

## Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia



**Área:** Desarrollo de productos editoriales multimedia

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 40 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Adquirir los conocimientos adecuados sobre el Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia en lo referente Diseño de productos editoriales multimedia.

### CONTENIDOS

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 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.