



# MÁSTER EN DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

ANA018



Certificación universitaria internacional

Escuela asociada a:





## DESTINATARIOS

El **Máster en Diseño de Productos Editoriales Multimedia** va dirigido a todas aquellas personas interesadas en ampliar sus conocimientos en el diseño gráfico de productos. A lo largo de la titulación, el alumno conocerá los fundamentos creativos del diseño gráfico de productos editoriales multimedia. Una vez adquiridos estos conocimientos, estudiará el proceso de diseño de productos editoriales y pantallas, al igual que el uso de herramientas informáticas de diseño gráfico multimedia y las arquitecturas de productos editoriales. Por otro lado, el temario profundizará en la descripción funcional de un producto editorial multimedia, en la integración de elementos multimedia en las pantallas, en el desarrollo de bocetos y en los derechos legales de uso de contenidos multimedia. El estudiante también aprenderá a gestionar los derechos legales de uso de contenidos multimedia, así como la definición y la normativa que se aplica sobre la propiedad intelectual. Además, el temario profundizará en la ley de Protección de Datos y en la definición de los derechos legales de uso.



## MODALIDAD

**Puedes elegir entre:**

- **A DISTANCIA:** una vez recibida tu matrícula, enviaremos a tu domicilio el pack formativo que consta de los manuales de estudio y del cuaderno de ejercicios.
- **ON LINE:** una vez recibida tu matrícula, enviaremos a tu correo electrónico las claves de acceso a nuestro Campus Virtual donde encontrarás todo el material de estudio.

En ambas modalidades el alumno recibirá acceso a un curso inicial donde encontrará información sobre la metodología de aprendizaje, la titulación que recibirá, el funcionamiento del Campus Virtual, qué hacer una vez el alumno haya finalizado e información sobre Grupo Inenka Formación. Además, el alumno dispondrá de un servicio de **clases en directo**.

El alumno puede solicitar **PRÁCTICAS GARANTIZADAS** en empresas. Mediante este proceso se suman las habilidades prácticas a los conceptos teóricos adquiridos en el curso. Las prácticas serán presenciales, de 3 meses aproximadamente, en una empresa cercana al domicilio del alumno.



## DURACIÓN

La duración del curso es de 600h, reconocidas con 24 ECTS.



## IMPORTE

Importe Original: 840€

**Importe Actual: 420€**



## CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica el "MÁSTER EN DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA", de la escuela SAN ANASTASIO INTERNATIONAL SCHOOL, avalado por nuestra condición de socios de la CECAP, máxima institución española en formación y de calidad.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez de los contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

El alumno tiene la opción de solicitar junto a su diploma un Carné Acreditativo de la formación firmado y sellado por la escuela, válido para demostrar los contenidos adquiridos.

Además, podrá solicitar una Certificación Universitaria Internacional de la Universidad Católica de Cuyo-DQ con un reconocimiento de 24 ECTS.



## CONTENIDO FORMATIVO

---

### UNIDAD FORMATIVA 1. DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

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

1. Principios de asociación psicológica
2. Principios de composición
3. El contraste de tono y de escala.
4. Bases de la síntesis visual
5. La imagen como elemento de comunicación.
6. Teoría del color.
7. El color. Simbolismo asociado a los colores.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PROCESO DE DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Producto editorial multimedia: qué es y cómo se desarrolla.
2. Especificaciones sobre los productos multimedia editoriales. Tipos y plataformas.
3. La gestión del proyecto editorial multimedia. Adaptación y nuevos parámetros.
4. Innovación y conceptos concretos respecto a los procesos editoriales tradicionales.
5. El trabajo en equipo: creación del grupo de trabajo.
6. Fases del proyecto: de la idea al usuario.
7. Derechos de autor del proyecto editorial multimedia
8. Actuaciones civiles y penales
9. Bocetos de productos editoriales multimedia.
10. Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia
11. Presentación de los rasgos generales específicos del producto.
12. La navegación en productos editoriales multimedia.
13. Estándares de calidad.
14. Accesibilidad
15. Normativa de seguridad, salud y protección ambiental.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO GRÁFICO DE PANTALLAS

1. Espacios gráficos de las pantallas:
2. Fases del diseño: idea, desarrollo e integración. La organización del trabajo.
3. Creación de elementos gráficos y texturales. Utilización de bancos de imágenes.
4. Utilización del color en el diseño:
5. El texto y su codificación. Lenguaje básico sobre tipografía.
6. La tipografía. Estilos y características específicas del medio.

7. Características técnicas y de legibilidad de las tipografías digitales
8. 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.

1. Software más habitual.
2. Aplicaciones de software libre.
3. Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías.
4. Aplicaciones para el diseño y creación de imágenes.
5. Aplicaciones de tratamiento de fotografía digital.
6. Trabajar con escáneres.
7. Utilización de cámaras digitales.
8. Software de dibujo vectorial.
9. Aplicaciones de retoque de imágenes y efectos 2D y 3D.
10. Aplicaciones para crear animaciones y clips de vídeo.
11. Librerías de efectos y objetos.
12. Herramientas de retoque, ajustes de color, tamaño, filtros, conversión entre formatos, compresión u otros.
13. Software de maquetación: integración de imágenes y textos
14. Realidad virtual

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURAS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia
2. Estructura de los datos y de la información a tratar.
3. Estructura y selección de software a utilizar
4. Tipología y descripción de los equipos de producción y de usuario
5. Clasificación del producto por su entorno de utilización, tecnológico y de consumo:
6. Estándares de arquitectura
7. Arquitecturas de red.
8. Eficiencia.
9. Arquitecturas software
10. Arquitecturas hardware.
11. Características.
12. Arquitecturas de información.
13. Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad
14. Formato de archivos y almacenamiento

## **UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE UN PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA**

1. Definición de una descripción funcional ajustada al guión.
2. Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia.
3. Desarrollo del documento de funcionalidad

## **UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS MULTIMEDIA EN LAS PANTALLAS**

1. Tipos de contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, iconos, elementos interactivos y otros.
2. Características de los contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros:
3. Selección de contenidos en relación al producto multimedia
4. Arquitectura de las pantallas
5. El color. Equilibrio de color
6. Esquemas de composición y arquitectura gráfica
7. Principales problemas relacionados con la maquetación
8. Distribución de los elementos y peso informativo
9. Definición de páginas maestras según el producto multimedia
10. Previsualización de imágenes en navegadores
11. Accesibilidad. Estándares, normativas y convenciones.
12. Recuperación de objetos multimedia de repositorios de objetos.

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

1. Aplicación de las normas de estilo en los bocetos
2. Aplicación de normas de calidad
3. Creación de plantillas de trabajo
4. Bocetado de diferentes alternativas. Propuestas al cliente
5. Integración de la interactividad en los bocetos:
6. Bocetos de la navegación global del producto multimedia
7. Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia.

## **UNIDAD DIDÁCTICA 5. DERECHOS LEGALES DE USO DE CONTENIDOS MULTIMEDIA**

1. Definición y normativa sobre propiedad intelectual.
2. Ley de Protección de Datos.
3. Definición de los derechos legales de uso.
4. Tipos de derechos legales de uso.
5. Los derechos de uso de contenidos multimedia.
6. Gestión colectiva de los derechos legales de uso de contenidos multimedia.

7. Documentación sobre los derechos de uso de contenidos multimedia.
8. Gestiones administrativas, de alquileres y pagos de derechos de autor.
9. Medidas para la utilización de forma legal del los recursos multimedia