

Espacio Formativo	Equipamiento
Aula técnica	<ul style="list-style-type: none"><li>– Mesas de dibujo y elaboración de maquetas</li><li>– Sillas para alumnos y profesor</li><li>– Mesa de luz</li><li>– Espacio para utilizar adhesivos</li><li>– Pizarras para escribir con rotulador</li></ul>

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

El número de unidades que se deben disponer de los utensilios, máquinas y herramientas que se especifican en el equipamiento de los espacios formativos, será el suficiente para un mínimo de 15 alumnos y deberá incrementarse, en su caso, para atender a número superior.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

## ANEXO IX

### 1. IDENTIFICACIÓN DEL CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD

**Denominación:** Desarrollo de productos editoriales multimedia

**Código:** ARGN0110

**Familia Profesional:** Artes Gráficas

**Área profesional:** Edición

**Nivel de cualificación profesional:** 3

**Cualificación profesional de referencia:**

ARG293\_3 Desarrollo de productos editoriales multimedia (RD 1135/2007, de 31 de agosto)

**Relación de unidades de competencia que configuran el certificado de profesionalidad:**

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.

**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.

**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 o puestos de trabajo relacionados:**

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

**Duración de la formación asociada:** 570 horas

**Relación de módulos formativos y de unidades formativas**

MF0935\_3: Proyectos de productos editoriales multimedia (90 horas)  
MF0936\_3: Diseño de productos editoriales multimedia. (110 horas)  
• UF1583 Diseño gráfico de productos editoriales multimedia (60 horas)  
• UF1584 Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia (50 horas)  
MF0937\_3: Implementación y publicación de productos editoriales multimedia. (210 horas)  
• UF1585 Desarrollo de prototipos de productos editoriales multimedia (80 horas)  
• UF1586 Integración de la funcionalidad en productos multimedia (90 horas)  
• UF1587 Publicación de productos editoriales multimedia (40 horas)  
MF0938\_3: Gestión de la calidad de productos editoriales multimedia. (80 horas)

MP0341: Módulo de prácticas profesionales no laborales de desarrollo de productos editoriales multimedia (80 horas)

Secuencia:

Las unidades formativas de este módulo se pueden programar de manera independiente.

### **Criterios de acceso para los alumnos**

Serán los establecidos en el artículo 4 del Real Decreto que regula el certificado de profesionalidad de la familia profesional al que acompaña este anexo.

### **MÓDULO FORMATIVO 3**

**Denominación:** IMPLEMENTACIÓN Y PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

**Código:** MF0937\_3

**Nivel de cualificación profesional:** 3

**Asociado a la Unidad de Competencia:**

UC0937\_3 Generar y publicar productos editoriales multimedia

**Duración:** 210 horas

### **UNIDAD FORMATIVA 1**

**Denominación:** DESARROLLO DE PROTOTIPOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

**Código:** UF1585

**Duración:** 80 horas

**Referente de competencia:** Esta unidad formativa se corresponde con la RP1

### **Capacidades y criterios de evaluación**

C1: Determinar, en productos editoriales multimedia, los elementos que han de aparecer en el prototipo partiendo de la definición del proyecto previo.

CE1.1 Identificar sobre diferentes productos editoriales dados, los elementos principales necesarios para generar los prototipos básicos que describan suficientemente el funcionamiento.

CE1.2 determinar a partir de la definición del proyecto para un producto editorial multimedia dado, los elementos que conformarán el prototipo: bocetos de pantallas, audio y video, así como las interacciones y la funcionalidad.

CE1.3 Analizar el grado de detalle con el que se desarrollará el prototipo, para describir adecuadamente el funcionamiento deseado del producto según la definición del proyecto

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 son los más utilizados 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.

CE3.6 Generar páginas web dinámicas a partir de consultas en una base de datos.

## Contenidos

### 1. Valoración de la complejidad del prototipo con relación al proyecto

- Análisis de los aspectos relevantes en prototipos terminados:
  - Páginas web
  - CD-DVD, USB
  - Publicaciones digitales
  - Dispositivos móviles
- Selección de elementos que conforman el prototipo
  - Partiendo del diseño que corresponde a un proyecto dado
  - Basado en el guión
- Presentación plenamente funcional de un fragmento representativo del proyecto, incluyendo:
  - Guiones previos
  - Diseño gráfico
  - Interfaz
  - Elementos multimedia
  - Funcionalidad
  - Interacciones
  - Maqueta del resto del proyecto
  - Principales opciones de navegación
  - Demostración de elementos relevantes del proyecto

- Determinación de las herramientas necesarias para desarrollar el prototipo en función de:
  - Complejidad de contenido y/o uso del proyecto
  - Entorno de uso (tipo de dispositivo)
  - Tipología de usuarios finales
  - Intensidad de uso de multimedia
  - Uso de bases de datos/generación dinámica de pantallas
  - Intensidad de interacción con el usuario
  - Frecuencia prevista de mantenimiento del producto

## 2. Herramientas de autor

- Definición de herramientas de autor.
  - Tipos de programas de autor
  - Elementos predefinidos
  - Editor manual de código
- Clasificación de las herramientas de autor:
  - Entorno educativo: Neobook, Jcllic,...
  - Entorno editorial y periodístico: Herramientas propietarias, CMS (Content Manager Systems)
  - Herramientas genéricas: de creación multimedia, creación de páginas web, autoría e-learning,..
  - Entorno comercial (CMS)
  - Multiplataforma
- Utilización de diferentes herramientas de autor existentes:
  - Requisitos hardware/software
  - Players y actualizaciones
  - Publicación de contenidos y compatibilidad
  - Dispositivos y plataformas de destino

## 3. Lenguajes de marcado, de presentación y de guiones

- Definición de lenguajes de marcado, de presentación y de guiones:
  - Tipos de lenguajes
  - Presentación: Html, CSS,
  - Marcas: XML y derivados
  - Guiones: JSP, Active Server Pages, PHP , Common Gateway Interface
  - Propietarios: Action Script, etc.
  - Combinados: AJAX
  - Requisitos Hardware/software
- Utilización de diferentes herramientas de marcado, de presentación o de guiones existentes:
  - Requisitos hardware/software
  - Players y actualizaciones
  - Publicación de contenidos y compatibilidad
  - Dispositivos y plataformas de destino

#### 4. Elaboración del prototipo

- Análisis del diseño previo y de las especificaciones del producto multimedia
  - Aplicabilidad de las herramientas de autor
- Montaje del prototipo:
  - Técnicas de ensamblado de los elementos multimedia
  - Integración de iconos, menús y elementos de diseño gráfico
  - Implementación de la interactividad en secuencias seleccionadas
  - Funcionalidad parcial
- Montaje de los elementos multimedia en un prototipo:
  - Bocetos de pantallas
  - Textos
  - Imágenes
  - Audio
  - Video
  - Animaciones 2D y 3D
  - Interacciones y elementos interactivos
  - Funcionalidad
- Modificaciones en los prototipos:
  - Evaluación del cliente
  - Nuevas exigencias de comportamiento
  - Refinamiento de los requisitos
  - Nuevas especificaciones

#### 5. Uso/Manejo de herramientas informáticas de recursos de diseño interactivo

- Herramientas de animación web
  - Manejo de gráficos vectoriales. Ilustración vectorial. .
  - Creación de botones. Estados.
  - Software para la creación de botones
  - Animación simple accionada desde botones
  - Rellenos, bordes.
  - Aplicación de efectos.
  - Efectos preestablecidos.
  - Componentes basadas en iteraciones, recursión y condicionales
  - Interactividad con sonido y video.
- Desarrollo e implementación de sitios dinámicos con bases de datos.
  - Planificación de la interacción con la base de datos.
  - Diseñar la estructura de base de datos.
  - Mysql
  - Otras bases de datos
- Preparación de estructuras para requisitos específicos.

#### 6. Prototipos para páginas web y para dispositivos móviles.

- Ensamblado de Widgets de colecciones y repositorios
- Wireframes
  - Herramientas basada en web (Saas) o instalables en local
  - Bibliotecas de símbolos GUI: Botones, barras de desplazamiento, menús y otros objetos.
  - Creación rápida mediante recursos “arrastrar y soltar”
  - Wireframes interactivos.
  - Formatos para exportación: png, html, flash, .doc, pdf.