

adaptium

Diseño de productos editoriales multimedia



Área: Desarrollo de productos editoriales multimedia

Modalidad: Teleformación

Duración: 90 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Diseñar el producto editorial multimedia.

CONTENIDOS

DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA - 1 fundamentos creativos del diseño gráfico - 1.1 principios de asociación psicológica - 1.2 principios de composición - 1.3 el contraste de tono y de escala - 1.4 bases de la síntesis visual - 1.5 la imagen como elemento de comunicación - 1.6 teoría del color - 1.7 el color. simbolismo asociado a los colores - 1.8 actividades: fundamentos creativos del diseño gráfico - 2 proceso de diseño de productos editoriales multimedia - 2.1 productos editoriales multimedia - 2.2 especificaciones sobre los productos multimedia editoriales - 2.3 la gestión del proyecto editorial multimedia - 2.4 innovación y conceptos concretos - 2.5 el trabajo en equipo - 2.6 fases del proyecto - 2.7 derecho de autor del proyecto editorial multimedia - 2.8 bocetos de productos editoriales multimedia - 2.9 presentación de los rasgos generales específicos del producto - 2.10 la navegación en productos editoriales multimedia - 2.11 estándares de calidad - 2.12 accesibilidad - 2.13 normativa de seguridad, salud y protección ambiental - 2.14 actividades: proceso de diseño de productos editoriales multimedia - 3 diseño gráfico de pantallas - 3.1 espacios gráficos de las pantallas - 3.2 fases del diseño - 3.3 creación de elementos gráficos y texturales - 3.4 utilización del color en el diseño - 3.5 la tipografía - 3.6 aplicación del diseño en el desarrollo de pantallas - 3.7 actividades: diseño gráfico de pantallas - 4 uso de herramientas informáticas de diseño gráfico multimedia - 4.1 software más habitual - 4.2 aplicaciones de software libre - 4.3 uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías - 4.4 aplicaciones para el diseño y creación de imágenes - 4.5 aplicaciones de tratamiento de fotografía digital - 4.6 trabajar con escáner - 4.7 utilización de cámaras digitales - 4.8 software de dibujo vectorial - 4.9 aplicaciones de retoque de imágenes y efectos 2d y 3d - 4.10 software de maquetación - 4.11 realidad virtual - 4.12 actividades: uso de herramientas informáticas de diseño gráfico multimedia - 4.13 cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 1 - DISEÑO FUNCIONAL Y DE LA INTERACTIVIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA - 1 arquitecturas de productos editoriales multimedia - 1.1 definición de arquitectura de un producto editorial multimedia - 1.2 estructura de los datos y de la información a tratar - 1.3 estructura y selección de software a utilizar - 1.4 tipología y descripción de los equipos - 1.5 clasificación del producto por su entorno - 1.6 arquitectura de red - 1.7 arquitecturas software - 1.8 arquitecturas hardware - 1.9 arquitecturas de información - 1.10 plataformas, compatibilidad e interoperabilidad - 1.11 formatos de archivos y almacenamiento - 1.12 actividades: arquitecturas de productos editoriales multimedia - 2 descripción funcional de un producto editorial multimedia - 2.1 definición de una descripción funcional ajustada al guión - 2.2 diseño de funcionalidad de un producto editorial multimedia - 2.3 desarrollo del documento de funcionalidad - 2.4 actividades: descripción funcional de un producto editorial multimedia - 3 integración de elementos multimedia en las pantallas - 3.1 tipos de contenidos multimedia - 3.2 características de los contenidos multimedia - 3.3 selección de contenidos - 3.4 arquitectura de las pantallas - 3.5 el color equilibrio de color - 3.6 esquemas de composición y arquitectura gráfica - 3.7 principales problemas relacionados con la maquetación - 3.8 definición de páginas maestras según el producto multimedia - 3.9 accesibilidad - 3.10 recuperación de objetos - 3.11 actividades: integración de elementos multimedia en las pantallas - 4 desarrollo de bocetos-esquemas para diseño multimedia - 4.1 aplicación de las normas de estilo en los bocetos - 4.2 aplicación de normas de calidad - 4.3 creación de plantillas de trabajo - 4.4 integración de la interactividad en los bocetos - 4.5 bocetos de la navegación global del producto gráfico - 4.6 diagrama de programa, de sistema y de procedimientos - 4.7 integración de elementos multimedia en bocetos - 4.8 actividades: desarrollo de bocetos-esquemas para diseño multimedia - 5 derechos legales de uso de contenidos multimedia - 5.1 definición y normativa sobre propiedad intelectual - 5.2 derechos de titularidad, autoría y explotación - 5.3 ley de protección de datos - 5.4 tipos de derechos legales de uso - 5.5 los derechos de uso de contenidos multimedia - 5.6 gestión colectiva de los derechos legales - 5.7 documentación sobre los

adaptium

derechos de uso - 5.8 medidas para la utilización de forma legal - 5.9 actividades: derechos legales de uso de contenidos multimedia - 5.10 cuestionario: cuestionario módulo 2 unidad 2 - 5.11 cuestionario: cuestionario módulo 2 -

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.