

DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA UNIDAD FORMATIVA

UNIDAD FORMATIVA	INTEGRACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD EN PRODUCTOS MULTIMEDIA	DURACIÓN	90
		Condicionada	
Código	UF1586		
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	Desarrollo de prototipos de productos editoriales multimedia	Duración	80
	Publicación de productos editoriales multimedia		40

Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Esta unidad formativa se corresponde con la RP2.

Apartado B: ESPECIFICACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONTENIDOS

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 de los 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

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.