

MF0936_3 – DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA (ARGN0110)

Datos generales:

Denominación:	MF0936_3 DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA (ARGN0110)
Nº Acción Formativa:	2015/0039/A0036/G002
Familia profesional:	Artes Gráficas
Área profesional:	Edición
Cualificación profesional:	Nivel 3
Asociado a Certif. Prof:	ARGN0110 - DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA (RD 1135/2007, de 31 de agosto) (Este curso es el módulo MF0936_3 de este Certificado de Profesionalidad)
Número de alumnos:	15 alumnos
Duración:	110 horas
Modalidad:	Presencial
Localidad:	Gijón
Fecha Inicio /Fin prevista:	09 octubre 2017 / 7 noviembre 2017 *
Horario:	Lunes a Viernes de 15.00 a 21.00 horas

*Las fechas de inicio y fin son orientativas, en caso de sufrir modificaciones se informará a todos/as los inscritos/as

Objetivos

El objetivo general del Certificado de Profesionalidad en el que se enmarca este módulo formativo es desarrollar productos multimedia a partir de proyectos editoriales, destinados a entornos web o a soportes físicos digitales; determinando los aspectos de funcionalidad, interacción y usabilidad, definiendo su arquitectura, realizando el diseño de los elementos gráficos y multimedia necesarios para obtener el producto, gestionando y controlando la calidad del producto editorial multimedia.

El objetivo de este módulo formativo es que alumno diseñe el producto editorial multimedia

Contenidos

1. DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA (60 horas)

A. Fundamentos creativos del diseño gráfico de productos editoriales multimedia

- Principios de asociación psicológica:
 - o Definición. La interpretación de los estímulos externos.
 - o Leyes básicas: de la Gestalt, de proximidad, de igualdad o equivalencia, de pregnancia, del cerramiento, de la experiencia, de simetría, de continuidad, de figura-fondo,
- Principios de composición:
 - o La composición, el concepto
 - o La escala y la sección áurea
 - o El equilibrio en una composición. Proporción y consistencia.
 - o Ritmo, jerarquía y unidad
- El contraste de tono y de escala.
- Bases de la síntesis visual
 - o Conceptos básicos sobre análisis y síntesis visual: sencillez, claridad, estética e impacto visual.
 - o Percepción espacial. Encuadre digital.
 - o Composición: alineación, repetición, contraste y proximidad.
- La imagen como elemento de comunicación.
 - o Imagen como concreción de una idea
 - o Tipos de imágenes: fotografía e ilustración.
 - o Conceptos básicos de fotografía.
 - o Desarrollo en la creación de la imagen gráfica digital
 - o Evaluación técnica y cualitativa de la imagen
 - o Creación y desarrollo de los bancos de imágenes.
 - o Equilibrio de color en proyectos digitales.
 - o De vectores a píxeles y viceversa.
 - o Convertir a blanco y negro
 - o Preparación para edición en internet. Adaptación y creación de nuevos elementos.
- Teoría del color.
 - o Historia y principales teorías.
 - o Color luz: colores primarios y secundarios.
 - o Propiedades y fisiología del color
 - o Tipos de imágenes según el color.
- El color. Simbolismo asociado a los colores.
 - o Aspectos históricos y culturales.
 - o Asociaciones y su efecto.

B. Proceso de Diseño de productos editoriales multimedia

- Producto editorial multimedia: qué es y cómo se desarrolla.
- Especificaciones sobre los productos multimedia editoriales. Tipos y plataformas.
 - o Elementos: Textos, gráficos, imágenes, animaciones 2D y 3D, videos, sonidos.
 - o Integración de diferentes medios.
 - o Funcionalidad.
 - o La interactividad.
- La gestión del proyecto editorial multimedia. Adaptación y nuevos parámetros.
- Innovación y conceptos concretos respecto a los procesos editoriales tradicionales.
- El trabajo en equipo: creación del grupo de trabajo.
- Fases del proyecto: de la idea al usuario.
 - o La fase inicial del proyecto: ideas y documentación previa
- Derechos de autor del proyecto editorial multimedia
 - o Marco legislativo de la propiedad intelectual y los derechos de autor
 - o Características y elementos de la propiedad intelectual
 - o Transmisión de los derechos de edición electrónica. Principales figuras contractuales.
 - o Nuevos tipos de licencias: Copyleft y Creative Commons. Los wikis.
 - o La defensa de los derechos de los editores
 - o Vulneración de los derechos de los editores. Actuaciones civiles y penales

- o Entidades de gestión de derechos de la propiedad intelectual
- Bocetos de productos editoriales multimedia.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia
- Presentación de los rasgos generales específicos del producto.
 - o Estudio exhaustivo del usuario: necesidades y formas de consulta.
 - o Participantes en el proceso. El editor como motor del proyecto.
 - o Creación y selección de ideas previas gráficas y de navegación.
 - o Realización del guión previo y concreción de ideas en las pantallas básicas.
 - o Uso de herramientas de definición de esquemas.
- La navegación en productos editoriales multimedia.
 - o Concreción de los contenidos. El guión previo
 - o Aplicaciones para diseñar y entender la navegación.
 - o Adaptación de la navegación a diferentes dispositivos y pantallas.
- Estándares de calidad.
 - o World Wide Web Consortium (W3C)
 - o Normas ISO aplicables.
 - o Otras organizaciones.
 - o Beneficios de su uso
- Accesibilidad
 - o La Iniciativa de Accesibilidad Web (WAI)
 - o Creación de sitios web siguiendo las pautas de accesibilidad
 - o Modificación de un sitio web para adaptarlo a las pautas de accesibilidad
 - o Internet móvil
- Normativa de seguridad, salud y protección ambiental.

C. Diseño gráfico de pantallas

- Espacios gráficos de las pantallas:
 - o Elementos que componen cada pantalla.
 - o Combinación de gráficos e ilustraciones: normas básicas de composición en formatos digitales
 - o Principios básicos de composición.
- Fases del diseño: idea, desarrollo e integración. La organización del trabajo.
- Creación de elementos gráficos y texturales. Utilización de bancos de imágenes.
- Utilización del color en el diseño:
 - o Manipulación del color. Adaptar, crear y exportar nuevas paletas.
 - o Pruebas de color y selección en pantalla
- El texto y su codificación. Lenguaje básico sobre tipografía.
- La tipografía. Estilos y características específicas del medio.
- Características técnicas y de legibilidad de las tipografías digitales
 - o Trabajar con alfabetos no romanos.
 - o Color y tamaños. Texto y color.
 - o Creación de contrastes.
 - o Personalizar tipografías.
 - o Crear nuevas fuentes
 - o Combinaciones de familias tipográficas
- Aplicación del diseño gráfico en el desarrollo de pantallas. La importancia del guión previo.

D. Uso de herramientas informáticas de diseño gráfico multimedia.

- Software más habitual.
 - o Opciones más comunes para la realización de imágenes e ilustraciones
 - o Librerías. Cajas de herramientas.
 - o Reutilización de contenidos
- Aplicaciones de software libre.
 - o Particularidades del uso de software libre y de código abierto.
 - o Repositorios. Condiciones de uso
 - o El recurso a las comunidades de usuarios.
- Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías.
 - o PS (Fuentes PostScript), TTF (Fuentes TrueType) y OTF (Fuentes OpenType)
- Aplicaciones para el diseño y creación de imágenes.
 - o Formatos de imágenes
 - o Parámetros de tamaño y resolución
 - o Adecuación al soporte en que se va a visualizar el producto editorial

- Aplicaciones de tratamiento de fotografía digital.
 - o Formatos de imágenes
 - o Parámetros de tamaño y resolución
 - o Filtros y efectos
 - o Adecuación al soporte en que se va a visualizar el producto editorial
 - o Estudio fotográfico virtual. combinación y manipulación de fotografías
- Trabajar con escáneres.
 - o Tipos.
 - o Resolución y profundidad de color.
 - o Formatos de salida y su adecuación al producto
- Utilización de cámaras digitales.
 - o Características técnicas: resolución, profundidad de color, sensibilidad y control
 - o Optimización de formatos.
- Software de dibujo vectorial.
 - o Degradados, patrones y texturas
 - o Combinación con textos y fotografías
 - o Generación de iconos, fondos, personajes, cliparts
- Aplicaciones de retoque de imágenes y efectos 2D y 3D.
 - o Creación de entornos virtuales
 - o Rótulos, composiciones.
- Aplicaciones para crear animaciones y clips de vídeo.
 - o Personajes, micromundos, simuladores
 - o Efectos especiales
- Librerías de efectos y objetos.
- Herramientas de retoque, ajustes de color, tamaño, filtros, conversión entre formatos, compresión u otros.
- Software de maquetación: integración de imágenes y textos
- Realidad virtual:
 - o Planificación de escenas
 - o Proceso de generación
 - o Toma de imágenes
 - o Digitalización
 - o Exportación
 - o Instalación y puesta a punto
 - o Realidad virtual inversa

2. DISEÑO FUNCIONAL Y DE LA INTERACTIVIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA (50 horas)

A. Arquitecturas de productos editoriales multimedia

- Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia
- Estructura de los datos y de la información a tratar.
 - o Proyectos lineales y multimedia de baja complejidad
 - o Proyectos multimedia complejos
 - o Proyectos on-line y off-line
 - o Proyectos interactivos
 - o Proyectos para plataformas móviles
- Estructura y selección de software a utilizar
 - o Software propietario
 - o Freeware, software de código abierto.
- Tipología y descripción de los equipos de producción y de usuario
 - o Proyectos lineales y multimedia de baja complejidad
 - o Proyectos multimedia complejos
 - o Proyectos on-line y off-line
 - o Proyectos interactivos
 - o Proyectos para plataformas móviles
 - o Proyectos para pantallas táctiles
- Clasificación del producto por su entorno de utilización, tecnológico y de consumo:
 - o Monopuesto (CDROM, DVD, USB, HD móvil, etc.)
 - o En red (Intranet, Internet)
 - o Computadora / ordenador estacionario o portátil
 - o Móvil / PDA / Smartphone/ pantalla táctil.

- o Lector de libro digital
- o Videoconsola
- o Pizarra Digital Interactiva
- o Nuevas tendencias
- Estándares de arquitectura
- Arquitecturas de red.
 - o Separación de funciones. Modularidad.
 - o Conectividad de nodos
 - o Seguridad
 - o Compartición de recursos físicos y lógicos. Eficiencia.
 - o Administración y mantenimiento.
 - o Funcionalidad y facilidad de uso
 - o Normalización
 - o Administración de datos. Conectividad mejorada.
 - o Interfaces persona-máquina, persona-programa y programa-programa.
- Arquitecturas software:
 - o Sistema, subsistemas, módulos y componentes.
 - o Árbol estructural
 - o Modelos de construcción de software: En cascada y en "V"
 - o Gestión de proyectos
 - o Ciclo de vida de un producto
- Arquitecturas hardware.
 - o Arquitectura abierta y arquitectura cerrada. Características.
 - o Estándares
 - o Portabilidad
 - o Lenguajes de programación disponibles
 - o Conectividad e integración en redes
 - o Mantenimiento
 - o Integración de subsistemas de información
- Arquitecturas de información.
 - o Estructura de datos: organización, métodos de acceso, grado de asociatividad y alternativas de procesamiento
 - o Procedimientos: especificación del procesamiento, secuencia de sucesos, nodos bifurcación de decisiones.
 - o Acceso privativo mediante red de módulos independientes
 - o Diagramas de estructuras. Diseño modular
 - o Acoplamiento y cohesión
- Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad
 - o Requisitos de interoperabilidad del proyecto
 - o Verificación de componentes
 - o Verificación de cumplimiento de especificaciones
 - o Pruebas de aceptación
 - o Conectividad con sistemas externos
- Formato de archivos y almacenamiento
 - o Formatos multimedia: de imagen, de vídeo, de audio y de creación multimedia y tratamientos de datos
 - o Compresión de archivos para pantallas táctiles.

B. Descripción funcional de un producto editorial multimedia

- Definición de una descripción funcional ajustada al guión.
 - o Navegación
 - o Interacción
 - o Seguimiento y control de los usuarios
- Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia.
 - o Diseño de la navegación
 - o Diagrama de flujo principal
 - o Análisis de itinerarios
 - o Usabilidad: Facilidad de aprendizaje y manejo, flexibilidad de uso y transparencia, optimización de contenidos y maximización del espacio útil.
 - o Diseño de la interacción. Características:
 - o Índice de contenidos
 - o Árbol de contenidos

- o Estructura de menú
- o Iconos
- o Mecanismos de búsqueda
- o Acciones y control: Control de itinerarios, registro de estados, mensajes de control y pesos y baremaciones
- o Mensajes y etiquetas
- Desarrollo del documento de funcionalidad
 - o Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia
 - o Metáforas y descripciones. Guión literario
 - o Diagramas de flujo
 - o Catálogos de recursos multimedia y cajas de herramientas digitales
 - o Uso de herramientas de definición de esquemas.

C. Integración de elementos multimedia en las pantallas

- Tipos de contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, iconos, elementos interactivos y otros.
- Características de los contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros:
 - o Formatos
 - o Tamaños
 - o Dimensiones espaciales
 - o Dimensiones temporales.
- Selección de contenidos en relación al producto multimedia:
 - o Libro electrónico
 - o CD-Rom
 - o DVD interactivo
 - o Publicación sobre Internet
- Arquitectura de las pantallas
- El color. Equilibrio de color:
 - o Principios y bases
 - o Terminología básica
 - o Espacios cromáticos y modelos de color
 - o Sistemas de ordenación de los colores: cartas y bibliotecas de colores.
 - o Gestión de color. Sistemas de gestión. Calibración
- Esquemas de composición y arquitectura gráfica
 - o Tipos básicos de composición visual
 - o Distribución y peso de los elementos
 - o Diagramas, esquemas, planos, cuadros, tablas
- Principales problemas relacionados con la maquetación:
 - o Integración de textos.
 - o Variables visuales de la tipografía
 - o Integración de imágenes.
 - o Integración de elementos multimedia
 - o Tamaño, formato y resolución
- Distribución de los elementos y peso informativo:
 - o Criterios estéticos
 - o Criterios técnicos
 - o Criterios de legibilidad
 - o Criterios de calidad sonora y auditiva
 - o Criterios de comunicación audiovisual
- Definición de páginas maestras según el producto multimedia:
 - o Funciones
 - o Reglas de definición de estilo
 - o Herencia y jerarquía
 - o Selectores
 - o Declaración de estilo
 - o Declaraciones múltiples
- Previsualización de imágenes en navegadores
- Accesibilidad. Estándares, normativas y convenciones.
 - o Pautas del W3C - WAI (Web Accessibility Initiative).

- o Para personas con dificultades de visión: tipografías de gran tamaño, textos de alto contraste, lectores de pantallas y sintetizadores de voz
- o Para personas con dificultades motoras y/o de visión: programas de reconocimiento de voz, teclados de conceptos, dispositivos apuntadores, teclados adaptados y otros dispositivos de entrada.
- Recuperación de objetos multimedia de repositorios de objetos.
 - o Localización de los archivos de objetos multimedia:
 - o Bases de datos y archivos digitales
 - o Normativa legal de uso

D. Desarrollo de bocetos/esquemas para diseño multimedia

- Aplicación de las normas de estilo en los bocetos
 - o Proporción
 - o Ritmo
 - o Equilibrio
 - o Adaptación al formato
- Aplicación de normas de calidad:
 - o Adecuación al mensaje
 - o Legibilidad
 - o Funcionalidad
 - o Compatibilidad
 - o Multiplataforma
- Creación de plantillas de trabajo:
 - o Diseño de plantillas
 - o Utilización y aplicación de plantillas estáticas y animadas
 - o Modificación de plantillas
 - o Planificación y aplicación de estilos
 - o Creación y diseño de hojas de estilo:
 - o Vinculación y aplicación de hojas de estilo.
 - o Diseño y animación vectorial:
- Bocetado de diferentes alternativas. Propuestas al cliente:
 - o Propuestas de navegación
 - o Propuestas de interacción
 - o Propuestas de funcionalidad
 - o Propuestas de funcionamiento en dispositivos finales
- Integración de la interactividad en los bocetos:
 - o Control de errores
 - o Control de pesos y tiempos de respuesta
 - o Adecuación a las interfaces
 - o Adecuación de la gestión de respuestas de usuario al diseño de la interacción
 - o Integración coherente con el diseño gráfico
 - o Pantallas/mensajes de ayuda
 - o Pantallas/mensajes de error
- Bocetos de la navegación global del producto multimedia
 - o Árbol de navegación
 - o Bucles
 - o Textos de mensajes de error, de ayuda y avisos.
 - o Elementos organizativos.
 - o Diagramas de flujo o navegación
 - o Diagrama de programa
 - o Diagrama de sistema
 - o Diagrama de procedimiento
- Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia.
 - o Previsualización de imágenes y elementos multimedia en navegadores y pantallas

E. Derechos legales de uso de contenidos multimedia

- Definición y normativa sobre propiedad intelectual.
- Ley de Protección de Datos.
- Definición de los derechos legales de uso.
 - o Titularidad
 - o Autoría
 - o Explotación.

- Tipos de derechos legales de uso.
 - o Patentes
 - o Licencias
 - o Royalties
- Los derechos de uso de contenidos multimedia.
 - o Especificaciones en cuanto a la explotación
 - o Costes de los derechos de uso y/o explotación
 - o Derechos y obligaciones de usuarios y autores
- Gestión colectiva de los derechos legales de uso de contenidos multimedia.
- Documentación sobre los derechos de uso de contenidos multimedia.
- Gestiones administrativas, de alquileres y pagos de derechos de autor.
- Medidas para la utilización de forma legal de los recursos multimedia

Requisitos para inscribirse

El plan de formación en el que se enmarca este curso, está dirigido prioritariamente a trabajadores ocupados, aunque un 40% de plazas podría cubrirse con personas desempleadas.

Los **trabajadores ocupados** que participen en este curso han de tener su centro de trabajo o residencia en la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias.

En el caso de **personas desempleadas**, deberán estar inscritos en las Oficinas de Empleo del Servicio Público de Empleo del Principado de Asturias.

Además, los participantes deberán cumplir con los **requisitos exigidos por el certificado de profesionalidad** que se indican a continuación:

- a) Estar en posesión del Título de Bachiller
- b) Estar en posesión de un certificado de profesionalidad del mismo nivel que el presente certificado de profesionalidad (nivel 3).
- c) Estar en posesión de un certificado de profesionalidad de 2 de la misma familia y área profesional.
- d) Cumplir el requisito académico de acceso a los ciclos formativos de grado superior, o bien haber superado las correspondientes pruebas de acceso reguladas por las administraciones educativas.
- e) Tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años y/o de 45 años.
- f) Tener los conocimientos formativos o profesionales suficientes que permitan cursar con aprovechamiento la formación.

Inscripciones:

Para formalizar tu inscripción es necesario que accedas a la web: www.asturiasenformacion.com selecciones este curso y te inscribas en él.

Pronto nos pondremos en contacto contigo para ampliar información.

Documentación que solicitaremos al inicio del curso:

- Solicitud de participación en acción formativa.
- Fotocopia del DNI
- Vida laboral (en el caso de ser trabajador en activo)
- Tarjeta de Demandante de empleo (en el caso de encontrarte en desempleo)
- Titulación exigida por el Certificado de Profesionalidad

Para más información

Entidad que lo imparte:	Dicampus S.L.
Dirección:	Parque Científico - Tecnológico, Zona Intra, Edificio Talento Corporativo, Avda. del Jardín Botánico, 1345, 33203 Gijón
E-mail:	formacion@dicampus.com
Teléfono:	985.320. 478
Whastapp:	695.460.198
Web:	www.asturiasenformacion.com