



EUROINNOVA FORMACION
INTERNATIONAL BUSINESS SCHOOL

***Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia (Dirigida a la
Acreditación de las Competencias Profesionales R.D. 1224/2009)***

+ Información Gratis

Titulación certificada por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL

Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia (Dirigida a la Acreditación de las Competencias Profesionales R.D. 1224/2009)

Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia (Dirigida a la Acreditación de las Competencias Profesionales R.D. 1224/2009)

Duración: 570 horas

Precio: 420 € *

Modalidad: A distancia

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Descripción

Hoy en día vivimos inmersos en la sociedad de la imagen, de las artes gráficas, otorgando una gran importancia a saber desarrollar productos multimedia a partir de proyectos editoriales, destinados a entornos web o a soportes físicos digitales, al igual que determinar los aspectos de funcionalidad, interacción y usabilidad realizando el diseño de los elementos gráficos y multimedia necesarios para obtener el producto, gestionando y controlando la calidad del producto editorial multimedia. Este curso aportará las competencias necesarias para convertirse en un/a profesional de desarrollo de productos multimedia.

Euroinnova Business School

Euroinnova Business School, es una escuela de negocios avalada por 5 universidades y múltiples instituciones a nivel internacional. En el siguiente enlace puede ver los

Además Euroinnova cuenta con más de 10.000

cursos online

cursos Homologados

Puede matricularse hoy con un 10% de descuento, si se matricula online en el siguiente enlace:



Al formar parte de Euroinnova podrás disponer de los siguientes servicios totalmente gratis, además de pasar a formar parte de una escuela de negocios con un porcentaje de satisfacción de más del 95%, auditada por agencias externas, además de contar con el apoyo de las principales entidades formativas



+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



A quién va dirigido

Este curso está dirigido a los profesionales del mundo de las artes gráficas, concretamente en el desarrollo de productos editoriales multimedia, dentro del área profesional de edición, y a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados con diseñar, generar, publicar productos multimedia, así como gestionar y controlar su calidad.

Objetivos

- Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia.
- Diseñar el producto editorial multimedia.
- Generar y publicar productos editoriales multimedia.
- Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia.

Para que te prepara

La presente formación se ajusta al itinerario formativo del Certificado de Profesionalidad ARGN0110 Desarrollo de productos editoriales multimedia, certificando el haber superado las distintas Unidades de Competencia en él incluidas, y va dirigido a la acreditación de las Competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral y de la formación no formal, vía por la que va a optar a la obtención del correspondiente Certificado de Profesionalidad, a través de las respectivas convocatorias que vayan publicando las distintas Comunidades Autónomas, así como el propio Ministerio de Trabajo (Real Decreto 1224/2009 de reconocimiento de las competencias profesionales adquiridas por experiencia laboral).

Salidas laborales

Desarrolla su actividad en empresas editoriales, prensa periódica, empresas de educación y formación, medios de comunicación, agencias de publicidad, empresas de consultoría en publicaciones multimedia, departamentos de comunicación de organizaciones, empresas con gran presencia en Internet. Departamento de publicación digital de empresas de edición. En grandes, medianas y pequeñas empresas, con diferentes niveles organizativos. En empresas públicas o privadas. La actividad se desarrolla por cuenta propia o ajena.

Titulación

Certificado de Aprovechamiento de haber cursado la formación que le Acredita las Unidades de Competencia recogidas en el Certificado de Profesionalidad ARGN0110 Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia, regulada en el Real Decreto 1520/2011, de 31 de Octubre, del cual toma como referencia la Cualificación Profesional ARG239_3 Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia (Real Decreto 1135/2007, de 31 de Agosto).



EUROINNOVA
BUSINESS
SCHOOL



TITULACIÓN EXPEDIDA POR
EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO

CUALIFICA2



**Titulación Avalada Para El
Desarrollo De Las Competencias
Profesionales R.D. 1224/2009**

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).

EUROINNOVA FORMACION
como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO
NOMBRE DEL ALUMNO/A
con D.N.I. XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación EUROINNOVA en la convocatoria de 2014
Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX
Con una calificación de SOBRESALIENTE
Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General El/La interesado/a

Sello

INTERNATIONAL COMMISSION ON DISTANCE EDUCATION
Con Estado Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO (Jun. Resolución 80/8)

Forma de financiación

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail donde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en leer el manual teórico, a la vez que se responden las distintas cuestiones que se adjuntan al final de cada bloque temático.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, el "Cuaderno de Ejercicios" que se adjunta. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (75% del total de las respuestas).

Materiales didácticos



- Maletín porta documentos
- Manual teórico 'UF1583 Diseño Gráfico de Productos Editoriales Multimedia'
- Manual teórico 'MF0935_3 Proyectos de Productos Editoriales Multimedia'
- Manual teórico 'UF1585 Desarrollo de Prototipos de Productos Editoriales Multimedia'
- Manual teórico 'UF1584 Diseño Funcional y de la Interactividad de Productos Multimedia'
- Manual teórico 'UF1586 Integración de la Funcionalidad en Productos Multimedia'

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia (Dirigida a la Acreditación de las Competencias Profesionales R.D. 1224/2009)

- Manual teórico 'UF1587 Publicación de Productos Editoriales Multimedia'
- Manual teórico 'MF0938_3 Gestión de la Calidad de Productos Editoriales Multimedia'
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- Subcarpeta portafolios
- Dossier completo Oferta Formativa
- Carta de presentación
- Guía del alumno
- Sobre a franquear en destino
- Bolígrafos

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental . Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de 6 meses para la finalización del curso, a contar desde la fecha de recepción de las materiales del mismo.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Programa formativo

PARTE 1. MF0935_3 PROYECTOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA EDITORIAL. PRODUCTOS Y MERCADOS

Empresas y estudios multimedia. Panorama actual

Gestión y comunicación con clientes

Mercados nacionales e internacionales

Productos multimedia desarrollados: páginas web, DVDs, Libros electrónicos, revistas digitales, periódicos digitales, cursos de formación on-line, recursos digitales educativos, aplicaciones para móviles, widgets y otros.

Normativa legal aplicable en el marco multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Tipo de proyectos editoriales multimedia

Requisitos de productos editoriales multimedia.

Fases de elaboración de un proyecto editorial multimedia.

Adaptación de productos editoriales. Creación de productos editoriales multimedia a partir de otros existentes

Proyectos editoriales multimedia externos e internos

Requisitos del proyecto

Desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia

Herramientas informáticas para la planificación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APLICACIÓN DE ESTÁNDARES DE CALIDAD EN PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Definición y descripción de estándares de calidad.

Definición y objetivos de la usabilidad

Accesibilidad a productos multimedia.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. PLANIFICACIÓN DE RECURSOS TÉCNICOS Y HUMANOS DE UN PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA.

El proceso de planificación. Eficiencia y eficacia. Parámetros de medición.

Recursos técnicos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia (e_book, página web, DVD interactivo, recurso d educativo y otros.)

Adecuación de los recursos tecnológicos; permisos de acceso a la información.

Sistemas de comunicación entre los equipos

Evaluación de los recursos humanos

Herramientas informáticas para la planificación

Técnicas para la planificación de recursos

Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANÁLISIS DE LA VIABILIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Viabilidad de un producto multimedia

Relación coste/beneficio y oportunidad del producto multimedia

Costes de recursos humanos.

Costes de recursos técnicos. Factores de coste

Costes de elementos multimedia
Estimación de costes y de tiempos.
Realización de presupuestos.
Control de un presupuesto estático
Herramientas informáticas para planificación y realización de presupuestos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LIBROS DE ESTILO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Definición de libro de estilo: funcionalidad y objetivos.
Plantillas en los libros de estilo
Normas de utilización
Los gráficos: color, semiótica, tamaños y otros.
Mapas de bits y vectores. Especificaciones.
Especificaciones de trabajo de color en pantalla:
Recomendaciones sobre elementos multimedia. Visuales y de audio
Elementos dinámicos del producto multimedia. Especificaciones
La navegación y la interacción. Tablas y listas de códigos.
Las imágenes. Recomendaciones de uso:
Los textos: tipografías, color, tamaños y otros. Convenciones y normas de uso
Master, TrueType, OpenType. Combinación de formatos.
Elaboración de un libro de estilo.
Diseño y aprobación del Manual de imagen corporativa.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APLICACIÓN DE LA NORMATIVA DE SEGURIDAD, SALUD Y PROTECCIÓN AMBIENTAL

Conceptos sobre seguridad, salud y protección ambiental en el trabajo
Ley de prevención de riesgos laborales y protección ambiental
Riesgos relacionados con las condiciones de seguridad en empresas de edición multimedia.
Aplicación de los planes de seguridad, salud y protección ambiental en los procesos de creación de productos multimedia
Evaluación de riesgos específicos en procesos multimedia: Equipos de trabajo, iluminación, ergonomía.
Medidas preventivas relacionadas con los riesgos generales y específicos de productos multimedia

PARTE 2. MF0936_3 DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD FORMATIVA 1. UF1583 DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. FUNDAMENTOS CREATIVOS DEL DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Principios de asociación psicológica
Principios de composición:
El contraste de tono y de escala.
Bases de la síntesis visual
La imagen como elemento de comunicación.
Teoría del color.
El color. Simbolismo asociado a los colores.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. 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.
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.
Derechos de autor del proyecto editorial multimedia
Actuaciones civiles y penales
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.
La navegación en productos editoriales multimedia.
Estándares de calidad.
Accesibilidad
Normativa de seguridad, salud y protección ambiental.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO GRÁFICO DE PANTALLAS

Espacios gráficos de las pantallas:
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:
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
Aplicación del diseño gráfico en el desarrollo de pantallas. La importancia del guión previo.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA.

Software más habitual.
Aplicaciones de software libre.
Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías.
Aplicaciones para el diseño y creación de imágenes.
Aplicaciones de tratamiento de fotografía digital.
Trabajar con escáneres.
Utilización de cámaras digitales.
Software de dibujo vectorial.
Aplicaciones de retoque de imágenes y efectos 2D y 3D.
Aplicaciones para crear animaciones y clips de vídeo.
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

UNIDAD FORMATIVA 2. UF1584 DISEÑO FUNCIONAL Y DE LA INTERACTIVIDAD DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURAS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia
Estructura de los datos y de la información a tratar.
Estructura y selección de software a utilizar
Tipología y descripción de los equipos de producción y de usuario
Clasificación del producto por su entorno de utilización, tecnológico y de consumo:
Estándares de arquitectura
Arquitecturas de red.
Eficiencia.

Arquitecturas software
Arquitecturas hardware.
Características.

Arquitecturas de información.

Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad

Formato de archivos y almacenamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE UN PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA

Definición de una descripción funcional ajustada al guión.

Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia.

Desarrollo del documento de funcionalidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. 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

Selección de contenidos en relación al producto multimedia

Arquitectura de las pantallas

El color. Equilibrio de color

Esquemas de composición y arquitectura gráfica

Principales problemas relacionados con la maquetación

Distribución de los elementos y peso informativo

Definición de páginas maestras según el producto multimedia

Previsualización de imágenes en navegadores

Accesibilidad. Estándares, normativas y convenciones.

Recuperación de objetos multimedia de repositorios de objetos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DE BOCETOS/ESQUEMAS PARA DISEÑO MULTIMEDIA

Aplicación de las normas de estilo en los bocetos

Aplicación de normas de calidad

Creación de plantillas de trabajo

Bocetado de diferentes alternativas. Propuestas al cliente

Integración de la interactividad en los bocetos

Bocetos de la navegación global del producto multimedia

Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. 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.

Tipos de derechos legales de uso.

Los derechos de uso de contenidos multimedia.

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

PARTE 3. MF0937_3 IMPLEMENTACIÓN Y PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



MULTIMEDIA

UNIDAD FORMATIVA 1. UF1585 DESARROLLO DE PROTOTIPOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. VALORACIÓN DE LA COMPLEJIDAD DEL PROTOTIPO CON RELACIÓN AL PROYECTO

Análisis de los aspectos relevantes en prototipos terminados

Selección de elementos que conforman el prototipo

Presentación plenamente funcional de un fragmento representativo del proyecto, incluyendo

Determinación de las herramientas necesarias para desarrollar el prototipo en función de:

UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS DE AUTOR

Definición de herramientas de autor.

Clasificación de las herramientas de autor

Utilización de diferentes herramientas de autor existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LENGUAJES DE MARCADO, DE PRESENTACIÓN Y DE GUIONES

Definición de lenguajes de marcado, de presentación y de guiones

Utilización de diferentes herramientas de marcado, de presentación o de guiones existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO

Análisis del diseño previo y de las especificaciones del producto multimedia

Montaje del prototipo

Montaje de los elementos multimedia en un prototipo:

Modificaciones en los prototipos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. USO/MANEJO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE RECURSOS DE DISEÑO INTERACTIVO

Herramientas de animación web

Desarrollo e implementación de sitios dinámicos con bases de datos.

Preparación de estructuras para requisitos específicos.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROTOTIPOS PARA PÁGINAS WEB Y PARA DISPOSITIVOS MÓVILES.

Ensamblado de Widgets de colecciones y repositorios

Wireframes

UNIDAD FORMATIVA 2. UF1586 INTEGRACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD EN PRODUCTOS MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ELEMENTOS DE FUNCIONALIDAD Y DE INTERACTIVIDAD EN PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Interpretación de los elementos que conforman los diseños previos

Aspectos funcionales definidos en los bocetos

Elementos de interactividad de las diferentes pantallas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLO DE LA INTERACTIVIDAD EN PRODUCTOS MULTIMEDIA MEDIANTE HERRAMIENTAS DE AUTOR

Utilización de diferentes herramientas de autor existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO DE LA INTERACTIVIDAD EN PRODUCTOS MULTIMEDIA MEDIANTE LENGUAJES DE MARCADO, DE PRESENTACIÓN Y DE GUIONES

Utilización de diferentes herramientas de marcado, de presentación o de guiones existentes

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USO Y MANEJO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA GENERACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA.

Estilos de presentación

Transformación de documentos

Lenguajes de guiones de interacción

Lenguajes de interacción gráfica y de servidor

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MONTAJE DEL PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA

UNIDAD FORMATIVA 3. UF1587 PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA EN WEB Y PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

Fundamentos de la publicación editorial multimedia en web

Herramientas utilizadas para la publicación en web:

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA EN SOPORTE FÍSICO DIGITAL

Los soportes de la publicación editorial multimedia

Fundamentos de la publicación editorial multimedia en soporte físico digital

Herramientas utilizadas para la publicación en soporte físico digital

Características y funcionalidad de las herramientas

Desarrollo de publicación editorial multimedia en soporte físico digital

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ACTUALIZACIÓN DE PUBLICACIONES EDITORIALES MULTIMEDIA EN DIFERENTES SOPORTES

Posibilidades de actualización en las diferentes publicaciones

Herramientas utilizadas para la actualización de las publicaciones

PARTE 4. MF0938_3 GESTIÓN DE LA CALIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PARÁMETROS DE CONTROL DE CALIDAD DE LOS PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

ISO 9000

Factores de calidad ISO 9126

Parámetros Funcionales

Parámetros de navegación

Parámetros estéticos

Parámetros de interacción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRUEBAS DE CALIDAD SOBRE EL PROTOTIPO

Pruebas de funcionamiento

Pruebas de usabilidad

Pruebas de accesibilidad

Análisis de comportamiento respecto a las especificaciones

Pruebas de interfaces gráficas

Pruebas de ayudas

Pruebas de comportamiento en tiempo real

Evaluación y chequeo interno del prototipo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRUEBAS FUNCIONALES PARA PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Descripción de pruebas funcionales

Definición de tipos de pruebas funcionales

Medidas de uso de una plataforma de distribución

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USABILIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

ISO/IEC 9126

ISO/IEC 9241

+ Información Gratis

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EVALUACIÓN DE LA USABILIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Definición y objetivos de la evaluación de usabilidad

Principios de la usabilidad: Jakob Nielsen

Definición y objetivos de la evaluación de la usabilidad.

Métodos y técnicas de evaluación experimentales

El proceso de evaluación de la usabilidad

Técnicas de evaluación

Métodos de análisis estadístico

Desarrollo de ejemplos prácticos de evaluación de un producto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DOCUMENTACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Desarrollo de documentación de un producto editorial multimedia: De procesos, de estándares y técnica

Tipos de documentos: Estructuración y estilo editorial

Documentación para el usuario final.

Manual de mantenimiento

Documentación de control de calidad

Documento de evaluación: Registro de fallos y registro de últimas correcciones

Descripción de las condiciones legales de uso

Nuevas aplicaciones

Desarrollo de documentación interactiva mediante herramientas de edición

PROGRAMA DE BECAS PARA MASTER

Euroinnova cuenta con un programa de **becas de master** para ayudarte a decidir tu futuro, puedes entrar y solicitarla, Euroinnova cuenta con más de 2000 **master online** que puedes consultar y solicitar tu beca.

Haz clic para conocer nuestro catálogo de **cursos online**

Terminos relacionados:

Curso, Certificación, Cualificación, Profesional, Certificado, Profesionalidad, ARGN0110, UC0935_3, UC0936_3, UC0937_3, UC0938_3, MF0935_3, MF0936_3, MF0937_3, MF0938_3, UF1583, UF1584, UF1585, UF1586, UF1587, Artes, Gráficas, Edición, Desarrollo, Productos, Editoriales, Multimedia, Determinar, Especificaciones, Proyectos, Diseñar, Generar, Publicar, Gestionar, Controlar, Calidad, Diseño, Gráfico, Funcional, Interactividad, Prototipos, Integración, Funcionalidad, Publicación, Implementación, Prototipos, Valoración, Complejidad, Proyecto, Herramientas, Autor, Lenguajes, Marcado, Presentación, Guiones, Elaboración, Uso, Manejo, Informáticas, Recursos, Diseño, Interactivo, Páginas, Web, Dispositivos, Móviles, Integración, Aspectos, Previo, Herramientas, Mediante, Uso, Bocetos, Previos, Interfaz, Navegación, Árbol, Contenidos, Diferentes, Pantallas, Generación, Montaje, Soportes, Físico, Digital, Actualización, Diferentes, Fundamentos, Características, Desarrollo.

+ Información Gratis

www.euroinnova.edu.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

