



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ARGN0110 Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia (Certificado de Profesionalidad Completo)





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantdes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de

19

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL

20% Beca
PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ARGN0110 Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia (Certificado de Profesionalidad Completo)



DURACIÓN
570 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

TITULACIÓN de haber superado la FORMACIÓN NO FORMAL 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). De acuerdo a la Instrucción de 22 de marzo de 2022, por la que se determinan los criterios de admisión de la formación aportada por las personas solicitantes de participación en el procedimiento de evaluación y acreditación de competencias profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral o vías no formales de formación. EUROINNOVA FORMACIÓN S.L. es una entidad participante del fichero de entidades del Sepe, Ministerio de Trabajo y Economía Social.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con Número de Documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXX

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXXXXX-XXXXXX

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General
NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO



Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO



La presente titulación es parte del Plan de Formación de la Universidad de Granada y se expide en el marco del convenio de colaboración con el Centro Asociado de la Universidad de Granada. El presente documento es un documento de carácter informativo y no tiene validez legal. El presente documento es un documento de carácter informativo y no tiene validez legal. El presente documento es un documento de carácter informativo y no tiene validez legal. El presente documento es un documento de carácter informativo y no tiene validez legal.

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.

Objetivos

Los principales objetivos del Curso de Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia son:

- 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.

A quién va dirigido

Este Curso de Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia 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 en general a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados con diseñar, generar, publicar productos multimedia, así como gestionar y

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

controlar su calidad.

Para qué 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

El alumno que curse la formación en Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia podrá desarrollar 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 o departamentos de publicación digital de empresas de edición. Por supuesto, también en grandes, medianas y pequeñas empresas, con diferentes niveles organizativos, públicas o privadas, por cuenta propia o ajena.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

MÓDULO 1. MF0935_3 PROYECTOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA EDITORIAL. PRODUCTOS Y MERCADOS

1. Empresas y estudios multimedia. Panorama actual
2. Gestión y comunicación con clientes
3. Mercados nacionales e internacionales
4. 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.
5. Normativa legal aplicable en el marco multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Tipo de proyectos editoriales multimedia
2. Requisitos de productos editoriales multimedia.
3. Fases de elaboración de un proyecto editorial multimedia.
4. Adaptación de productos editoriales. Creación de productos editoriales multimedia a partir de otros existentes
5. Proyectos editoriales multimedia externos e internos
6. Requisitos del proyecto
7. Desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia
8. Herramientas informáticas para la planificación

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

1. Definición y descripción de estándares de calidad.
2. Definición y objetivos de la usabilidad
3. Accesibilidad a productos multimedia.

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

1. El proceso de planificación. Eficiencia y eficacia. Parámetros de medición.
2. Recursos técnicos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia (e_book, página web, DVD interactivo, recurso digital educativo y otros.)
3. Adecuación de los recursos tecnológicos; permisos de acceso a la información.
4. Sistemas de comunicación entre los equipos
5. Evaluación de los recursos humanos
6. Herramientas informáticas para la planificación
7. Técnicas para la planificación de recursos
8. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo

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

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

1. Viabilidad de un producto multimedia
2. Relación coste/beneficio y oportunidad del producto multimedia
3. Costes de recursos humanos.
4. Costes de recursos técnicos. Factores de coste
5. Costes de elementos multimedia
6. Estimación de costes y de tiempos.
7. Realización de presupuestos.
8. Control de un presupuesto estático
9. Herramientas informáticas para planificación y realización de presupuestos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LIBROS DE ESTILO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

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

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

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

MÓDULO 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

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. UF1584 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

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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

MÓDULO 3. MF0937_3 IMPLEMENTACIÓN Y PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES 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

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, incluyendo
4. Determinación de las herramientas necesarias para desarrollar el prototipo en función de:

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. 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. UF1586 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. UF1587 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

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

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

1. ISO 9000
2. Factores de calidad ISO 9126
3. Parámetros Funcionales
4. Parámetros de navegación
5. Parámetros estéticos
6. Parámetros de interacción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRUEBAS DE CALIDAD SOBRE EL PROTOTIPO

1. Pruebas de funcionamiento
2. Pruebas de usabilidad
3. Pruebas de accesibilidad
4. Análisis de comportamiento respecto a las especificaciones
5. Pruebas de interfaces gráficas
6. Pruebas de ayudas
7. Pruebas de comportamiento en tiempo real
8. Evaluación y chequeo interno del prototipo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRUEBAS FUNCIONALES PARA PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Descripción de pruebas funcionales
2. Definición de tipos de pruebas funcionales
3. Medidas de uso de una plataforma de distribución

UNIDAD DIDÁCTICA 4. USABILIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. ISO/IEC 9126
2. ISO/IEC 9241

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

1. Definición y objetivos de la evaluación de usabilidad
2. Principios de la usabilidad: Jakob Nielsen
3. Definición y objetivos de la evaluación de la usabilidad.
4. Métodos y técnicas de evaluación experimentales
5. El proceso de evaluación de la usabilidad
6. Técnicas de evaluación
7. Métodos de análisis estadístico
8. Desarrollo de ejemplos prácticos de evaluación de un producto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DOCUMENTACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Desarrollo de documentación de un producto editorial multimedia: De procesos, de estándares y técnica
2. Tipos de documentos: Estructuración y estilo editorial
3. Documentación para el usuario final.
4. Manual de mantenimiento
5. Documentación de control de calidad
6. Documento de evaluación: Registro de fallos y registro de últimas correcciones
7. Descripción de las condiciones legales de uso
8. Nuevas aplicaciones
9. Desarrollo de documentación interactiva mediante herramientas de edición

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group