



## Proyectos de productos editoriales multimedia



**Área:** Desarrollo de productos editoriales multimedia

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 80 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia.

### CONTENIDOS

1 industria multimedia editorial - 1.1 empresas y estudios editoriales - 1.2 gestión y comunicación con clientes - 1.3 mercados nacionales e internacionales - 1.4 productos multimedia desarrollados - 1.5 normativa legal aplicable en el marco multimedia - 1.6 actividades: industria multimedia editorial - 2 planificación de proyectos editoriales multimedia - 2.1 tipos de proyectos editoriales multimedia - 2.2 requisitos de productos editoriales multimedia - 2.3 fases de elaboración de proyecto editorial multimedia - 2.4 adaptación de productos editoriales - 2.5 proyectos editoriales multimedia externos e internos - 2.6 requisitos del proyecto - 2.7 desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia - 2.8 herramientas informáticas para la planificación - 2.9 actividades: planificación de proyectos editoriales multimedia - 3 estándares de calidad en productos editoriales multimedia - 3.1 definición y descripción de estándares de calidad - 3.2 definición y objetivo de la usabilidad - 3.3 accesibilidad a productos multimedia - 3.4 actividades: estándares de calidad en productos editoriales multimedia - 4 planificación de recursos técnicos y humanos - 4.1 el proceso de planificación - 4.2 recursos técnicos en el desarrollo de productos multimedia - 4.3 sistema de comunicación entre los equipos - 4.4 evaluación de los recursos humanos - 4.5 herramientas informáticas para la planificación - 4.6 técnicas para la planificación de recursos - 4.7 seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo - 4.8 actividades: planificación de recursos técnicos y humanos - 5 análisis de viabilidad de productos editoriales multimedia - 5.1 viabilidad de un producto multimedia - 5.2 relación coste-beneficio y oportunidad - 5.3 costes de recursos humanos - 5.4 costes de recursos técnicos - 5.5 realización de presupuestos - 5.6 control de un presupuesto estático - 5.7 herramientas informáticas para presupuestos - 5.8 actividades: análisis de viabilidad de productos editoriales multimedia - 6 libros de estilo de productos editoriales multimedia - 6.1 definición de libro de estilo - 6.2 plantillas de los libros de estilo - 6.3 normas de utilización de elementos básicos de diseño - 6.4 los gráficos - 6.5 mapa de bits y vectores - 6.6 especificaciones de color en pantalla - 6.7 recomendaciones sobre elementos multimedia - 6.8 elementos dinámicos del producto multimedia - 6.9 la navegación y la interacción - 6.10 las imágenes - 6.11 creative commons y los royalties - 6.12 encargo a terceros - 6.13 los textos - 6.14 diseño del manual de imagen corporativa - 6.15 actividades: libros de estilo de productos editoriales multimedia - 7 aplicación de la normativa de seguridad, salud y protección - 7.1 conceptos sobre seguridad, salud y protección ambiental - 7.2 ley de prevención de riesgos laborales y protección ambiental - 7.3 riesgos relacionados con las condiciones de seguridad - 7.4 actividades: aplicación de la normativa de seguridad, salud y protección - 7.5 cuestionario: cuestionario módulo 1 -

### METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su

proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.

- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.