



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

MF0935_3 Proyectos de Productos Editoriales Multimedia





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 estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente 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
INTERNATIONAL 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

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

MF0935_3 Proyectos de Productos Editoriales Multimedia



DURACIÓN
90 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

TITULACIÓN de haber superado la FORMACIÓN NO FORMAL que le Acredita las Unidades de Competencia recogidas en el Módulo Formativo MF0935_3 Proyectos de Productos Editoriales Multimedia regulada en el Real Decreto 1520/2011, de 31 de Octubre por el que establece el correspondiente Certificado de Profesionalidad Desarrollo de Productos Editoriales Multimedia. 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

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 Euroinnova International Online Education.
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).

NOMBRE ALUMNO/A

Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER

La Dirección Académica





Con Estatuto Consultivo, Categoría Superior del Consejo Económico y Social de la UNEDCO (Plan: Resolución 1095)

Descripción

En el ámbito del mundo de las artes gráfica, es necesario conocer los diferentes campos del desarrollo de productos editoriales multimedia, dentro del área profesional de edición. Así, con el presente curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para llevar a cabo los proyectos de productos editoriales multimedia.

Objetivos

- Determinar las características, las funciones y los procesos implicados en el desarrollo de un producto editorial multimedia definido, de acuerdo a la tipología del producto.
- Elaborar el documento de especificaciones recogiendo los aspectos gráficos, funcionales y de calidad de un producto editorial multimedia.
- Desarrollar el libro de estilo de un producto editorial multimedia a partir de un encargo de producto editorial multimedia.
- Establecer los estándares de calidad de un producto editorial multimedia de acuerdo con unas especificaciones iniciales.
- Planificar los diferentes procesos implicados en la realización de un producto editorial multimedia en función de las necesidades de recursos humanos y tecnológicos de manera que se cumplan unos plazos de entrega determinados y unas especificaciones de calidad definidas.
- Estudiar la viabilidad económica de un proyecto editorial multimedia, valorando los aspectos gráficos y funcionales de unas especificaciones iniciales, así como unos determinados estándares de calidad.

A quién va dirigido

Este curso 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 a todas aquellas personas interesadas en adquirir conocimientos relacionados con los proyectos editoriales multimedia.

Para qué te prepara

La presente formación se ajusta al itinerario formativo del MF0935_3 Proyectos 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 659/2023, de 18 de julio, que desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional y establece un procedimiento permanente para la acreditación de competencias profesionales adquiridas por experiencia laboral o formación no formal).

Salidas laborales

Personas que desarrollan 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. Departamento de publicación digital de empresas de edición. En grandes, medianas y pequeñas empresas, con diferentes niveles organizativos. En empresas públicas o privadas. La actividad se desarrolla por cuenta propia o ajena.

TEMARIO

MÓDULO 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

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Telefonos de contacto

España		+34 900 831 200	Argentina		54-(11)52391339
Bolivia		+591 50154035	Estados Unidos		1-(2)022220068
Chile		56-(2)25652888	Guatemala		+502 22681261
Colombia		+57 601 50885563	Mexico		+52-(55)11689600
Costa Rica		+506 40014497	Panamá		+507 8355891
Ecuador		+593 24016142	Perú		+51 1 17075761
El Salvador		+503 21130481	República Dominicana		+1 8299463963

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

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

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.com

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