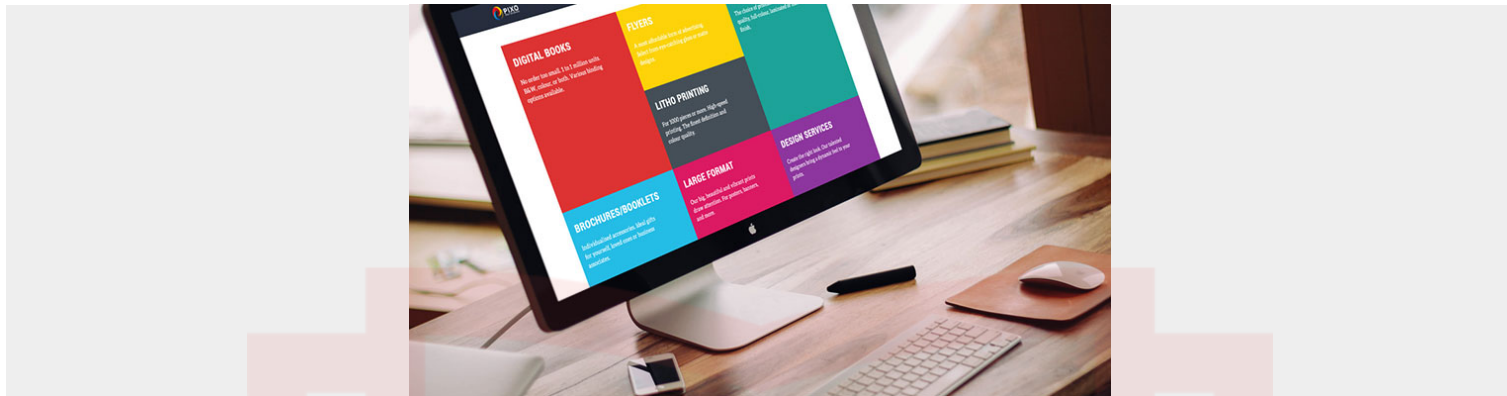


MF0937_3 IMPLEMENTACIÓN Y PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA (ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

Este curso se ajusta a lo expuesto en el itinerario de aprendizaje perteneciente al Módulo Formativo MF0937_3 Implementación y publicación 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 generar y publicar productos editoriales multimedia.

Categorías: [Artes Gráficas](#) |

INFORMACIÓN

Duración	210 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. IMPLEMENTACIÓN Y PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD FORMATIVA 1. DESARROLLO DE PROTOTIPOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. VALORACIÓN DE LA COMPLEJIDAD DEL PROTOTIPO CON RELACIÓN AL PROYECTO

1. Análisis de los aspectos relevantes en prototipos terminados
2. Selección de elementos que conforman el prototipo
3. Presentación plenamente funcional de un fragmento representativo del proyecto
4. Determinación de las herramientas necesarias para desarrollar el prototipo en función

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS DE AUTOR

1. Definición de herramientas de autor
2. Clasificación de las herramientas de autor
3. Utilización de diferentes herramientas de autor existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO, DE PRESENTACIÓN Y DE GUIONES

1. Definición de lenguajes de marcado, de presentación y de guiones
2. Gateway Interface
3. Utilización de diferentes herramientas de marcado, de presentación o de guiones existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO

1. Análisis del diseño previo y de las especificaciones del producto multimedia

2. Montaje del prototipo
3. Montaje de los elementos multimedia en un prototipo:
4. Modificaciones en los prototipos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. USO/MANEJO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE RECURSOS DE DISEÑO INTERACTIVO

1. Herramientas de animación web
2. Desarrollo e implementación de sitios dinámicos con bases de datos.
3. Preparación de estructuras para requisitos específicos.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROTOTIPOS PARA PÁGINAS WEB Y PARA DISPOSITIVOS MÓVILES.

1. Ensamblado de Widgets de colecciones y repositorios
2. Wireframes

UNIDAD FORMATIVA 2. INTEGRACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD EN PRODUCTOS MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS DE FUNCIONALIDAD Y DE INTERACTIVIDAD EN PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Interpretación de los elementos que conforman los diseños previos
2. Aspectos funcionales definidos en los bocetos
3. Elementos de interactividad de las diferentes pantallas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLO DE LA INTERACTIVIDAD EN PRODUCTOS MULTIMEDIA MEDIANTE HERRAMIENTAS DE AUTOR

1. Utilización de diferentes herramientas de autor existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO DE LA INTERACTIVIDAD EN PRODUCTOS MULTIMEDIA MEDIANTE LENGUAJES DE MARCADO, DE PRESENTACIÓN Y DE GUIONES

1. Utilización de diferentes herramientas de marcado, de presentación o de guiones existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO Y MANEJO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA GENERACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA.

1. Estilos de presentación
2. Transformación de documentos

3. Lenguajes de guiones de interacción
4. Lenguajes de interacción gráfica y de servidor

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MONTAJE DEL PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA

UNIDAD FORMATIVA 3. PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA EN WEB Y PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

1. Fundamentos de la publicación editorial multimedia en web
2. Herramientas utilizadas para la publicación en web

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA EN SOPORTE FÍSICO DIGITAL

1. Los soportes de la publicación editorial multimedia
2. Fundamentos de la publicación editorial multimedia en soporte físico digital
3. Herramientas utilizadas para la publicación en soporte físico digital
4. Características y funcionalidad de las herramientas
5. Desarrollo de publicación editorial multimedia en soporte físico digital

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTUALIZACIÓN DE PUBLICACIONES EDITORIALES MULTIMEDIA EN DIFERENTES SOPORTES

1. Posibilidades de actualización en las diferentes publicaciones
2. Herramientas utilizadas para la actualización de las publicaciones