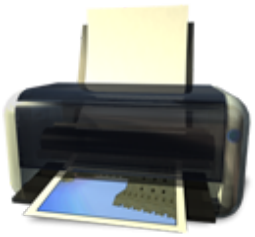
Gestión del producto editorial



Área: Artes Gráficas
Modalidad: Teleformación
Duración: 70 h
Precio: 35.00€

Curso Bonificable
Contactar
Recomendar
Matricularme

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Planificación y gestión editorial

####

1.1 Proyecto editorial: parámetros que lo definen.

####

1.2 Herramientas y software de planificación de proyectos.

####

1.3 Fases del desarrollo de un proyecto editorial:

####

1.3.1 Preparación (estudio conceptual y económico)

####

1.3.2 Elaboración

####

1.3.3 Comercialización

####

1.4 Valoración de tiempos

####

1.5 Planificación de las fases de edición.

####

1.6 Estimación de tiempos y de recursos.

####

1.7 Aplicación a libros, prensa y otros medios o soportes

####

1.8 Establecimiento de la fecha objetivo de finalización del proyecto.

####

1.9 Calendario. Seguimiento y control.

####

1.10 Elementos de una línea editorial. Criterios para su definición y análisis.

####

1.10.1 Conjunto de valores y criterios: Formas de jerarquizar, Ángulo, Punto de vista y Tono

####

1.11 Profesionalidad, rigor y honestidad intelectual

####

1.12 Herramientas de gestión de proyectos:

####

1.12.1 Secuencia crítica. Características técnicas.

####

1.12.2 Diagrama de Gantt.

####

1.12.3 Método Pert.

####

1.12.4 Principales programas informáticos de soporte a la gestión.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Mercados de servicios editoriales

####

2.1 Ferias nacionales e internacionales. Panorama actual.

####

2.2 Procesos productivos. Principales flujos.

####

2.2.1 Diseño y usabilidad.

####

2.2.2 Creación de textos. Traducción. Corrección.

####

2.2.3 Edición gráfica (Ilustración)

####

2.2.4 Maquetación (Diagramación)

####

2.2.5 Post edición (Preimpresión / Programación)

####

2.3 Proveedores de recursos editoriales. Funciones y aportaciones

####

2.3.1 Escritores, agentes, traductores, diseñadores gráficos, programadores y otros.

####

2.4 Proveedores de imágenes. Funciones y aportaciones.

####

2.4.1 Agencias, museos, ilustradores, fotógrafos, animadores.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Productos editoriales

####

3.1 Clasificación de productos editoriales:

####

3.1.1 Por el sistema venta: Tradicional (quisco, librería, gran superficie), Venta electrónica (web, nube, mail), Gratuitos

####

3.1.2 Por la periodicidad: Anuarios, Mensuales, Quincenales, Semanales y Diarios

####

3.1.3 Por la “presentación”: Revista, Libro, Fascículo, Coleccionable, Multimedia y Digital

####

3.2 Sistemas de catalogación de productos editoriales

####

3.2.1 Por el contenido: Historia, Ensayo, Novela y Juegos

####

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Aplicación de programas informáticos en el proceso de edición

####

4.1 Programas de diseño y maquetación:

####

4.1.1 Características y requerimientos técnicos básicos que debe cumplir un programa de diseño y de maquetación.

####

4.1.2 Formatos informáticos con los que trabaja (formatos de importación / formatos de exportación).

####

4.1.3 Principales programas de diseño y de maquetación que ofrece el mercado.

####

4.2 Programas de creación y retoque de Imagen:

####

4.2.1 Características y requerimientos técnicos básicos que debe cumplir un programa de tratamiento de imagen.

####

4.2.2 Formatos informáticos con los que trabaja. Principales programas de tratamiento de imagen que ofrece el mercado.

####

4.3 Programas de edición de video y audio y post-producción de video y audio:

####

4.3.1 Características y requerimientos técnicos básicos que debe cumplir un programa de edición, edición de audio y post-producción de video.

####

4.3.2 Formatos informáticos con los que trabaja. Principales programas den edición, edición de audio y post-producción de vídeo que

ofrece el mercado.

####

4.4 Programas de integración multimedia y web.

####

4.4.1 Características y requerimientos técnicos básicos que debe cumplir un programa de multimedia y web.

####

4.4.2 Formatos informáticos con los que trabaja. Principales programas de multimedia y web que ofrece el mercado.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 5. Parámetros de control de calidad de los productos editoriales

####

5.1 Estructura del sistema de gestión de la calidad:

####

5.1.1 ISO 9001: sistema de calidad relacionado con el mantenimiento de desarrollos de productos que impliquen diseño.

####

5.1.2 ISO 9000-2, ISO 9004-1: implementación e interpretación de sistemas de calidad.

####

5.1.3 ISO 9004-2. Soporte de usuarios.

####

5.1.4 ISO 9000-3. Desarrollo, suministro y mantenimiento de software.

####

5.2 Gestión de la calidad en el proceso de edición.

####

5.3 Manual de calidad de la empresa.

####

5.4 Factores de afectan a la calidad. Diagramas causa efecto.

####

UNIDAD DIDÁCTICA 6. Aplicación de la normativa de seguridad, salud y protección ambiental

####

6.1 Conceptos sobre seguridad, salud y protección ambiental en el trabajo.

####

6.2 Ley de prevención de riesgos laborales y protección ambiental.

####

6.3 Riesgos relacionados con las condiciones de seguridad en empresas editorales.

####

6.4 Aplicación de los planes de seguridad, salud y protección ambiental en los procesos de creación de productos editoriales.

####

6.5 Medidas preventivas relacionadas con los riesgos generales y especificos de productos editoriales.

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.
  No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.