FINTECHSCHOOL

POSTGRADO EN DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

INF009

www.escuelafintech.com

Certificación universitaria internacional:

Escuela asociada a:

Reconocimiento de calidad:

DESTINATARIOS

El **Postgrado en Diseño Gráfico de Productos Editoriales Multimedia** se dirige a todas aquellas personas interesadas en ampliar y actualizar sus conocimientos y está dirigido a empresarios, directivos, emprendedores, trabajadores e interesados en el sector del periodismo y la comunicación. Permite conocer los fundamentos creativos del diseño gráfico de productos editoriales multimedia, el proceso de diseño de productos editoriales multimedia, el diseño gráfico de pantallas y el uso de herramientas informáticas de diseño gráfico multimedia.

MODALIDAD

Puedes elegir entre:

• **A DISTANCIA:** una vez recibida tu matrícula, enviaremos a tu domicilio el pack formativo que consta de los manuales de estudio y del cuaderno de ejercicios.

• **ON LINE:** una vez recibida tu matrícula, enviaremos a tu correo electrónico las claves de acceso a nuestro Campus Virtual donde encontrarás todo el material de estudio.

El alumno puede solicitar **PRÁCTICAS GARANTIZADAS** en empresas. Mediante este proceso se suman las habilidades prácticas a los conceptos teóricos adquiridos en el curso. Las prácticas serán presenciales, de 3 meses aproximadamente, en una empresa cercana al domicilio del alumno.

DURACIÓN

La duración del curso es de 600h.

IMPORTE

Importe Original: ~~840€~~

Importe Actual: 420€

CERTIFICACIÓN OBTENIDA

Una vez finalizados los estudios y superadas las pruebas de evaluación, el alumno recibirá un diploma que certifica la “POSTGRADO EN DISEÑO GRÁFICO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA”, de FINTECH SCHOOL, avalada por nuestra condición de socios de la CECAP y AEEN, máximas instituciones españolas en formación y de calidad.

FINTECH SCHOOL, desde noviembre de 2016, y siguiendo su apuesta por la calidad, ha sido reconocida con el sello ICEEX de la excelencia y la calidad de la formación.

Los diplomas, además, llevan el sello de Notario Europeo, que da fe de la validez de los contenidos y autenticidad del título a nivel nacional e internacional.

El alumno tiene la opción de solicitar junto a su diploma un Carné Acreditativo de la formación firmado y sellado por la escuela, válido para demostrar los contenidos adquiridos.

Además podrá solicitar una Certificación Universitaria Internacional de la Universidad Católica de Cuyo-DQ con un reconocimiento de 24 ECTS.

CONTENIDO FORMATIVO

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