ARGN0110 Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia

ARGN0110 Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia

Duración: 570 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: A distancia

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2025

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.

© icaformación2025

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA EDITORIAL. PRODUCTOS Y MERCADOS EDITORIALES

1. Empresas y estudios multimedia. Panorama actual
2. Gestión y comunicación con clientes
3. Mercados nacionales e internacionales
4. Productos digitales educativos, aplicaciones para móviles, vídeos 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

© icaformación2025

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. Costes de recursos técnicos. Factores de coste
5. Costes de elementos multimedia
6. Estimación de costes y de tiempos.
7. Realización de presupuestos.
8. Control de un presupuesto estático
9. 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. Master, TrueType, OpenType. Combinación de formatos.
13. Elaboración de un libro de estilo.
14. 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

PARTE 2. MÉTODOS DE DISEÑO MULTIMEDIA DE PRODUCTOS EDITORIALES

UNIDAD FORMATIVA 1. UF1583 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.

© icaformación2025

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. UF1584 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

© icaformación2025

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

PARTE 2. PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD FORMATIVA 1. UF1585 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, incluyendo
4. Determinación de las herramientas necesarias para desarrollar el prototipo en función de:

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. 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.

© icaformación2025

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. UF1586 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. UF1587 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

© icaformación2025

© icaformación2025

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

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PARÁMETROS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOS PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. ISO 9000
2. Factores de calidad ISO 9126
3. Parámetros Funcionales
4. Parámetros de navegación
5. Parámetros estéticos
6. Parámetros de interacción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRUEBAS DE CALIDAD SOBRE EL PROTOTIPO

1. Pruebas de funcionamiento
2. Pruebas de usabilidad
3. Pruebas de accesibilidad
4. Análisis de comportamiento respecto a las especificaciones
5. Pruebas de interfaces gráficas
6. Pruebas de ayudas
7. Pruebas de comportamiento en tiempo real
8. Evaluación y chequeo interno del prototipo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRUEBAS FUNCIONALES PARA PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Descripción de pruebas funcionales
2. Definición de tipos de pruebas funcionales
3. Medidas de uso de una plataforma de distribución

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USABILIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. ISO/IEC 9126
2. ISO/IEC 9241

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVALUACIÓN DE LA USABILIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Definición y objetivos de la evaluación de usabilidad
2. Principios de la usabilidad: Jakob Nielssen
3. Definición y objetivos de la evaluación de la usabilidad.
4. Métodos y técnicas de evaluación experimentales
5. El proceso de evaluación de la usabilidad
6. Técnicas de evaluación
7. Métodos de análisis estadístico
8. Desarrollo de ejemplos prácticos de evaluación de un producto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DOCUMENTACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Desarrollo de documentación de un producto editorial multimedia: De procesos, de estándares y técnica
2. Tipos de documentos: Estructuración y estilo editorial
3. Documentación para el usuario final.
4. Manual de mantenimiento
5. Documentación de control de calidad
6. Documento de evaluación: Registro de fallos y registro de últimas correcciones
7. Descripción de las condiciones legales de uso
8. Nuevas aplicaciones
9. Desarrollo de documentación interactiva mediante herramientas de edición

© icaformación2025