



# MÁSTER EN PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

ANA019



Certificación universitaria internacional

Escuela asociada a:





## DESTINATARIOS

Este **Máster en Publicación de Productos Editoriales Multimedia** está dirigido a empresarios, directivos, emprendedores y trabajadores. Permite conocer la implementación y publicación de productos editoriales multimedia, el desarrollo de prototipos, la valoración de la complejidad del prototipo con relación al proyecto, las herramientas de autor, los lenguajes de marcado, de presentación y de guiones, la elaboración del prototipo, el uso/manejo de herramientas informáticas de recursos de diseño interactivo, los prototipos para páginas web y para dispositivos móviles, la integración de la funcionalidad en productos multimedia y la publicación de productos editoriales multimedia.



## 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 PUBLICACIÓN 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. DESARROLLO DE PROTOTIPOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

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

1. Análisis de los aspectos relevantes en prototipos terminados
2. Selección de elementos que conforman el prototipo
3. Presentación plenamente funcional de un fragmento representativo del proyecto
4. Determinación de las herramientas necesarias para desarrollar el prototipo en función

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. HERRAMIENTAS DE AUTOR

1. Definición de herramientas de autor
2. Clasificación de las herramientas de autor
3. Utilización de diferentes herramientas de autor existentes

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

1. Definición de lenguajes de marcado, de presentación y de guiones
2. Gateway Interface
3. Utilización de diferentes herramientas de marcado, de presentación o de guiones existentes

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO

1. Análisis del diseño previo y de las especificaciones del producto multimedia
2. Montaje del prototipo
3. Montaje de los elementos multimedia en un prototipo:
4. Modificaciones en los prototipos

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

1. Herramientas de animación web
2. Desarrollo e implementación de sitios dinámicos con bases de datos.
3. Preparación de estructuras para requisitos específicos.

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

1. Ensamblado de Widgets de colecciones y repositorios
2. Wireframes

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

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

1. Interpretación de los elementos que conforman los diseños previos
2. Aspectos funcionales definidos en los bocetos
3. Elementos de interactividad de las diferentes pantallas

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

1. 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

1. 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.

1. Estilos de presentación
2. Transformación de documentos
3. Lenguajes de guiones de interacción
4. Lenguajes de interacción gráfica y de servidor

## **UNIDAD DIDÁCTICA 5. MONTAJE DEL PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA**

## **UNIDAD FORMATIVA 3. PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

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

1. Fundamentos de la publicación editorial multimedia en web
2. Herramientas utilizadas para la publicación en web

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

1. Los soportes de la publicación editorial multimedia
2. Fundamentos de la publicación editorial multimedia en soporte físico digital
3. Herramientas utilizadas para la publicación en soporte físico digital
4. Características y funcionalidad de las herramientas
5. Desarrollo de publicación editorial multimedia en soporte físico digital

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

1. Posibilidades de actualización en las diferentes publicaciones
2. Herramientas utilizadas para la actualización de las publicaciones