

MF0936_3 DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA (ONLINE)



250,00 € - 350,00 €

Este curso se ajusta a lo expuesto en el itinerario de aprendizaje perteneciente al Módulo Formativo MF0936_3 Diseño de productos editoriales multimedia, regulado en el Real Decreto 1520/2011, de 31 de Octubre, que permitirá al alumnado adquirir las competencias profesionales necesarias para diseñar el producto editorial multimedia.

Categorías: [Artes Gráficas](#) |

INFORMACIÓN

Duración	110 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. DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD FORMATIVA 1. DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

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. Actuaciones civiles y penales
9. Bocetos de productos editoriales multimedia.
10. Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia
11. Presentación de los rasgos generales específicos del producto.
12. La navegación en productos editoriales multimedia.

13. Estándares de calidad.
14. Accesibilidad
15. 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 FORMATIVA 2. DISEÑO FUNCIONAL Y DE LA INTERACTIVIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

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. Eficiencia.
9. Arquitecturas software
10. Arquitecturas hardware.
11. Características.
12. Arquitecturas de información.
13. Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad
14. 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