Diseño Funcional y de la Interactividad de Productos Multimedia (60 horas)



Categoría: Maquetación y artes gráficas
Página del curso: https://www.ensenanzadual.com/cursos/diseno-funcional-y-de-la-interactividad-de-productos-multimedia-60-horas/

Objetivo

Con el Curso de **60 horas** de **Diseño Funcional y de la Interactividad de Productos Multimedia** adquirirás los conocimientos necesarios para cambiar de carrera o actualizar tus competencias profesionales, no lo dudes más y solicita información sobre este curso.

Descripción

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ARQUITECTURAS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

- Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia - Estructura de los datos y de la información a tratar - Estructura y selección de software a utilizar - Tipología y descripción de los equipos de producción y de usuario - Clasificación del producto por su entorno de utilización, tecnológico y de consumo - Estándares de arquitectura - Arquitecturas de red - Arquitecturas software - Arquitecturas hardware - Arquitecturas de información - Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad - Formato de archivos y almacenamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESCRIPCIÓN FUNCIONAL DE UN PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA

- Definición de una descripción funcional ajustada al guión - Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia - Desarrollo del documento de funcionalidad

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS MULTIMEDIA EN LAS PANTALLAS

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

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

- Aplicación de las normas de estilo en los bocetos - Aplicación de normas de

calidad - Creación de plantillas de trabajo - Bocetado de diferentes alternativas. Propuestas al cliente - Integración de la interactividad en los bocetos - Bocetos de la navegación global del producto multimedia - Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DERECHOS LEGALES DE USO DE CONTENIDOS MULTIMEDIA

- Definición y normativa sobre propiedad intelectual - Ley de Protección de Datos - Definición de los derechos legales de uso - Tipos de derechos legales de uso - Los derechos de uso de contenidos multimedia - Gestión colectiva de los derechos legales de uso de contenidos multimedia - Documentación sobre los derechos de uso de contenidos multimedia - Gestiones administrativas, de alquileres y pagos de derechos de autor - Medidas para la utilización de forma legal del los recursos multimedia

Información adicional

- Online: Si
- Tipo: Profesiones
- Horas: 60
- Unidades: 5