



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

MF0936_3 Diseño 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 estudiantes 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

MF0936_3 Diseño de Productos Editoriales Multimedia



DURACIÓN
110 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 MF0936_3 Diseño 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



Descripción

En la actualidad es de suma importancia saber desarrollar productos multimedia a partir de proyectos editoriales, destinados a entornos web o a soportes físicos digitales, determinando los aspectos de funcionalidad, interacción y usabilidad, definiendo su arquitectura, realizando el diseño de los elementos gráficos y multimedia necesarios para obtener el producto, gestionando y controlando la calidad del producto editorial multimedia. Por lo tanto, este curso desarrolla las competencias necesarias para llevar a cabo el diseño tanto gráfico como funcional y de la interactividad de productos multimedia.

Objetivos

- Desarrollar los bocetos del diseño gráfico para un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones.
- Determinar los principios de diseño gráfico aplicables a los productos editoriales multimedia.
- Definir la estructura gráfica de las pantallas de un producto editorial multimedia de acuerdo con el boceto desarrollado y su documento de especificaciones.
- Desarrollar los bocetos o esquemas de funcionalidad e interactividad para productos editoriales multimedia a partir de su documento de especificaciones.
- Determinar la arquitectura adecuada a unos estándares establecidos para un producto editorial multimedia a partir de un documento de especificaciones.
- Integrar elementos multimedia en las pantallas de un producto editorial multimedia.
- Definir los aspectos funcionales de un producto editorial multimedia.
- Elaborar la documentación sobre las condiciones de uso de los elementos multimedia que se incorporan en un producto editorial multimedia.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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 el diseño tanto gráfico como funcional y de la interactividad de productos multimedia.

Para qué te prepara

La presente formación se ajusta al itinerario formativo del Certificado de Profesionalidad MF0936_3. Diseño 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

Desarrolla 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. DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

UNIDAD FORMATIVA 1. 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.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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. 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

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

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!

España     

Latino America  

Reública Dominicana  

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group