DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Teleformación

110 Horas

100% Subvencionado

Aprende a diseñar productos editoriales multimedia, combinando creatividad y tecnología.

Descubre cómo aplicar principios gráficos, utilizar herramientas de diseño y gestionar contenido multimedia en plataformas interactivas.

Desarrolla proyectos con estructuras innovadoras, atención al detalle y cumpliendo normativas de accesibilidad, calidad y derechos legales en cada etapa.

"Learn different, learn with us."

Diseñar productos editoriales multimedia.

Contenidos (ARGN004PO)

1. FUNDAMENTOS CREATIVOS DEL DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA.
   - 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.

2. PROCESO DE DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA.
   - 2.1. Producto editorial multimedia: qué es y cómo se desarrolla.
   - 2.2. Especificaciones sobre los productos multimedia editoriales. Tipos y plataformas.
   - 2.3. La gestión del proyecto editorial multimedia. Adaptación y nuevos parámetros.
   - 2.4. Innovación y conceptos concretos respecto a los procesos editoriales tradicionales.
   - 2.5. El trabajo en equipo: creación del grupo de trabajo.
   - 2.6. Fases del proyecto: de la idea al usuario.
   - 2.7. Derechos de autor del proyecto editorial multimedia.
   - 2.8. Bocetos de productos editoriales multimedia.
   - 2.9. Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia.
   - 2.10. Presentación de los rasgos generales específicos del producto.
   - 2.11. La navegación en productos editoriales multimedia.
   - 2.12. Estándares de calidad.
   - 2.13. Accesibilidad.
   - 2.14. Normativa de seguridad, salud y protección ambiental.

3. DISEÑO GRÁFICO DE PANTALLAS.
   - 3.1. Espacios gráficos de las pantallas.
   - 3.2. Fases del diseño: idea, desarrollo e integración. La organización del trabajo.
   - 3.3. Creación de elementos gráficos y texturales. Utilización de bancos de imágenes.
   - 3.4. Utilización del color en el diseño.
   - 3.5. El texto y su codificación. Lenguaje básico sobre tipografía.
   - 3.6. La tipografía. Estilos y características específicas del medio.
   - 3.7. Características técnicas y de legibilidad de las tipografías digitales.
   - 3.8. Aplicación del diseño gráfico en el desarrollo de pantallas. La importancia del guion previo.

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 escáneres.
   - 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. Aplicaciones para crear animaciones y clips de vídeo.
4.11. Librerías de efectos y objetos.
4.12. Herramientas de retoque, ajustes de color, tamaño, filtros, conversión entre formatos, compresión u otros.
4.13. Software de maquetación: integración de imágenes y textos.
4.14. Realidad virtual.

5. ARQUITECTURAS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA.
   5.1. Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia.
   5.2. Estructura de los datos y de la información a tratar.
   5.3. Estructura y selección de software a utilizar.
   5.4. Tipología y descripción de los equipos de producción y de usuario.
   5.5. Clasificación del producto por su entorno de utilización, tecnológico y de consumo.
   5.6. Estándares de arquitectura.
   5.7. Arquitecturas de red.
   5.8. Arquitecturas software.
   5.9. Arquitecturas hardware.
   5.10. Arquitecturas de información.
   5.11. Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad.
   5.12. Formato de archivos y almacenamiento.

6. DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE UN PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA
   6.1. Definición de una descripción funcional ajustada al guion.
   6.2. Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia.
   6.3. Desarrollo del documento de funcionalidad.

7. INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS MULTIMEDIA EN LAS PANTALLAS.
   7.1. Tipos de contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, iconos, elementos interactivos y otros.
   7.2. Características de los contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros.
   7.3. Selección de contenidos en relación al producto multimedia.
   7.4. Arquitectura de las pantallas.
   7.5. El color. Equilibrio de color
   7.6. Esquemas de composición y arquitectura gráfica.
   7.7. Principales problemas relacionados con la maquetación.
   7.8. Distribución de los elementos y peso informativo.
   7.9. Definición de páginas maestras según el producto multimedia.
   7.10. Previsualización de imágenes en navegadores.
   7.11. Accesibilidad. Estándares, normativas y convenciones.
   7.12. Recuperación de objetos multimedia de repositorios de objetos.

8. DESARROLLO DE BOCETOS/ESQUEMAS PARA DISEÑO MULTIMEDIA.
   8.1. Aplicación de las normas de estilo en los bocetos.
   8.2. Aplicación de normas de calidad.
   8.3. Creación de plantillas de trabajo.
   8.4. Bocetado de diferentes alternativas. Propuestas al cliente.
   8.5. Integración de la interactividad en los bocetos.
   8.6. Bocetos de la navegación global del producto multimedia.
   8.7. Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia.

9. DERECHOS LEGALES DE USO DE CONTENIDOS MULTIMEDIA.
    - 9.1. Definición y normativa sobre propiedad intelectual.
    - 9.2. Ley de Protección de Datos.
    - 9.3. Definición de los derechos legales de uso.
    - 9.4. Tipos de derechos legales de uso.
    - 9.5. Los derechos de uso de contenidos multimedia.
    - 9.6. Gestión colectiva de los derechos legales de uso de contenidos multimedia.
    - 9.7. Documentación sobre los derechos de uso de contenidos multimedia.
    - 9.8. Gestiones administrativas, de alquileres y pagos de derechos de autor.
    - 9.9. Medidas para la utilización de forma legal de los recursos multimedia.

Requisitos para realizar el Curso

El curso está 100% subvencionado (**gratuito**) tanto para trabajadores en activo como para desempleados inscritos en la Oficina de Empleo.

En todo caso, debido a los requisitos de la convocatoria las plazas están limitadas. Enviar la documentación y cumplir requisitos no garantiza la obtención de una plaza.

Tendrás preferencia en la inscripción del curso si cumples uno de estos requisitos: trabajadores/as a tiempo parcial y con contrato temporal, trabajadores/as autónomos, personal con baja cualificación, mujeres, personal con discapacidad, desempleados/as de larga duración (plazas limitadas), trabajadores/as afectados por un ERTE, trabajadores/as afectados por un ERE, trabajadores/as de Pymes, trabajadores/as jóvenes demandantes de empleo.

Este curso pertenece a la convocatoria de formación Nacional 2024. Puedes realizar varios cursos dentro de esta convocatoria. Consulta nuestros cursos gratuitos.

Realizando con éxito el curso, conseguirás **un diploma acreditativo** de la realización del curso.

¡Contacta con nosotros y te informaremos!

910 10 10 80 662 51 66 65 hola@miscursosyformacion.com