para determinar las características, las funciones y los procesos implicados en el desarrollo de un producto editorial multimedia definido, de acuerdo a la tipología del producto.

Categorías: [Artes Gráficas](#) |

Duración	90 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE
Precio	Particular, Empresa

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

MÓDULO 1. PROYECTOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA EDITORIAL. PRODUCTOS Y MERCADOS

1. Empresas y estudios multimedia. Panorama actual
2. Gestión y comunicación con clientes
3. Mercados nacionales e internacionales
4. Productos multimedia desarrollados: páginas web, DVDs, libros electrónicos, revistas digitales, periódicos digitales, cursos de formación on-line, recursos digitales educativos, aplicaciones para móviles, widgets y otros
5. Normativa legal aplicable en el marco multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Tipo de proyectos editoriales multimedia
2. Requisitos de productos editoriales multimedia
3. Fases de elaboración de un proyecto editorial multimedia
4. Adaptación de productos editoriales. Creación de productos editoriales multimedia a partir de otros existentes

5. Proyectos editoriales multimedia externos e internos
6. Requisitos del proyecto
7. Desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia
8. Herramientas informáticas para la planificación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIÓN DE ESTÁNDARES DE CALIDAD EN PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Definición y descripción de estándares de calidad
2. Definición y objetivos de la usabilidad
3. Accesibilidad a productos multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLANIFICACIÓN DE RECURSOS TÉCNICOS Y HUMANOS DE UN PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA

1. El proceso de planificación. Eficiencia y eficacia. Parámetros de medición
2. Recursos técnicos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia (e_book, página web, DVD interactivo, recurso digital educativo y otros)
3. Adecuación de los recursos tecnológicos; permisos de acceso a la información
4. Sistemas de comunicación entre los equipos
5. Evaluación de los recursos humanos
6. Herramientas informáticas para la planificación
7. Técnicas para la planificación de recursos
8. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANÁLISIS DE LA VIABILIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Viabilidad de un producto multimedia
2. Relación coste/beneficio y oportunidad del producto multimedia
3. Costes de recursos humanos
4. Estimación de costes y de tiempos
5. Realización de presupuestos
6. Control de un presupuesto estático
7. Herramientas informáticas para planificación y realización de presupuestos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LIBROS DE ESTILO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Definición de libro de estilo: funcionalidad y objetivos

2. Plantillas en los libros de estilo
3. Normas de utilización
4. Los gráficos: color, semiótica, tamaños y otros
5. Mapas de bits y vectores. Especificaciones
6. Especificaciones de trabajo de color en pantalla
7. Recomendaciones sobre elementos multimedia. Visuales y de audio
8. Elementos dinámicos del producto multimedia. Especificaciones
9. La navegación y la interacción. Tablas y listas de códigos
10. Las imágenes. Recomendaciones de uso
11. Los textos: tipografías, color, tamaños y otros. Convenciones y normas de uso
12. Elaboración de un libro de estilo
13. Diseño y aprobación del manual de imagen corporativa

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APLICACIÓN DE LA NORMATIVA DE SEGURIDAD, SALUD Y PROTECCIÓN AMBIENTAL

1. Conceptos sobre seguridad, salud y protección ambiental en el trabajo
2. Ley de prevención de riesgos laborales y protección ambiental
3. Riesgos relacionados con las condiciones de seguridad en empresas de edición multimedia
4. Aplicación de los planes de seguridad, salud y protección ambiental en los procesos de creación de productos multimedia
5. Evaluación de riesgos específicos en procesos multimedia: equipos de trabajo, iluminación, ergonomía
6. Medidas preventivas relacionadas con los riesgos generales y específicos de productos multimedia