

Penalizaciones por incumplimiento  
Bases legales de la contratación  
Contratos tipo según el servicio editorial  
Contratos y relaciones con colaboradores y empresas

### **3. Bases para la contratación de originales**

Contratación de cesión de derechos de autor individuales  
Contratación de cesión de derechos de autores colectivos  
Agencias literarias  
Agencias especializadas en bancos de imágenes, infografía y cartografía  
Agencias especializadas en bancos de registros sonoros

### **4. Técnicas básicas de negociación**

Aspectos, situaciones de la negociación  
Factores que intervienen  
Pasos de la negociación. Complejidad  
Actitudes implícitas a la negociación

### **Parámetros de contexto de la formación**

#### **Espacios e instalaciones**

- Aula polivalente de un mínimo de 2 m<sup>2</sup> por alumno.
- Aula técnica de 60 m<sup>2</sup>.

#### **Perfil profesional del formador**

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la gestión de la contratación de derechos de autor, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Ingeniero Técnico, Diplomado, Arquitecto Técnico o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con las materias del módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones responsables.

## **ANEXO CCXCIII**

### **CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

**Familia Profesional: Artes Gráficas**

**Nivel: 3**

**Código: ARG293\_3**

#### **Competencia general**

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.

#### **Unidades de competencia**

**UC0935\_3:** Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia.

**UC0936\_3:** Diseñar el producto editorial multimedia.

**UC0937\_3:** Generar y publicar productos editoriales multimedia.

**UC0938\_3:** Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia.

#### **Entorno profesional**

##### **Ámbito profesional**

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.

#### **Sectores productivos**

Editorial. Artes gráficas y cualquier otro sector productivo con secciones o departamentos en los que se desarrollen productos editoriales multimedia.

#### **Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes**

Técnico en producción multimedia.  
Diseñador de productos editoriales multimedia.  
Asistente al consultor en publicación multimedia.  
Técnico de diseño multimedia.  
Técnico de proyectos editoriales multimedia.  
Maquetista de proyectos multimedia.

#### **Formación asociada: (570 horas)**

##### **Módulos Formativos**

**MF0935\_3:** Proyectos de productos editoriales multimedia. (120 horas)

**MF0936\_3:** Diseño de productos editoriales multimedia. (150 horas)

**MF0937\_3:** Implementación y publicación de productos editoriales multimedia. (210 horas)

**MF0938\_3:** Gestión de la calidad de productos editoriales multimedia. (90 horas)

### **UNIDAD DE COMPETENCIA 1: DETERMINAR LAS ESPECIFICACIONES DE PROYECTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

**Nivel: 3**

**Código: UC0935\_3**

#### **Realizaciones profesionales y criterios de realización**

RP1: Elaborar el documento de especificaciones para describir las características del producto, de acuerdo con los requisitos establecidos por la empresa y/o descripciones del cliente en el proyecto.

CR1.1 El aspecto global del producto se describe a partir de las especificaciones o descripciones recibidas, identificando el producto editorial digital concreto: libro electrónico, CD-ROM o DVD interactivo, publicación sobre Internet y otros.

CR1.2 Los aspectos funcionales del producto se concretan en el documento teniendo en cuenta las especificaciones determinadas tras el encargo del cliente.

CR1.3 La plataforma de funcionamiento, incluyendo el sistema operativo y la plataforma de desarrollo del producto se determinan a partir de las indicaciones dadas en el encargo.

CR1.4 La tecnología de las páginas y pantallas, el tipo de soporte, estático o dinámico, y los aspectos relativos al alojamiento de las páginas, en el caso de productos multimedia destinados a Internet, se concretan en el documento de especificaciones.

CR1.5 Los aspectos gráficos se describen en el documento, diferenciando todos sus elementos, basándose en el libro de estilo, elaborándolo en caso de que no exista.

CR1.6 Las funcionalidades, el árbol de contenidos y la navegación se describen en el documento de especificaciones del producto multimedia.

CR1.7 El tratamiento de las traducciones y el uso de distintos idiomas en su caso, se detallan en el documento de especificaciones del producto multimedia.

CR1.8 La accesibilidad, las convenciones sobre usabilidad y otras estandarizaciones: normas ISO y UNE aplicables, se tienen en cuenta en el documento de especificaciones del producto multimedia.

CR1.9 El origen y el tipo de los elementos multimedia se identifican en el documento de especificaciones, señalando las condiciones de uso que especifican las agencias de bancos de imágenes y multimedia, cuando exista algún tipo de limitaciones legales o técnicas.

RP2: Elaborar, cuando sea necesario, el libro de estilo para adecuar los elementos gráficos del producto encargado, según las convenciones y normas de la empresa.

CR2.1 Los elementos gráficos del encargo: tipografías, paletas de colores y demás especificaciones que se deducen del encargo del cliente se recogen estructuralmente en el libro de estilo.

CR2.2 Los elementos de diseño multimedia y otros elementos funcionales: paletas de colores, plantillas, colecciones de iconos, símbolos y botones, logotipos, elementos dinámicos, y tablas y listas de los códigos de interactividad, se detallan constituyendo la normativa de producción que rige el desarrollo del encargo.

CR2.3 Las convenciones habituales de la empresa y la norma sobre textos, imágenes, dibujos, sonidos, locuciones, vídeos y demás elementos se tienen en cuenta en la elaboración del libro de estilo.

CR2.4 Las notas sobre la dinámica de navegación se recogen en el documento de estilo de acuerdo con las especificaciones.

CR2.5 Las normas desarrolladas son suficientemente flexibles, permitiendo la integración sencilla y razonable de posibles ampliaciones o modificaciones del producto editorial multimedia.

CR2.6 Los elementos gráficos se recogen de forma estructurada en el libro de estilo.

RP3: Especificar los estándares de calidad que debe cumplir el producto editorial multimedia final de acuerdo con las especificaciones iniciales y el libro de estilo.

CR3.1 Los requisitos del producto editorial multimedia se consideran en la definición de los estándares de calidad y en los criterios de presentación, funcionalidad y "usabilidad" adecuados.

CR3.2 Los estándares relativos a la presentación en pantalla se seleccionan de acuerdo con las especificaciones del encargo y el libro de estilo.

CR3.3 Los estándares de funcionalidad se determinan teniendo en cuenta las especificaciones del encargo y del comportamiento dinámico esperado.

CR3.4 Los estándares de usabilidad que deberá cumplir el producto digital se especifican incluyendo los relativos a ergonomía, accesibilidad e internacionalización y documentándolos debidamente, teniendo en cuenta las normas sobre seguridad, salud y protección ambiental.

RP4: Valorar la distribución de los recursos humanos y tecnológicos para la realización del producto editorial multimedia, teniendo en cuenta los estándares de calidad establecidos y proponiendo mejoras.

CR4.1 La planificación de distribución de recursos humanos se valora midiendo parámetros de eficacia con respecto al producto previsto.

CR4.2 La distribución de recursos tecnológicos se estima de acuerdo con los estándares de calidad establecidos en el encargo del producto.

CR4.3 La distribución y asignación de recursos humanos se valora mediante una propuesta clara y concreta que mejora la asignada en el documento de especificaciones.

CR4.4 La propuesta se realiza optimizando los recursos tecnológicos y mejorando el proceso, teniendo en cuenta las normas de seguridad, salud y protección ambiental.

CR4.5 La valoración definitiva se tramita al responsable correspondiente, ajustándose en la organización final a las indicaciones recibidas.

RP5: Realizar la valoración económica del producto para determinar la viabilidad del proyecto, teniendo en cuenta los estándares de calidad establecidos.

CR5.1 El estudio de viabilidad económica del producto se realiza de acuerdo con los estándares de calidad establecidos.

CR5.2 La viabilidad económica se estudia teniendo en cuenta los costes y tiempos que se derivan de las especificaciones.

CR5.3 La información de bancos de imágenes y de costes de elementos multimedia se tiene en cuenta en el estudio de viabilidad considerando diferentes fuentes de información y catálogo.

CR5.4 Los costes y derechos que supongan la eventual intervención de agencias nacionales o internacionales se consideran en el estudio de viabilidad.

CR5.5 Las valoraciones sobre los recursos necesarios para realizar el producto se detallan recogiendo de forma clara y completa en la elaboración del presupuesto general.

CR5.6 El estudio de viabilidad económica se incluye en la documentación del proyecto.

### **Contexto profesional**

#### **Medios de producción**

Equipos informáticos con diferentes configuraciones y sistemas operativos. Impresoras láser. Discos ópticos, removibles. Grabadoras de CDROM y DVD. Conexión a Internet. Software: Tratamiento de textos. Software de planificación y seguimiento de proyectos. Programas informáticos de presupuestos Programas informáticos de control de calidad.

#### **Productos y resultados**

Fichas técnicas. Documento de especificaciones. Libro de estilo. Estudio de viabilidad. Especificaciones para el control de calidad. Organización de recursos.

### **Información utilizada o generada**

Información aportada por el cliente. Normas ISO, UNE. Fichas técnicas. Estudio de ofertas. Tarifas. Catálogos de bancos de imágenes y de elementos multimedia. Directorio de agencias nacionales e internacionales de gestión de derechos. Especificaciones para el control de calidad. Modelos. Libro de estilo. Manual de identidad corporativa. Manual de calidad de la empresa o manual de procedimiento. Documentación técnica. Programas informáticos de control de calidad. Normativa sobre seguridad, salud y protección ambiental.

### **UNIDAD DE COMPETENCIA 2: DISEÑAR EL PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA**

**Nivel: 3**

**Código: UC0936\_3**

#### **Realizaciones profesionales y criterios de realización**

RP1: Definir la arquitectura más adecuada para desarrollar el producto multimedia, de acuerdo con las especificaciones, proponiendo alternativas si es necesario.

CR1.1 Las valoraciones sobre las arquitecturas de software, de hardware y de red necesarias para el desarrollo de los productos se definen, justificando su adecuación de acuerdo con las especificaciones.

CR1.2 Las decisiones sobre la arquitectura elegida se razonan y se justifican en un documento de referencia.

CR1.3 Las exigencias del producto en relación con la arquitectura de información se analizan, recogiendo por escrito de forma coherente con las especificaciones.

CR1.4 Las alternativas propuestas en el documento de referencia son viables, cumplen satisfactoriamente las especificaciones del encargo y muestran claramente las diferencias para poder seleccionar una de ellas.

RP2: Crear y seleccionar elementos gráficos para incorporarlos al producto multimedia, teniendo en cuenta los principios de la teoría del diseño.

CR2.1 Los principios de la composición: proporción, equilibrio, referencia, simetría, armonía, tensión y ritmo se consideran y/o respetan en la creación de los elementos gráficos.

CR2.2 Los textos que se integran en las pantallas se seleccionan adecuadamente, teniendo en cuenta: fuentes o familias tipográficas, estilos, proporciones, cuerpos, remates, cuadrículas, legibilidad, kern, track, alineación, interlineado, agrupaciones, párrafos, huérfanas, viudas y otros.

CR2.3 Los requisitos de percepción visual y legibilidad: dimensiones, cuerpo de los textos, contrastes de color, hábitos de lectura: de derecha a izquierda, de arriba abajo; se aplican en el desarrollo creativo de los elementos gráficos.

CR2.4 Los principios de asociación psicológica por proximidad, semejanza, continuidad y simetría material y cultural, se tienen en cuenta en el desarrollo creativo.

CR2.5 Los elementos gráficos creados se ajustan o cumplen con las especificaciones del encargo.

RP3: Diseñar los bocetos del producto editorial multimedia, para visualizar la estructura del producto mediante pantallas.

CR3.1 El producto editorial multimedia, el documento de especificaciones y/o libro de estilo se estudian determinando los posibles bocetos previos.

CR3.2 Los bocetos previos se obtienen mediante el diseño de las diferentes pantallas que forman el producto editorial multimedia, utilizando los medios informáticos de producción apropiados al producto.

CR3.3 Los elementos gráficos creados o preexistentes se integran en las pantallas ajustándose a las especificaciones técnicas establecidas.

CR3.4 Las recomendaciones del libro de estilo y las especificaciones se consideran en la elaboración de los bocetos previos, aplicando las normas de calidad oportunas.

CR3.5 Los requisitos de carácter artístico, de comunicación e identidad corporativa se aplican en los bocetos del producto editorial, resolviendo satisfactoriamente los problemas planteados en el encargo del producto.

CR3.6 Los elementos de navegación, interacción y funcionalidad se avanzan en el boceto mediante rasgos sin detallar.

CR3.7 Los bocetos alternativos, debidamente diferenciados entre sí, se presentan al cliente, posibilitando la selección y posible aceptación de alguna de las propuestas por parte del mismo.

CR3.8 Los trabajos de diseño se realizan aplicando la normativa de seguridad, salud y medioambiente en su entorno de trabajo.

RP4: Determinar los elementos multimedia necesarios para obtener el producto editorial multimedia, teniendo en cuenta los bocetos elaborados y ajustándose a las especificaciones del producto encargado.

CR4.1 Los bocetos previos se consideran en la determinación de los elementos multimedia considerando las especificaciones del encargo.

CR4.2 Los elementos multimedia: textos, fotografías, dibujos, sonidos, locuciones, vídeos, animaciones entre otros, se determinan a partir de las especificaciones y del tipo concreto de producto editorial digital de que se trate: libro electrónico, CD-ROM o DVD interactivo, o publicación sobre Internet.

CR4.3 Los elementos multimedia necesarios se seleccionan de archivos digitales y bases de datos manteniéndolos disponibles para su uso.

CR4.4 Los elementos multimedia que no están disponibles se recogen en una propuesta alternativa contemplando su sustitución o su encargo.

RP5: Gestionar los aspectos legales de uso de los elementos multimedia para poder incluirlos en el producto final, documentando esos aspectos.

CR5.1 Los elementos multimedia cuyo uso está protegido así como los poseedores de los derechos se identifican, considerando el uso que se pueda hacer de cada uno de ellos en el producto editorial final.

CR5.2 Las gestiones administrativas, alquileres o pagos de derechos de autor necesarios se realizan de acuerdo con lo establecido y en los plazos previstos para usar esos elementos en el producto editorial final.

CR5.3 Los derechos que se adquieren y las condiciones de uso que son aplicables a los elementos objeto de gestión, se documentan rigurosamente mediante fichas técnicas.

CR5.4 Las incidencias que surjan en la gestión o se deriven de las gestiones administrativas se recogen trasladándolas al editor de contenidos.

### **Contexto profesional**

#### **Medios de producción**

Equipos informáticos con diferentes configuraciones y sistemas operativos. Impresoras láser. Discos ópticos, removibles. Grabadoras de CDROM y DVD. Conexión a Internet. Acceso a bancos de datos. Software: Tratamiento de textos, imágenes y maquetación. Software creación gráfica. Software de planificación y seguimiento de proyectos. Programas informáticos de producción. Programas informáticos de control de calidad.

#### **Productos y resultados**

Elementos gráficos diseñados para multimedia. Bocetos del producto editorial multimedia. Elementos multimedia seleccionados. Fichas técnicas de documentación de los derechos de uso de los elementos.

#### **Información utilizada o generada**

Archivos digitales de objetos multimedia. Documento de especificaciones. Libro de estilo. Especificaciones para el control de calidad. Información aportada por el cliente. Normas ISO, UNE. Especificaciones de reserva de derechos y tarifas de uso de elementos multimedia y funcionales. Especificaciones para el control de calidad. Manual de identidad corporativa. Manual de calidad de la empresa o manual de procedimiento. Documentación técnica. Normativa sobre seguridad, salud y protección ambiental.

### **UNIDAD DE COMPETENCIA 3: GENERAR Y PUBLICAR PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

Nivel: 3

Código: UC0937\_3

#### **Realizaciones profesionales y criterios de realización**

RP1: Desarrollar prototipos para materializar el proyecto editorial multimedia utilizando lenguajes de marcas, de guiones y de presentación, o herramientas de autor que sean adecuados de acuerdo con las especificaciones.

CR1.1 Los bocetos de pantallas, de las interacciones y funcionalidad recogidos en la especificación y en el libro de estilo se emplean en la generación del prototipo.

CR1.2 Los instrumentos de montaje adecuados se seleccionan de acuerdo a las especificaciones.

CR1.3 El conjunto de elementos multimedia optimizados se ensamblan en el prototipo, simulando correctamente la funcionalidad.

CR1.4 La integración espacial y temporal de los elementos multimedia se realiza de acuerdo con las especificaciones.

CR1.5 El tipo de producto multimedia: libro electrónico, CD-ROM o DVD interactivo, publicación en Internet u otros, y las características de los mismos, se tienen en cuenta en la elaboración del prototipo para su correcta implementación.

CR1.6 Las herramientas de autor: lenguajes de marca, lenguajes de guiones y de presentación se utilizan diestramente ajustando el prototipo a las especificaciones del encargo.

RP2: Implementar el conjunto de enlaces, parametrizaciones y elementos de control necesarios para lograr la funcionalidad prevista en el producto multimedia, teniendo en cuenta las indicaciones del documento de especificaciones sobre los aspectos funcionales y de interacción.

CR2.1 La navegación, la interacción y los aspectos funcionales se definen a partir de los bocetos de las pantallas.

CR2.2 La integración de los elementos de navegación, interacción y funcionales dentro del aspecto gráfico de las pantallas se realiza evitando contrastes entre los elementos.

CR2.3 Los enlaces y los elementos de control se implementan ajustándose a la funcionalidad, la interacción y la navegación especificadas.

CR2.4 La parametrización de los elementos interactivos, las ayudas, el tratamiento de las excepciones y los mensajes de error son coherentes con la navegación especificada.

CR2.5 La funcionalidad prevista de las pantallas se chequea comprobándola con los esquemas diseñados.

RP3: Publicar el producto multimedia final adaptándolo a la plataforma de distribución definida: Internet, CD-ROM, DVD y otros, de acuerdo con las especificaciones.

CR3.1 El prototipo del producto multimedia final se monta correctamente a partir de las pantallas y elementos generados.

CR3.2 El prototipo del producto multimedia final se implementa según las especificaciones, mediante las aplicaciones informáticas apropiadas, en la plataforma de distribución especificada, entregándose para su evaluación y control de calidad.

CR3.3 Las correcciones derivadas de los chequeos previstos se incorporan en el prototipo constituyendo el producto editorial multimedia final.

CR3.4 El producto multimedia final se publica en la plataforma de distribución o formato definidos realizándose las copias de seguridad pertinentes.

CR3.5 Las actualizaciones de productos digitales, como ciertos apartados de revistas on-line, suplementos de publicaciones digitales, catálogos de productos y otros, se realizan mediante las herramientas de publicación más adecuadas, logrando el producto final indicado en las especificaciones.

CR3.6 El producto multimedia final se sujeta a las normas designadas por el cliente en el encargo y cumple también las convenciones y normalizaciones del sector al que va dirigido: accesibilidad para discapacitados WAI-W3C, usabilidad, entre otros.

CR3.7 Los trabajos se realizan teniendo en cuenta la normativa de seguridad, salud y protección ambiental en su entorno de trabajo.

### **Contexto profesional**

#### **Medios de producción**

Equipos informáticos con diferentes configuraciones y sistemas operativos. Impresoras láser. Discos ópticos, removibles. Grabadoras de CDROM y DVD. Conexión a Internet. Acceso a bancos de datos. Software: Herramientas de autor para generación de productos multimedia. Herramientas de creación de documentos web. Utilidades y software específico de programación. Software de planificación y seguimiento de proyectos. Programas informáticos de control de calidad.

#### **Productos y resultados**

Prototipos de productos editoriales multimedia. Producto multimedia final publicado: Libro electrónico. CD-ROM o DVD complementario de un libro en soporte de papel. Publicación periódica sobre Internet. Producto multimedia para campaña publicitaria por correo electrónico ("mailing"). CD-ROM o DVD interactivo. Enciclopedias y diccionarios en CD-ROM o DVD. Enciclopedias y diccionarios en Internet. Producto multimedia educativo interactivo asociado a libros de texto. Producto promocional en

CD-ROM o DVD. Actualización en soporte digital de publicación (legislación, revista literaria, normativa comercial, etc.). Publicación digital de páginas web institucionales. Publicación de páginas web de formación on-line y productos digitales asociados. Cualquier elemento de texto e imagen en soporte digital (CD-ROM).

#### Información utilizada o generada

Archivos digitales de objetos multimedia. Bocetos digitales. Información aportada por el cliente. Normas ISO, UNE. Fichas técnicas. Manual de identidad corporativa. Manual de calidad de la empresa o manual de procedimiento. Normativa sobre seguridad, salud y protección ambiental.

### UNIDAD DE COMPETENCIA 4: GESTIONAR Y CONTROLAR LA CALIDAD DEL PRODUCTO EDITORIAL MULTIMEDIA

Nivel: 3

Código: UC0938\_3

#### Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP1: Obtener pruebas de funcionamiento y de "usabilidad" sobre el prototipo, para asegurar su adecuación a las especificaciones realizando un documento de control de calidad.

CR1.1 Las pruebas a realizar se determinan a partir del prototipo considerando su idoneidad para el análisis de los distintos aspectos funcionales, interactivos y de diseño presentes en el proyecto y en los prototipos.

CR1.2 Los criterios de funcionamiento y "usabilidad" de los prototipos se corresponden con los previstos en el documento de especificaciones del producto multimedia.

CR1.3 La evaluación y chequeo interno de los prototipos se realizan de acuerdo con la planificación establecida en el documento de especificaciones: especificaciones técnicas de funcionamiento y normas ISO y UNE aplicables.

CR1.4 Los aspectos funcionales y de usabilidad que han superado las pruebas establecidas se recogen en un documento de control de calidad.

CR1.5 Los aspectos que no superen la prueba de calidad se recogen en un documento especificando los fallos localizados y se envían a producción para su ajuste.

RP2: Evaluar el producto editorial multimedia final y su adecuación a la plataforma de distribución definida, Internet, CDRom, y otros a partir de un prototipo que cumpla con las especificaciones.

CR2.1 El documento de evaluación incorpora la descripción de todos los problemas encontrados en la publicación del producto final en la plataforma de distribución definida.

CR2.2 La evaluación realizada permite asegurar que el prototipo incorpora las últimas correcciones.

CR2.3 Las pruebas sobre el producto editorial multimedia final son adecuadas para garantizar que se encuentra en forma óptima para su publicación sobre soportes digitales físicos o para implantarlo en redes.

CR2.4 La evaluación sobre el aspecto y el funcionamiento del producto multimedia publicado se hace siguiendo criterios claros y medibles según los indicadores definidos en las especificaciones.

RP3: Elaborar la documentación necesaria para asegurar la correcta utilización del producto final teniendo en cuenta las aplicaciones y formatos usados en el ensamblaje, así como los manuales técnico y de mantenimiento.

CR3.1 El formato de los elementos creados y utilizados se recoge en la documentación técnica del producto, facilitando así su manejabilidad.

CR3.2 Las características técnicas y las condiciones legales de uso se recogen en la documentación sobre el producto describiéndolas de forma clara y concreta.

CR3.3 Las aplicaciones nuevas que se han desarrollado especialmente para el producto: tipos de programación, plataformas compatibles, tipos de software y demás elementos, se documentan detalladamente en la documentación técnica del producto.

CR3.4 Los diferentes aspectos del proyecto se recogen en un/unos manuales técnicos y de mantenimiento, describiéndolos de acuerdo con la envergadura del proyecto y con la amplitud o detalle necesarios.

CR3.5 Las orientaciones y el sistema de ayuda destinado al usuario se recogen en un manual de usuario, de forma clara y didáctica, facilitando el aprendizaje y uso del producto.

CR3.6 Los trabajos se realizan teniendo en cuenta la normativa de seguridad, salud y protección ambiental en su entorno de trabajo.

#### Contexto profesional

##### Medios de producción

Equipos informáticos con diferentes configuraciones y sistemas operativos. Impresoras láser. Discos ópticos, removibles. Grabadoras de CD-ROM y DVD. Conexión a Internet. Software: Tratamiento de textos. Software de planificación y seguimiento de proyectos.

##### Productos y resultados

Documento del resultado de comprobación de calidad. Documento de publicación del producto multimedia. Manual técnico. Manual de mantenimiento. Manual de usuario.

##### Información utilizada o generada

Informe del proceso de control de calidad. Archivos digitales de objetos multimedia. Prototipos digitales. Producto multimedia final. Información aportada por el cliente. Normas ISO, UNE. Fichas técnicas. Especificaciones para el control de calidad. Modelos. Libro de estilo. Manual de identidad corporativa. Manual de calidad de la empresa o manual de procedimiento. Programas informáticos de control de calidad. Normativa sobre seguridad, salud y protección ambiental. Documentación legal, técnica y de mantenimiento del producto.

### MÓDULO FORMATIVO 1: PROYECTOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Nivel: 3

Código: MF0935\_3

Asociado a la UC: Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia

Duración: 120 horas

#### Capacidades y criterios de evaluación

C1: Elaborar el documento de especificaciones recogiendo los aspectos gráficos, funcionales y de calidad de un producto editorial multimedia.

CE1.1 Definir los productos editoriales multimedia y qué tipos de productos existen: libro electrónico, periódico digital, publicidad, páginas web y otros.

CE1.2 Identificar el proceso de desarrollo de un producto editorial multimedia y cuáles son los agentes que participan.

CE1.3 Explicar cuáles son los aspectos que debe recoger el documento de especificaciones de un producto editorial.

CE1.4 Explicar qué tipos de requisitos se deben incluir en un documento de especificaciones de un producto editorial.

CE1.5 Identificar un conjunto estable, flexible, completo y no ambiguo de requisitos de un producto editorial.

CE1.6 Categorizar un conjunto de requisitos de un encargo de producto editorial multimedia de acuerdo con su naturaleza.

CE1.7 Describir cada uno de los requisitos de un producto editorial multimedia de acuerdo con su grado de cumplimiento.

CE1.8 Identificar relaciones y dependencias entre requisitos de un conjunto dado de un encargo de producto editorial multimedia.

CE1.9 Desarrollar esquemas del producto que ejemplifiquen la navegación y apariencia del producto final.

C2: Establecer los estándares de calidad de un producto editorial multimedia de acuerdo con unas especificaciones iniciales.

CE2.1 Explicar qué es un estándar de calidad y cuáles se pueden aplicar al desarrollo de un producto editorial multimedia.

CE2.2 Relacionar aspectos que componen el documento de calidad de un producto editorial multimedia.

CE2.3 Identificar los parámetros que se pueden utilizar para definir la calidad de un producto editorial multimedia.

CE2.4 Comparar los parámetros de calidad, en términos de usabilidad y utilidad, que debe cumplir un producto editorial multimedia.

CE2.5 Establecer la métrica adecuada para un conjunto de parámetros de usabilidad y utilidad de acuerdo con las especificaciones iniciales.

CE2.6 En un supuesto práctico suficientemente caracterizado, de un producto editorial multimedia:

- Definir las pruebas de aceptación final del producto.
- Elaborar el documento de calidad de acuerdo con los parámetros de calidad identificados y las métricas establecidas de un producto editorial multimedia.

C3: 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.

CE3.1 Explicar qué es un estudio de viabilidad económica de un producto multimedia y cuáles son los parámetros que lo definen.

CE3.2 Identificar los tipos de riesgos que se pueden producir durante la ejecución del desarrollo de un producto editorial multimedia y cómo se debe desarrollar un plan de contingencia para esos riesgos.

CE3.3 Señalar las consecuencias derivadas de la implantación de sistemas de gestión de la calidad, salud y protección ambiental en el estudio de viabilidad.

CE3.4 Cuantificar el coste de los recursos, incluyendo los elementos multimedia, que se han planificado como necesarios para el desarrollo de un producto editorial multimedia.

CE3.5 Identificar los posibles riesgos que pueden ocurrir durante el desarrollo de un producto editorial multimedia.

CE3.6 Definir los recursos que son necesarios para desarrollar un producto editorial multimedia y cómo éstos afectan al desarrollo del mismo.

CE3.7 Operar con herramientas informáticas de planificación de proyectos y de presupuestos.

CE3.8 Dado un proyecto editorial multimedia debidamente caracterizado:

- Identificar los recursos humanos y técnicos necesarios para poder desarrollar el producto de acuerdo con unas especificaciones iniciales, así como con los estándares de calidad establecidos.
- Comprobar que cada recurso humano y tecnológico necesario para el desarrollo del producto editorial multimedia lleva asociados unas recomendaciones claras y correctas sobre su utilización.
- Planificar la duración del proyecto y el uso de los recursos identificados durante la ejecución del mismo.
- Realizar el estudio de viabilidad considerando los costes de los elementos gráficos y funcionales.

C4: Desarrollar el libro de estilo de un producto editorial multimedia a partir de un encargo de producto editorial multimedia.

CE4.1 Definir qué es un libro de estilo y cuál es el ámbito de aplicación del mismo.

CE4.2 Determinar cuáles son los aspectos de diseño que rigen el desarrollo del encargo de un producto editorial multimedia.

CE4.3 Caracterizar cada uno de los aspectos de diseño de un producto editorial multimedia de acuerdo con las convenciones habituales de la organización que solicita el encargo.

CE4.4 Especificar las restricciones de navegación que deben regir el comportamiento de un producto editorial multimedia.

CE4.5 En un supuesto práctico debidamente caracterizado, de desarrollo de un producto editorial multimedia:

- Valorar las convenciones formales que desarrollan las empresa
- Elaborar el libro de estilo que recoja las especificaciones generales del producto y las obligaciones del manual de identidad corporativa.

**Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:** C1 respecto a CE1.6, CE1.7, CE1.8 y CE1.9; C2 respecto a CE2.5 y CE2.6; C3 respecto a CE3.6 y CE3.7; C4 respecto a CE4.3, CE4.4 y CE4.5.

Otras capacidades:

Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.

Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.

## Contenidos

### 1. Proyectos editoriales multimedia

Tipo de proyectos editoriales multimedia.

Fases de elaboración de un proyecto editorial multimedia.

Definición de una especificación.

Características de una especificación.

Definición de requisito.

Tipologías (funcionales, de datos, de usabilidad, de usuarios y de entorno) y relaciones de requisitos.

Requisitos de productos editoriales multimedia.

Desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia.

El proceso de planificación.

Recursos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia.

Técnicas para la planificación de recursos: diagramas de Gantt y de Pert

Planificación de recursos técnicos y humanos de un producto editorial multimedia.

### 2. Estándares de calidad en productos editoriales multimedia

Definición y descripción de estándares de calidad.

Normas ISO.

Normas de seguridad, salud y protección ambiental.

Definición y objetivos de la usabilidad.

Estándares de usabilidad.

Principios de usabilidad.

Accesibilidad a productos multimedia.

Acceso multilingüe a productos multimedia.

### 3. Viabilidad de productos editoriales multimedia

Viabilidad de un producto multimedia

Relación coste/beneficio y oportunidad del producto multimedia

Costes de recursos humanos.

Costes de recursos técnicos.

Costes de elementos multimedia.

Estimación de costes y de tiempos.

Realización de presupuestos.

Gestión de riesgos durante el proceso de desarrollo de un producto editorial multimedia.

### 5. Libros de estilo de productos editoriales multimedia

Definición de libro de estilo y su objetivo.

Los gráficos: color, semiótica, tamaños y otros.

Los textos: tipografías, color, tamaños y otros.

Elementos multimedia.

Plantillas en los libros de estilo.

Elementos dinámicos del producto multimedia.

La navegación y la interacción.

Elaboración de un libro de estilo.

### Parámetros de contexto de la formación

#### Espacios e instalaciones:

- Aula polivalente de un mínimo de 2 m<sup>2</sup> por alumno.
- Aula técnica de 60 m<sup>2</sup>.

#### Perfil profesional del formador

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la determinación de las especificaciones de proyectos editoriales multimedia, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Ingeniero Técnico, Diplomado, Arquitecto Técnico o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con las materias del módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones responsables.

## MÓDULO FORMATIVO 2: DISEÑO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Nivel: 3

Código: MF0936\_3

Asociado a la UC: Diseñar el producto editorial multimedia

Duración: 150 horas

### Capacidades y criterios de evaluación

C1: Determinar la arquitectura más adecuada para un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones.

CE1.1 Explicar qué es la arquitectura de un producto y de qué partes consta: información, red, software y hardware.

CE1.2 Elaborar el documento que especifique la arquitectura de un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones.

CE1.3 Elegir la arquitectura más adecuada de un producto editorial multimedia de entre varias propuestas de acuerdo al documento de especificaciones.

CE1.4 Determinar si es viable la configuración establecida en la arquitectura de un producto editorial multimedia dado.

C2: Desarrollar los bocetos de un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones.

CE2.1 Explicar cuáles son las partes que componen el documento de diseño de un producto editorial multimedia.

CE2.2 Operar con herramientas de definición de esquemas, mediante flujos, para especificar la estructura y la navegación de un producto editorial multimedia.

CE2.3 Definir el diagrama de estructura de un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones.

CE2.4 Elaborar el boceto de un producto editorial multimedia, recogiendo la navegación global del producto, de acuerdo con unas determinadas especificaciones y haciendo uso de las pantallas que lo conforman.

CE2.5 Comprobar, en un boceto previo de un producto editorial multimedia, que se cumplen: las especificaciones dadas, las recomendaciones del libro de estilo y los estándares de calidad, así como las normas de seguridad, salud y protección ambiental.

CE2.6 En un supuesto práctico de un producto editorial multimedia, suficientemente caracterizado, definir el diagrama de estructura y la navegación entre pantallas mediante esquemas a partir de su documento de especificaciones.

C3: Definir la estructura gráfica de las pantallas de un producto editorial multimedia de acuerdo con el boceto desarrollado y su documento de especificaciones.

CE3.1 Operar con herramientas de diseño gráfico que permita el diseño del aspecto del producto editorial multimedia.

CE3.2 Explicar cuáles son los conceptos básicos de la comunicación gráfica y por qué se caracteriza ésta.

CE3.3 Definir los espacios gráficos de una pantalla de un producto editorial multimedia teniendo en cuenta el impacto visual, los principios gráficos de presentación, el color, la legibilidad, la estética y otros.

CE3.4 Describir qué es un elemento gráfico y qué características tiene desde el punto de vista técnico (vectorial o bitmap) y de percepción, tal como la regla de oro de la percepción y otros.

CE3.5 Describir los factores y los fenómenos de armonía, contraste y otros, que influyen en la percepción de un elemento gráfico.

CE3.6 Crear elementos gráficos y contenidos textuales, de acuerdo a los bocetos previos, distribuyéndolos armónicamente en los espacios de una pantalla de un producto editorial multimedia teniendo en cuenta los principios de asociación psicológica.

CE3.7 Operar con una herramienta de edición de tipografías que permita el diseño gráfico del producto editorial multimedia.

CE3.8 Identificar diferentes tipografías y las características que tienen desde el punto de vista técnico: vectorial o bitmap, y de legibilidad: fuentes o estilos.

CE3.9 Aplicar las tipografías adecuada a un producto editorial multimedia de acuerdo con su libro de estilo y las convenciones establecidas para él.

CE3.10 En un supuesto práctico de un producto editorial multimedia, aplicar criterios de legibilidad sobre la imagen y el texto de una pantalla.

CE3.11 En un supuesto práctico de un producto editorial multimedia, perfectamente caracterizado, comprobar que las pantallas que lo conforman cumplen las especificaciones del producto, los criterios de calidad así como el libro de estilo y sus convenciones.

C4: Integrar elementos multimedia en las pantallas de un producto editorial multimedia.

CE4.1 Explicar cuáles son los tipos de elementos multimedia y cuáles son las características principales de cada uno de esos tipos.

CE4.2 Identificar los elementos multimedia necesarios para el desarrollo de un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones y sus bocetos.

CE4.3 Explicar cuáles son las posibles fuentes en las que se pueden localizar elementos multimedia y cuáles son sus derechos de uso.

CE4.4 En la integración de elementos multimedia en unas pantallas dadas:

- Recuperar los elementos multimedia localizados en un archivo de objetos de acuerdo con las especificaciones del producto editorial multimedia.
- Incorporar los elementos multimedia en cada una de las pantallas que conforman el producto editorial multimedia.

- Comprobar que la integración de los elementos multimedia en las pantallas que conforman el producto editorial multimedia está de acuerdo con sus estándares de calidad y su documento de especificaciones.

C5: Definir los aspectos funcionales de un producto editorial multimedia, incluyendo la interactividad, a partir de un documento de especificaciones y de las pantallas que lo conforman.

CE5.1 Explicar que es la interactividad y cuáles son las principales características que definen el proceso de interacción.

CE5.2 Describir la interacción que un usuario puede realizar con un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificaciones y de las pantallas que lo conforman.

CE5.3 Elaborar el documento de funcionalidad de un producto editorial multimedia a partir de su documento de especificación y de un conjunto de bocetos de partida.

CE5.4 En un supuesto práctico de producto editorial multimedia convenientemente caracterizado, definir las funcionalidades que se deben desarrollar, incluyendo la interactividad con cada una de las pantallas que lo conforman.

C6: Elaborar la documentación sobre las condiciones de uso de los elementos multimedia que se incorporan en un producto editorial multimedia.

CE6.1 Explicar qué tipos de derechos legales de uso pueden existir para un elemento multimedia.

CE6.2 Explicar cómo se pueden obtener unos determinados derechos de uso de un elemento multimedia.

CE6.3 En un supuesto práctico convenientemente caracterizado, de un producto editorial multimedia, documentar los derechos legales de uso de cada elemento multimedia que se incluya en el producto, así como el origen del mismo.

**Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:** C1 respecto a CE1.3; C2 respecto a CE2.4, CE2.5 y CE2.6; C3 respecto a CE3.1, CE3.9, CE3.10 y CE3.11; C4 respecto a CE4.4; C5 respecto a CE5.3 y CE5.4; C6 respecto a CE6.3.

Otras capacidades:

Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.

Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.

### **Contenidos**

#### **1. Arquitecturas de productos editoriales multimedia**

Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia.

Arquitecturas de red.

Arquitecturas software.

Arquitecturas hardware.

Arquitecturas de información.

Definición de la arquitectura de un producto editorial multimedia.

#### **2. Diseño de productos editoriales multimedia**

Producto editorial multimedia: qué es y cómo se desarrolla.

Bocetos de productos editoriales multimedia.

La navegación en productos editoriales multimedia.

Uso de herramientas de definición de esquemas.

Estándares de calidad.

Normativa de seguridad, salud y protección ambiental.

#### **3. Diseño gráfico de pantallas**

Fundamentos de diseño gráfico.

Principios de asociación psicológica.

La imagen como elemento de comunicación.

El color.

Aspectos básicos del diseño gráfico: percepción y tecnología.

Uso de herramientas informáticas de diseño gráfico.

El texto y su codificación.

La tipografía. Estilos y características.

Características técnicas y de legibilidad de las tipografías.

Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías.

Aplicación del diseño gráfico en el desarrollo de pantallas.

#### 4. Elementos multimedia

Tipos de contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros.

Características de los contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros, incluyendo formatos, tamaños y dimensiones espaciales y temporales.

Localización de los archivos de objetos multimedia.

Recuperación de objetos multimedia de repositorios de objetos.

Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia.

Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia.

#### 5. Descripción funcional de un producto editorial multimedia

Definición de una descripción funcional.

Diseño de la interacción.

Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia.

Comunicación del equipo editorial con el equipo de programación.

Integración de funcionalidades en los productos editoriales multimedia.

#### 6. Derechos legales de uso de contenidos multimedia

Normativa sobre propiedad intelectual.

Definición de los derechos legales de uso.

Tipos de derechos legales de uso.

Los derechos de uso de contenidos multimedia.

Gestión de los derechos legales de uso de contenidos multimedia.

Documentación de los derechos de uso de contenidos multimedia.

Comunicación del equipo editorial con el equipo de gestión de contenidos multimedia.

#### Parámetros de contexto de la formación

##### Espacios e instalaciones

— Aula polivalente de un mínimo de 2 m<sup>2</sup> por alumno.

— Aula técnica de 60 m<sup>2</sup>.

##### Perfil profesional del formador

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con el diseño del producto editorial multimedia, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Ingeniero Técnico, Diplomado, Arquitecto Técnico o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con las materias del módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones responsables.

### MÓDULO FORMATIVO 3: IMPLEMENTACIÓN Y PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Nivel: 3

Código: MF0937\_3

Asociado a la UC: Generar y publicar productos editoriales multimedia

Duración: 210 horas

#### Capacidades y criterios de evaluación

C1: Determinar, en productos editoriales multimedia, los aspectos funcionales, incluyendo la interactividad, partiendo de la definición de un diseño previo.

*CE1.1 Identificar los aspectos funcionales de un producto editorial multimedia a partir de un diseño previo en que aparecen definidos.*

*CE1.2 Reconocer, en un producto editorial multimedia, la interactividad existente dentro de los aspectos funcionales del mismo.*

*CE1.3 A partir de un documento de funcionalidad de un producto editorial multimedia dado, determinar las funcionalidades que se deben desarrollar, incluyendo la interactividad con cada una de las pantallas que lo conforman.*

C2: Desarrollar prototipos de productos editoriales multimedia haciendo uso de herramientas de autor a partir de un diseño y de acuerdo con unas especificaciones de funcionalidad.

*CE2.1 Explicar qué tipos de herramientas de autor existen, así como la aplicabilidad de cada uno de esos tipos.*

*CE2.2 A partir de unas especificaciones de funcionalidad dadas:*

- *Operar diestramente con herramientas de autor para desarrollar el producto editorial multimedia.*
- *Montar un prototipo utilizando herramientas de autor de acuerdo con un documento de especificaciones y un diseño.*

*CE2.3 Ensamblar una serie de elementos multimedia dados de acuerdo con un conjunto de especificaciones haciendo uso de una herramienta de autor para generar un prototipo de acuerdo con un diseño y las especificaciones establecidas.*

*CE2.4 Manipular un producto editorial multimedia dado para que tenga un comportamiento distinto al actual, de acuerdo con un conjunto nuevo de especificaciones.*

C3: Desarrollar prototipos de productos editoriales multimedia mediante el uso de lenguajes de marcado, de presentación y de guiones a partir de un diseño y de acuerdo con unas especificaciones de funcionalidad dadas.

*CE3.1 Explicar qué son los tipos de lenguajes de marcado, de presentación y de guión, y cuáles existen en la actualidad.*

*CE3.2 Operar diestramente con herramientas de desarrollo web para producir un producto editorial multimedia.*

*CE3.3 En un caso práctico debidamente caracterizado y a partir de un diseño, de unas especificaciones y de un conjunto de elementos multimedia dados:*

- *Elaborar un documento web haciendo uso de un lenguaje de marcas y de todos los elementos dados.*
- *Modificar un estilo de presentación o un guión de interacción para que cumpla el diseño y las especificaciones dadas.*

*CE3.4 Aplicar un estilo de presentación concreto a un documento web dado.*

*CE3.5 Incorporar guiones de interacción en un documento web dado para que cumpla unas determinadas especificaciones.*

*CE3.7 Generar páginas web dinámicas a partir de consultas en una base de datos.*

C4: Publicar productos editoriales multimedia en sitios web o en soportes digitales.

*CE4.1 Explicar cuáles son las distintas alternativas para realizar la publicación editorial multimedia y por qué se caracteriza y cuándo debe utilizarse cada una de ellas.*

*CE4.2 Dado un producto editorial multimedia debidamente caracterizado:*

- *Operar diestramente con herramientas de transferencia de información.*
- *Operar diestramente con herramientas de grabación en soportes digitales.*

*CE4.3 Estructurar la información de un producto editorial multimedia para su publicación de acuerdo con unas especificaciones dadas.*

*CE4.4 Dado un producto editorial multimedia, publicarlo en un sitio web mediante herramientas de transferencia de información.*

*CE4.5 Dado un producto editorial multimedia, publicarlo en soportes digitales, tales como. DVD o CDROM, mediante herramientas de grabación.*

*CE4.6 Comprobar que un producto editorial multimedia publicado tiene el mismo aspecto y comportamiento que sin publicar.*

*CE4.7 Identificar los factores de la publicación que influyen en la seguridad, salud y protección ambiental en el proceso.*

**Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:** C1 respecto a CE1.3; C2 respecto a CE2.3 y CE2.4; C3 respecto a CE3.3, CE3.4, CE3.5, CE3.6 y CE3.7; C4 respecto a CE4.2, CE4.3, CE4.4, CE4.5 y CE4.6.

Otras capacidades:

Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.

Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.

#### Contenidos

##### 1. Herramientas de autor

Definición de herramientas de autor.

Clasificación de las herramientas de autor.

Utilización de diferentes herramientas de autor existentes

Desarrollo mediante herramientas de autor

##### 2. Lenguajes para prototipos

Definición de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.

Taxonomías de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.

Integración de bases de datos en páginas web.

Desarrollo de un producto editorial multimedia en web mediante herramientas existentes

**3. Estilos de presentación**

Definición de presentación  
Características de las hojas de estilo  
Utilización de hojas de estilo CSS

**4. Transformación de documentos**

Definición de transformación  
Tipos de transformaciones  
Utilización de transformaciones XSLT

**5. Lenguajes de guiones de interacción**

Definición de guiones interactivos  
El lenguaje JavaScript  
Utilización de JavaScript para generar guiones  
Colecciones de códigos JavaScript

**6. Publicación de productos editoriales multimedia en web**

Fundamentos de la publicación editorial multimedia en web  
Herramientas utilizadas para la publicación en web  
Desarrollo de publicación editorial multimedia en web.

**7. Publicación de productos editoriales multimedia en soporte físico digital**

Fundamentos de la publicación editorial multimedia en soporte físico digital (CD-ROM y DVD)  
Herramientas utilizadas para la publicación en soporte físico digital  
Desarrollo de publicación editorial multimedia en soporte físico digital  
Normas de seguridad, salud y protección ambiental.

**Parámetros de contexto de la formación****Espacios e instalaciones**

- Aula polivalente de un mínimo de 2 m<sup>2</sup> por alumno.
- Aula técnica de 60 m<sup>2</sup>.

**Perfil profesional del formador**

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la generación y publicación de productos editoriales multimedia, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:
  - Formación académica de Ingeniero Técnico, Diplomado, Arquitecto Técnico o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
  - Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con las materias del módulo formativo.
2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones responsables.

**MÓDULO FORMATIVO 4: GESTIÓN DE LA CALIDAD DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

Nivel: 3

Código: MF0938\_3

Asociado a la UC: Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia

Duración: 90 horas

**Capacidades y criterios de evaluación**

- C1: Comprobar que un producto editorial multimedia cumple los requisitos funcionales y la idoneidad de su plataforma de distribución seleccionada.
- CE1.1 Identificar las pruebas que un producto editorial multimedia debe superar para que se cumplan todos los requisitos funcionales.*
- CE1.2 Comprobar que cada una de las pruebas para un producto editorial multimedia se cumple satisfactoriamente.*
- CE1.3 En un caso práctico de comprobación de producto editorial multimedia mediante casos de prueba, debidamente caracterizado:*
- *Estudiar los resultados de uso de la plataforma seleccionada para comprobar su idoneidad.*
  - *Valorar los requisitos de usabilidad del prototipo y su correspondencia con los indicados en el documento de especificaciones del producto multimedia.*
  - *Identificar y recoger los resultados de las pruebas superadas en el correspondiente documento de control de calidad.*
  - *Identificar y recoger los fallos de las pruebas no superadas en el documento de control de calidad, facilitando su posterior ajuste.*

*CE1.4 A partir de un prototipo de producto editorial, debidamente caracterizado, realizar pruebas de evaluación y chequeo, teniendo en cuenta las normas ISO y UNE aplicables, de acuerdo con unas especificaciones técnicas de funcionamiento dadas.*

- C2: Elaborar los documentos técnicos y el manual de usuario de un producto editorial multimedia.

*CE2.1 Explicar cuáles son los tipos de documentos asociados a un producto editorial multimedia.*

*CE2.2 Relacionar los documentos asociados a un producto editorial multimedia dado con las personas intervinientes en el desarrollo del mismo.*

*CE2.3 Operar con herramientas de edición de sistemas de ayuda para crear una documentación interactiva.*

*CE2.4 Estructurar la documentación de un producto editorial multimedia de acuerdo con un estilo editorial predeterminado.*

*CE2.5 Elaborar el manual de usuario de un producto editorial multimedia de acuerdo con un estilo editorial predeterminado.*

- C3: Evaluar un producto editorial multimedia para comprobar que cumple los requisitos de usabilidad.

*CE3.1 Explicar cuáles son las fases que se deben realizar para llevar a cabo la evaluación de la usabilidad de un producto editorial multimedia.*

*CE3.2 Seleccionar la técnica más adecuada para la evaluación de un producto editorial multimedia de acuerdo con el estadio de desarrollo y con los recursos disponibles.*

*CE3.3 Planificar el proceso de evaluación de un producto editorial multimedia, así como el tipo de información que se quiere recoger, teniendo en cuenta los requisitos establecidos, los estándares de calidad y la normativa de seguridad, salud y protección ambiental.*

*CE3.4 Explicar cuáles son los mecanismos de recogida de información en un proceso de evaluación y en qué condiciones se utilizarían cada uno de ellos.*

*CE3.5 Explicar los métodos de análisis estadístico que se pueden aplicar a la información recogida en un proceso de evaluación.*

*CE3.6 En un supuesto práctico de producto editorial multimedia, realizar una evaluación de acuerdo con una planificación y un objetivo dado.*

*CE3.7 Analizar los resultados obtenidos durante un proceso de evaluación, contrastándolos con los requisitos establecidos y los estándares de calidad.*

*CE3.8 Identificar las características de las diferentes plataformas de distribución de un producto editorial multimedia.*

*CE3.9 Reconocer las particularidades de las plataformas físicas de distribución: CD, DVD, libro electrónico y otros.*

*CE3.10 Diferenciar las plataformas de hardware y sistema operativo utilizadas en la distribución de un producto editorial multimedia.*

*CE3.11 Evaluar un producto editorial multimedia dado, teniendo en cuenta su adaptación al medio, tanto físico como de hardware y el sistema operativo.*

**Capacidades cuya adquisición debe ser completada en un entorno real de trabajo:** C1 respecto a todos sus criterios; C2 respecto a CE2.4 y CE2.5; C3 respecto a CE3.3, CE3.6, CE3.7 y CE3.11.

Otras capacidades:

Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.  
Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.

**Contenidos****1. Pruebas funcionales para productos editoriales multimedia**

Descripción de pruebas funcionales

Definición de tipos de pruebas funcionales: caja blanca y negra, modulares y otros

Medidas de uso de una plataforma de distribución: DVD, CD-ROM o Internet

Desarrollo de un ejemplo de pruebas para un producto editorial multimedia

**2. Documentación de productos editoriales multimedia**

Desarrollo de documentación de un producto editorial multimedia.

Tipos de documentos.

Documentación técnica.

Documentación para el usuario final.

**3. Usabilidad de productos editoriales multimedia**

Definición y objetivos de la usabilidad.

Principios de usabilidad.

Estudio de ejemplos prácticos de la usabilidad de un producto editorial multimedia.

**4. Evaluación de la usabilidad de productos editoriales multimedia**

Definición y objetivos de la evaluación de la usabilidad.

Métodos y técnicas de evaluación experimentales.

El proceso de evaluación de la usabilidad.

Desarrollo de ejemplos prácticos de evaluación de un producto editorial multimedia.

Normativa de seguridad, salud y protección ambiental.

**Parámetros de contexto de la formación****Espacios e instalaciones**

- Aula polivalente de un mínimo de 2 m<sup>2</sup> por alumno.
- Aula técnica de 60 m<sup>2</sup>.

**Perfil profesional del formador**

1. Dominio de los conocimientos y las técnicas relacionados con la gestión y control de la calidad del producto editorial multimedia, que se acreditará mediante una de las formas siguientes:

- Formación académica de Ingeniero Técnico, Diplomado, Arquitecto Técnico o de otras de superior nivel relacionadas con este campo profesional.
- Experiencia profesional de un mínimo de 3 años en el campo de las competencias relacionadas con las materias del módulo formativo.

2. Competencia pedagógica acreditada de acuerdo con lo que establezcan las Administraciones responsables.