

Máster en Diseño y Desarrollo de Contenidos Editoriales Multimedia



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y acreditaciones

**4** | By EDUCA EDTECH Group

**5** | Metodología LXP

**6** | Razones por las que elegir Educa Business School

**7** | Programa Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

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

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School 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

---



# 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.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



# Máster en Diseño y Desarrollo de Contenidos Editoriales Multimedia



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Diseño y Desarrollo de Contenidos Editoriales Multimedia con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional



### EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

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

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

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

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Examen Convulsivo, Categoría Profesional del Consejo Provincial de Granada, Resolución 6046.

## Descripción

---

El Máster en Diseño y Desarrollo de Contenidos Editoriales Multimedia te prepara para liderar en un sector en constante crecimiento y alta demanda laboral. Con este máster, adquirirás habilidades esenciales en la creación, diseño y gestión de proyectos editoriales multimedia. Aprenderás a planificar recursos técnicos y humanos, aplicar estándares de calidad y publicar contenidos en diversas plataformas. El dominio de herramientas informáticas de diseño gráfico y la elaboración de prototipos te permitirá innovar en proyectos multimedia interactivos, incluyendo la creación de contenidos para dispositivos móviles y web. Además, te formarás en el uso avanzado de Adobe Animate, ampliando tus competencias en animación y diseño interactivo. Este máster es ideal para quienes buscan destacarse en un mercado competitivo, ofreciendo un enfoque integral y actualizado en la industria editorial multimedia. Prepárate para transformar ideas en experiencias digitales impactantes y llevar tus proyectos al siguiente nivel.

## Objetivos

---

- Desarrollar prototipos utilizando herramientas de autor y lenguajes de marcado. - Planificar proyectos editoriales multimedia integrando recursos técnicos y humanos. - Diseñar pantallas atractivas aplicando fundamentos creativos del diseño gráfico. - Implementar estándares de calidad en la creación de productos editoriales. - Publicar contenidos multimedia en dispositivos móviles y en soporte físico. - Evaluar la usabilidad de productos mediante pruebas funcionales específicas. - Crear contenidos interactivos que integren elementos audiovisuales y guiones.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Diseño y Desarrollo de Contenidos Editoriales Multimedia está dirigido a profesionales y titulados del sector editorial y multimedia que buscan ampliar sus conocimientos en la planificación, diseño y publicación de productos editoriales multimedia. Ideal para aquellos interesados en el uso avanzado de herramientas de diseño gráfico y en la gestión de calidad de contenidos interactivos.

## A quién va dirigido

---

Este máster te prepara para liderar proyectos editoriales multimedia con una visión integral, desde la planificación y análisis de viabilidad hasta la publicación en diversos formatos. Aprenderás a aplicar estándares de calidad, gestionar recursos y diseñar prototipos interactivos. Dominarás herramientas de diseño gráfico y técnicas de guión multimedia, asegurando la usabilidad y funcionalidad de los productos. Además, te familiarizarás con Adobe Animate CC, optimizando la creación y animación de contenidos dinámicos.

## Salidas laborales

---

'- Diseñador de interfaces multimedia - Gestor de proyectos editoriales digitales - Editor de contenidos interactivos - Diseñador gráfico para publicaciones - Especialista en usabilidad de productos digitales - Desarrollador de prototipos web - Coordinador de calidad editorial multimedia - Productor de audiovisuales interactivos - Editor de publicaciones en plataformas móviles y web

## TEMARIO

---

### PARTE 1. 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:
  1. - Derechos de autor y propiedad intelectual
  2. - DRM Digital Rights Management (Gestión de Derechos Digitales)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

1. Tipo de proyectos editoriales multimedia:
  1. - Clásicos
  2. - On-line
  3. - Off-line
  4. - Nuevos soportes
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:
  1. - Creación y adaptación de los elementos impresos
  2. - Elementos gráficos multimedia. Definición y tipología.
  3. - Del CMYK al RGB: consideraciones importantes a tener en cuenta.
5. Proyectos editoriales multimedia externos e internos:
  1. - Diferencias en la gestión y desarrollo
  2. - Grados de implicación de los componentes
  3. - Análisis del cliente y del usuario. Conocer y valorar las diferencias
6. Requisitos del proyecto:
  1. - Definidos por el mercado
  2. - Definidos por el cliente
7. Desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia:
  1. - Análisis del proyecto, redacción del documento de especificaciones. Validación.
  2. - Diseño mediante bocetos, presentación al cliente, modificaciones y mejoras. Validación
  3. - Maquetación con definición de estilos y selección de herramientas para el desarrollo. Creación de prototipos y plantillas. Validación.
  4. - Programación. Navegación. Tipologías (funcionales, de datos, de usabilidad, de usuarios y de entorno).
  5. - Hitos.
  6. - Finalización, entrega y conclusiones.
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.
  1. - World Wide Web Consortium (W3C)
  2. - Normas ISO aplicables.
  3. - Otras organizaciones.
  4. - Beneficios de su uso
2. Definición y objetivos de la usabilidad:
  1. - Principios de usabilidad: diseño centrado en el usuario.
  2. - Medidas empíricas y relativas.
  3. - Estándares
3. Accesibilidad a productos multimedia.
  1. - Definición y pautas a seguir en los entornos más cercanos: España y UE
  2. - Legislación en España: Normativa UNE 139803:2004
  3. - Legislación en Europa: Normativa CWA 15554:2006
  4. - Beneficios de la aplicación de la normativa.
  5. - Acceso multilingüe a productos multimedia.
  6. - Previsión en composición y tiempos.
  7. - Organización de proyectos multilingües
  8. - Adaptación de espacios y contenidos para futuras versiones.

### 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:
  1. - Diagramas de Gantt
  2. - Diagramas de Pert
8. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo:
  1. - Coordinación interna
  2. - Seguimiento diario mediante herramientas informáticas.

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

1. Viabilidad de un producto multimedia
  1. - Oportunidades del mercado
  2. - Valoración del riesgo
2. Relación coste/beneficio y oportunidad del producto multimedia
  1. - Previsiones de ingresos
  2. - Presupuesto de compras
  3. - Previsiones sobre gastos estructurales
  4. - Presupuesto de inversiones

5. - Presupuestos de financiación
3. Costes de recursos humanos.
4. Costes de recursos técnicos. Factores de coste:
  1. - Entornos tecnológicos y equipos electrónicos
  2. - Entornos de destino
  3. - Entornos de difusión
  4. - Entornos tecnológicos de publicación
5. Costes de elementos multimedia
6. Estimación de costes y de tiempos.
7. Realización de presupuestos.
8. Control de un presupuesto estático
  1. - Planteamiento de un presupuesto flexible: feed back de las desviaciones
  2. - Punto de equilibrio-punto muerto
  3. - 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
  1. - Convenciones
  2. - Categorías
  3. - Navegación
3. Normas de utilización de:
  1. - Elementos básicos de diseño: punto, línea, plano
4. Los gráficos: color, semiótica, tamaños y otros.
5. Mapas de bits y vectores. Especificaciones.
6. Especificaciones de trabajo de color en pantalla:
  1. - RGB frente a CMYK. El trabajo con el color luz
  2. - Conceptos básicos. Adaptación a los sistemas multimedia.
  3. - Los sistemas de correspondencia cromática. De PANTONE® a TRUMATCH
7. Recomendaciones sobre elementos multimedia. Visuales y de audio:
  1. - Iconos, botones, hojas de estilo ccs, applets, widgets, colecciones de fotografías o gráficos, librerías de aplicaciones java o flash, clips de vídeo, clips de audio, etc.
  2. - Formatos de los elementos multimedia adecuados al producto considerado: pesos de los archivos, duración máxima de los clips de vídeo, calidad de los archivos de sonido y música, etc.
8. Elementos dinámicos del producto multimedia. Especificaciones
9. La navegación y la interacción. Tablas y listas de códigos.
10. Las imágenes. Recomendaciones de uso:
  1. - Búsqueda de imágenes que transmitan el mensaje predeterminado.
  2. - Creación de bibliotecas de gráficos y acceso a bancos de imágenes
  3. - La propiedad intelectual: derechos de autor y de copia
  4. - Creative Commons y los Royalties.
  5. - Crear una biblioteca de gráficos. Trabajar con galerías de clip art
  6. - Creación y desarrollo de ilustraciones. Encargo a terceros
11. Los textos: tipografías, color, tamaños y otros. Convenciones y normas de uso:
  1. - Tipografías. Terminología básica.
  2. - Tipos de fuente: serifas, sans serif, script,...

3. - Normas de diseño para elegir y utilizar fuentes
  4. - Formatos de fuente: Pstcript Tipo 1, Multiple Master, TrueType, OpenType. Combinación de formatos.
  5. - Gestionar tipografías en MAC y en PC
  6. - Manipulación: controles de carácter, incrementos, kerning, controles de párrafo, equilibrio de columnas, alineación vertical e incrustación de gráficos.
  7. - Hojas de estilo: objetivos y creación de una sistemática de trabajo.
  8. - Personalización de tipografías: crear contornos, editar contornos y crear nuevas fuentes.
  9. - Utilización de hojas de estilo.
  10. - Utilización de fuentes en una web
  11. - Hojas de estilo en cascada (CSS)
  12. - Adaptación de elementos utilizados en formatos impresos a formato digital: especificaciones
12. Elaboración de un libro de estilo.
13. Diseño y aprobación del Manual de imagen corporativa.
1. - Logotipos
  2. - Gráficos
  3. - Textos
  4. - Imágenes
  5. - Banners
  6. - Layouts
  7. - Audios y efectos sonoros
  8. - Videos, brillos, sombras y efectos visuales

## 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

## PARTE 2. 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. Bocetos de productos editoriales multimedia
9. Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia
10. Presentación de los rasgos generales específicos del producto
11. La navegación en productos editoriales multimedia
12. Estándares de calidad
13. Accesibilidad
14. 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 textuales. 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

## PARTE 3. 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

## PARTE 4. 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.

#### PARTE 5. 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

#### PARTE 6. CREACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INDUSTRIA MULTIMEDIA

1. Empresas y Estudios Multimedia
2. Gestión y comunicación con los clientes
3. Géneros y Sectores
4. Productos
5. Proyecto multimedia interactivo
6. Normativa legal en el marco multimedia

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Criterios de planificación
2. Elaboración de un plan de acción
3. Organización de recursos
4. Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo
5. Fechas límite/gestión y limitación de cambios
6. Gestión de calidad

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. TÉCNICAS DE GUIÓN MULTIMEDIA

1. Análisis de storyboard
2. Hipermedia
3. Sistemas de navegación interactivos
4. Diagramas de flujo o navegación
5. Diagramas de árbol de información
6. Elementos de Interfaz
7. Estados de los elementos interactivos

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. SISTEMAS TÉCNICOS MULTIMEDIA

1. Soportes multimedia
2. Formatos multimedia
3. Equipos informáticos y arquitecturas
4. Plataformas
5. Entornos tecnológicos y equipos electrónicos de consumo
6. Entornos tecnológicos de destino
7. Entornos tecnológicos de difusión
8. Entornos tecnológicos de publicación o soporte
9. Multi-medios
10. Entornos dinámicos
11. Conexiones con servidores
12. Sistemas de «back-up» respaldo
13. Herramientas de autor

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUENTES

1. Tipos
2. Características
3. Captura
4. Formatos de archivo y almacenamiento
5. Programas de creación, edición, tratamiento y retoque

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. EDICIÓN Y COMPOSICIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

1. Composición
2. Usabilidad
3. Accesibilidad
4. Interfaces

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. SISTEMAS TÉCNICOS AUDIOVISUALES MULTIMEDIA

1. Sistemas analógicos
2. Sistemas digitales
3. Plataformas informáticas
4. Tipología de interconexión
5. Soportes de almacenamiento de la información

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROCESOS DE REGISTRO, GRABACIÓN Y REPRODUCCIÓN DE IMAGEN AUDIOVISUAL

1. Formatos de vídeo
2. Procesado de imágenes
3. Edición de vídeo y Postproducción
4. Equipos técnicos de Imagen

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROCESOS DE REGISTRO Y GRABACIÓN SONORA

1. Formatos de archivo de audio
2. Captación del sonido
3. Grabación y reproducción del sonido

4. Equipos técnicos de sonido

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROCEDIMIENTOS DE CAPTURA DE AUDIO Y VÍDEO

1. Dispositivos y configuraciones de captura
2. Sistemas de compresión
3. Sistemas de difusión («Streaming»)
4. Exportación a diferentes formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ELEMENTOS INTERACTIVOS

1. Características funcionales
2. Estados
3. Generación de estados gráficos de elementos interactivos
4. Creación de elementos de formulario

UNIDAD DIDÁCTICA 12. INTEGRACIÓN CON HERRAMIENTAS DE AUTOR

1. Herramientas de autor
2. Configuración de la interfaz o ventana de trabajo
3. Líneas de tiempo
4. Velocidad de reproducción
5. Propiedades
6. Acciones o eventos

UNIDAD DIDÁCTICA 13. OPCIONES CARACTERÍSTICAS DE SOFTWARE DE AUTOR

1. Requisitos hardware/software
2. Players y actualizaciones
3. Formatos soportados de importación y exportación
4. Publicación de contenidos y compatibilidad
5. Dispositivos y plataformas de destino

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ESTRUCTURACIÓN DE ARCHIVOS SEGÚN SOFTWARE

1. Ubicación y acceso
2. Protecciones de acceso y restricciones
3. Sincronización de fuentes
4. Exportación e importación de fuentes

UNIDAD DIDÁCTICA 15. CONTROL DE CALIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL MULTIMEDIA INTERACTIVO

1. Agencia de calidad de Internet (IQUA)
2. Organización de consumidores y usuarios (OCU)
3. Asociación de Usuarios de Internet (AUI)
4. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio electrónico
5. Ley Orgánica de Protección de datos (LOPD)
6. Ley Propiedad Industrial e Intelectual
7. Normas ISO

8. Criterios de calidad
9. Tipos y estructura de informes técnicos de calidad

#### UNIDAD DIDÁCTICA 16. MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA INTERACTIVOS

1. Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos «on line»
2. Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento
3. Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción
4. Control de la seguridad de productos «on line»
5. Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados

#### PARTE 7. DISEÑO CON ADOBE ANIMATE CC

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL ENTORNO DE TRABAJO I

1. Tipos de gráficos
2. Utilización del Escenario y el papel Herramientas en Animate
3. Flujo de trabajo Animate CC
4. Ver el área de trabajo
5. Menús
6. Gestión de ventanas y paneles
7. Guardar espacio de trabajo
8. Preferencias en Animate
9. Prácticas

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO II

1. El escenario y propiedades del documento
2. Herramientas
3. Línea de tiempo y capas
4. Vistas del documento
5. Reglas, guías y cuadrículas
6. Deshacer, rehacer y repetir Historial
7. Archivos de Animate
8. Prácticas

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

1. Crear documentos
2. Las plantillas
3. Importación de imágenes e ilustraciones
4. Illustrator y Animate
5. Photoshop y Animate
6. Archivos Animate
7. Prácticas

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. DIBUJAR EN ANIMATE

1. Información sobre el dibujo
2. Modos de dibujo

3. Preferencias de dibujo
4. Herramientas básicas
5. Herramientas avanzadas
6. Herramienta pluma
7. Editar contornos
8. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRABAJAR CON OBJETOS

1. Transformar objetos
2. Seleccionar objetos
3. Combinación de objetos
4. Borrar y eliminar objetos
5. Alinear objetos
6. Mover y copiar objetos
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. COLOR EN ANIMATE

1. Selector de color
2. Paleta color
3. Degradados
4. Herramienta transformar degradados
5. Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
6. Herramienta cuentagotas
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

1. Tipos de símbolos
2. Crear un símbolo
3. Bibliotecas
4. Símbolos gráficos
5. Crear un botón
6. Clip de película
7. Prácticas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

1. Línea de tiempo
2. Las capas
3. Animaciones
4. Animaciones fotograma a fotograma
5. Interpolación de forma
6. Animación interpolada
7. Interpolación clásica
8. Interpolación de movimiento
9. Animaciones con guías
10. Animar objetos D

## 11. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y TEXTO

1. Escenas
2. Filtros
3. Tipos de filtros
4. Modos de Mezcla
5. Capas de mascara
6. Texto Clásico
7. Tipos de texto clásico
8. Incorporar fuentes
9. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. SONIDO Y VIDEO

1. Importar sonidos
2. Formatos de sonido admitidos
3. Sonido en la línea de tiempo
4. Añadir sonido a un botón
5. Editar un sonido
6. Comprimir un sonido
7. Importar video
8. Propiedades del video
9. Adobe Media Encoder
10. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 11. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

1. Introducción a ActionScript
2. Panel acciones
3. Acciones más comunes
4. Panel Fragmentos de código
5. Formularios
6. Configurar publicación
7. Exportar en Animate
8. Practicas

### UNIDAD DIDÁCTICA 12. ADOBE AIR Y JSFL

1. ¿Qué es Adobe Air?
2. Creación de un archivo Adobe AIR
3. Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
4. Publicar un archivo AIR
5. JSFL
6. Prácticas

### UNIDAD DIDÁCTICA 13. SPRITE SHEETS Y HTML 5

1. ¿Qué es un Sprite Sheets?

2. HTML 5
3. Publicación de animaciones en HTML 5
4. Prácticas

