

DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA UNIDAD FORMATIVA

UNIDAD FORMATIVA	DESARROLLO DE PROTOTIPOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	DURACIÓN	80
		Específica	
Código	UF1585		
Familia profesional	ARTES GRÁFICAS		
Área Profesional	Edición		
Certificado de profesionalidad	DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	Nivel	3
Módulo formativo	Implementación y publicación de productos editoriales multimedia	Duración	210
Resto de unidades formativas que completan el módulo	Integración de la funcionalidad en productos multimedia	Duración	90
	Publicación de productos editoriales multimedia		40

Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Esta unidad formativa se corresponde con la RP1.

Apartado B: ESPECIFICACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONTENIDOS

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 vídeo, 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
 - Proprietarios: 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.

Apartado C: **REQUISITOS Y CONDICIONES**

Deberá cumplir alguno de los requisitos siguientes:

- Estar en posesión del título de Bachiller
- Estar en posesión de algún certificado de profesionalidad de nivel 3.
- Estar en posesión de un certificado de profesionalidad de nivel 2 de la misma familia y área profesional
- Cumplir el requisito académico de acceso a los ciclos formativos de grado superior o haber superado las correspondientes pruebas de acceso a ciclos de grado superior
- Tener superada la prueba de acceso a la universidad para mayores de 25 años y/o de 45 años
- Tener, de acuerdo con la normativa que se establezca, los conocimientos formativos o profesionales suficientes que permitan cursar con aprovechamiento la formación.

En relación con las exigencias de los formadores o de las formadoras, instalaciones y equipamientos se atenderá las exigencias solicitadas para el propio certificado de profesionalidad.