



# Programa formativo



Dirección General de Formación  
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA,  
HACIENDA Y EMPLEO



MINISTERIO  
DE TRABAJO  
Y ECONOMÍA SOCIAL



SERVICIO PÚBLICO  
DE EMPLEO ESTATAL  
**SEPE**



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

## ARGN004PO | DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA 110 horas

### OBJETIVO GENERAL:

Diseñar productos editoriales multimedia

### CONTENIDOS:

#### 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.



# Programa formativo



Dirección General de Formación  
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA,  
HACIENDA Y EMPLEO



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 guión 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.



# Programa formativo



Dirección General de Formación  
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA,  
HACIENDA Y EMPLEO



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 guión.

6.2. Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia.



# Programa formativo



Dirección General de Formación  
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA,  
HACIENDA Y EMPLEO



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.



# Programa formativo



Dirección General de Formación  
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA,  
HACIENDA Y EMPLEO



## 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.