

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)

## UNIDAD FORMATIVA 2

**Denominación:** INTEGRACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD EN PRODUCTOS MULTIMEDIA

**Código:** UF1586

**Duración:** 90 horas

**Referente de competencia:** Esta unidad formativa se corresponde con la RP2.

### 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 productos editoriales multimedia, según especificaciones de funcionalidad dadas, haciendo uso de herramientas de autor.

CE2.1 Valorar las prestaciones que se pueden implementar en un producto multimedia a partir de las herramientas de autor existentes.

CE2.2 A partir de un conjunto de bocetos secuenciados, decidir qué herramientas de autor son capaces de implementar la funcionalidad pretendida.

CE2.3 A partir de unos bocetos dados y de las especificaciones funcionales correspondientes a un proyecto definido:

- Implementar las funcionalidades haciendo uso de las herramientas de autor
- Desarrollar, en su caso, las interacciones definidas en el proyecto
- Parametrizar los elementos interactivos, las ayudas, el tratamiento de las excepciones y los mensajes de error de forma coherente con la navegación especificada.

C3: Desarrollar productos editoriales multimedia de funcionalidad definida, mediante el uso de lenguajes de marcado, de presentación y de guiones.

CE3.1 Valorar las prestaciones que se pueden implementar en un producto multimedia a partir de los lenguajes de marcado, de presentación y de guiones existentes.

CE3.2 A partir de un conjunto de bocetos secuenciados, decidir qué lenguajes de marcado, de presentación o de guiones son capaces de implementar la funcionalidad pretendida.

CE3.3 A partir de unos bocetos dados y de las especificaciones funcionales correspondientes a un proyecto definido:

- Implementar las funcionalidades haciendo uso del lenguajes de marcado, de presentación o de guiones.
- Desarrollar, en su caso, las interacciones definidas en el proyecto
- Implementar los elementos interactivos, las ayudas, el tratamiento de las excepciones y los mensajes de error de forma coherente con la navegación especificada.

## Contenidos

### 1. Elementos de funcionalidad y de interactividad en productos editoriales multimedia

- Interpretación de los elementos que conforman los diseños previos
- Aspectos funcionales definidos en los bocetos:
  - Interfaz
  - Navegación
  - Árbol de contenidos
  - Sistema de mensajes y ayudas
- Elementos de interactividad de las diferentes pantallas
  - Generación dinámica de pantallas
  - Seguimiento de usuarios
  - Control
  - Mensajes de error y de control

### 2. Desarrollo de la interactividad en productos multimedia mediante herramientas de autor

- Utilización de diferentes herramientas de autor existentes:
  - Requisitos hardware/software
  - Players y actualizaciones
  - Publicación de contenidos y compatibilidad
  - Dispositivos y plataformas de destino

### 3. Desarrollo de la interactividad en productos multimedia mediante lenguajes de marcado, de presentación y de guiones

- 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. Uso y manejo de herramientas informáticas para generación de productos editoriales multimedia.

- Estilos de presentación
  - Definición de presentación
  - Características de las hojas de estilo
  - Utilización de hojas de estilo CSS
- Transformación de documentos
  - Definición de transformación
  - Tipos de transformaciones
  - Utilización de transformaciones XSLT
- Lenguajes de guiones de interacción
  - Definición de guiones interactivos
  - El lenguaje JavaScript
  - Utilización de JavaScript para generar guiones
  - Colecciones de códigos JavaScript
  - Modelización de objetos (html dinámico)
- Lenguajes de interacción gráfica y de servidor
  - Flash y actionscript
  - Lenguajes interpretados de servidor (PHP, ASP, etc.)
  - Tendencias en programación con lenguajes de guiones, de interacción gráfica y de servidor.

## 5. Montaje del producto editorial multimedia

- Montaje del producto:
  - Ensamblado de los elementos multimedia
  - Integración de iconos, menús y elementos de diseño gráfico
  - Implementación de la interactividad descrita en el guión
  - Implementación de la funcionalidad

### UNIDAD FORMATIVA 3

**Denominación** PUBLICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA.

**Código:** UF1587

**Duración:** 40 horas

**Referente de competencia:** Esta unidad formativa se corresponde con la RP3

#### Capacidades y criterios de evaluación

C1: Publicar productos editoriales multimedia en sitios web a partir del prototipo del producto y del análisis de los refinamientos en los requerimientos del producto.

CE1.1 Explicar cuáles son las distintas alternativas para realizar la publicación editorial multimedia en sitios web y por qué se caracteriza y cuándo debe utilizarse.

CE1.2 Operar diestramente con herramientas de transferencia de información dado un producto editorial multimedia publicado en sitios web debidamente caracterizado:

CE1.3 Estructurar la información de un producto editorial multimedia para su publicación en sitios web de acuerdo con unas especificaciones dadas.

CE1.4 Dado un producto editorial multimedia, publicarlo en un sitio web mediante herramientas de transferencia de información.

CE1.5 Comprobar que un producto editorial multimedia publicado en un sitio web tiene el mismo aspecto y comportamiento que sin publicar.

CE1.6 Identificar los factores de la publicación en web que influyen en la seguridad, salud y protección ambiental en el proceso.

C2: Publicar productos editoriales multimedia en soportes digitales: CD-ROM, DVD, e-book a partir del prototipo del producto y de acuerdo a las especificaciones.

CE2.1 Explicar cuáles son las distintas alternativas para la publicación multimedia en soportes digitales, por qué se caracterizan y cuándo debe utilizarse cada una de ellas.

CE2.2 Operar diestramente con herramientas de grabación en soportes digitales dado un producto editorial multimedia debidamente caracterizado:

CE2.3 Estructurar la información de un producto editorial multimedia para su publicación de acuerdo con unas especificaciones dadas.

CE2.4 Dado un producto editorial multimedia, publicarlo en soportes digitales, tales como. DVD o CD-ROM, mediante herramientas de grabación.

CE2.5 Comprobar que diferentes productos editoriales multimedia publicados en CD-ROM, DVD y E-book tienen el mismo aspecto y comportamiento que sin publicar.

CE2.6 Identificar los factores de la publicación en soportes digitales que influyen en la seguridad, salud y protección ambiental en el proceso.