

DATOS IDENTIFICATIVOS DEL MÓDULO FORMATIVO

MÓDULO FORMATIVO	PROYECTOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	Duración	90
Código	MF0935_3		
Familia profesional	ARTES GRÁFICAS		
Área profesional	Edición		
Certificado de profesionalidad	DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	Nivel	3
Resto de formación para completar el certificado de profesionalidad	Diseño gráfico de productos editoriales multimedia	Duración	60
	Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia		50
	Desarrollo de prototipos de productos editoriales multimedia		80
	Integración de la funcionalidad en productos multimedia		90
	Publicación de productos editoriales multimedia		40
	Gestión de la calidad de productos editoriales		80
	Módulo de prácticas profesionales no laborales de desarrollo de productos editoriales multimedia		80

Apartado A: REFERENTE DE COMPETENCIA

Este módulo formativo se corresponde con la unidad de competencia UC0935_3 Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia.

Apartado B: ESPECIFICACIÓN DE LAS CAPACIDADES Y CONTENIDOS

Capacidades y criterios de evaluación

C1. Determinar las características, las funciones y los procesos implicados en el desarrollo de un producto editorial multimedia definido, de acuerdo a la tipología del producto.

CE1.1 Identificar los productos editoriales multimedia habituales, libro electrónico, periódico digital, publicidad digital, páginas web y otros, describiendo sus características principales.

CE1.2 Describir el proceso de desarrollo de un producto editorial multimedia definido y enumerar los agentes que participan.

CE1.3 A partir de una serie de productos multimedia dados:

- Realizar un análisis funcional de los RRHH implicados en el proceso, según las características de cada producto.
- Identificar las fuentes de recursos para cada uno de los productos, así como sus características de uso legales y técnicas.
- Identificar la plataforma de funcionamiento para cada uno de ellos.

C2: Elaborar el documento de especificaciones recogiendo los aspectos gráficos, funcionales y de calidad de un producto editorial multimedia.

CE2.1 Explicar cuáles son los aspectos que debe recoger el documento de especificaciones de un producto editorial.

CE2.2 Explicar qué tipos de requisitos se deben incluir en un documento de especificaciones de un producto editorial.

CE2.3 Identificar un conjunto estable, flexible, completo y no ambiguo de requisitos de un producto editorial.

CE2.4 Categorizar un conjunto de requisitos de un encargo de producto editorial multimedia de acuerdo con su naturaleza.

CE2.5 Describir cada uno de los requisitos de un producto editorial multimedia de acuerdo con su grado de cumplimiento.

CE2.6 Identificar relaciones y dependencias entre requisitos de un conjunto dado de un encargo de producto editorial multimedia.

CE2.7 Desarrollar esquemas del producto que ejemplifiquen la navegación y apariencia del producto final.

C3: Desarrollar el libro de estilo de un producto editorial multimedia a partir de un encargo de producto editorial multimedia.

CE3.1 Definir qué es un libro de estilo y cuál es el ámbito de aplicación del mismo.

- CE3.2 Determinar cuáles son los aspectos de diseño que rigen el desarrollo del encargo de un producto editorial multimedia.
- CE3.3 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.
- CE3.4 Especificar las restricciones de navegación que deben regir el comportamiento de un producto editorial multimedia.
- CE3.5 En un supuesto práctico debidamente caracterizado, de desarrollo de un producto editorial multimedia:
- Valorar las convenciones formales que desarrollan las empresas.
 - Elaborar el libro de estilo que recoja las especificaciones generales del producto y las obligaciones del manual de identidad corporativa
- C4: Establecer los estándares de calidad de un producto editorial multimedia de acuerdo con unas especificaciones iniciales.
- CE4.1 Explicar qué es un estándar de calidad y cuáles se pueden aplicar al desarrollo de un producto editorial multimedia.
- CE4.2 Relacionar aspectos que componen el documento de calidad de un producto editorial multimedia.
- CE4.3 Identificar los parámetros que se pueden utilizar para definir la calidad de un producto editorial multimedia.
- CE4.4 Comparar los parámetros de calidad, en términos de usabilidad y utilidad, que debe cumplir un producto editorial multimedia.
- CE4.5 Establecer la métrica adecuada para un conjunto de parámetros de usabilidad y utilidad de acuerdo con las especificaciones iniciales.
- CE4.6 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.
- C5: Planificar los diferentes procesos implicados en la realización de un producto editorial multimedia en función de las necesidades de recursos humanos y tecnológicos de manera que se cumplan unos plazos de entrega determinados y unas especificaciones de calidad definidas.
- CE5.1 Identificar los indicadores que permiten medir la eficacia de un plan de trabajo definido para la creación de productos multimedia.
- CE5.2 Analizar sobre diferentes documentos de especificaciones correspondientes a distintos proyectos de creación de productos multimedia la asignación de recursos propuesta, valorando la distribución asignada y las especificaciones de calidad definidas.
- CE5.3 A partir de un supuesto encargo de un producto multimedia con unas características de calidad determinadas describir los recursos tecnológicos necesarios así como su correcta distribución.
- CE5.4 Definir los recursos que son necesarios para desarrollar un producto editorial multimedia y cómo éstos afectan al desarrollo del mismo.
- CE5.5 partir de un proyecto dado realizar una propuesta de optimización de recursos tecnológicos que supongan una mejora en el proceso y que favorezcan la aplicación de las normas de seguridad, salud y protección ambiental.
- CE5.6 Desarrollar el esquema para un producto multimedia dado, redactando el documento de especificaciones, e indicando las fases que deben aparecer en dicho esquema:
- Diseño del producto con la presentación al cliente, validación y posibles correcciones
 - Maquetación y definición de estilos
 - Creación de prototipos y plantillas
- CE5.7 Dado un proyecto editorial multimedia debidamente caracterizado:
- Identificar los recursos técnicos necesarios para poder desarrollar el producto de acuerdo con unas especificaciones iniciales, así como con los estándares de calidad establecidos.
 - Determinar los recursos humanos necesarios para alcanzar los objetivos previstos respecto al producto definido en el proyecto.
 - Comprobar que cada recurso 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.
- C6: 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.
- CE6.1 Explicar qué es un estudio de viabilidad económica de un producto multimedia y cuáles son los parámetros que lo definen.
- CE6.2 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.
- CE6.3 Señalar las consecuencias derivadas de la implantación de sistemas de gestión de la calidad, salud y protección ambiental en el estudio de viabilidad.
- CE6.4 Cuantificar el coste de los recursos, incluyendo los elementos multimedia, que se han planificado como necesarios para el desarrollo de un producto editorial multimedia.
- CE6.5 Identificar los posibles riesgos que pueden ocurrir durante el desarrollo de un producto editorial multimedia.
- CE6.6 Operar con herramientas informáticas de planificación de proyectos y de presupuestos.
- CE6.7 A partir de un proyecto editorial multimedia especificado, realizar el estudio de viabilidad considerando los costes de los elementos gráficos y funcionales.

Contenidos

1. Industria multimedia editorial. Productos y mercados

- Empresas y estudios multimedia. Panorama actual
- Gestión y comunicación con clientes
- Mercados nacionales e internacionales
- Productos multimedia desarrollados: páginas web, DVDs, Libros electrónicos, revistas digitales, periódicos digitales, cursos de formación on-line, recursos digitales educativos, aplicaciones para móviles, widgets y otros.
- Normativa legal aplicable en el marco multimedia:
 - Derechos de autor y propiedad intelectual
 - DRM Digital Rights Management (Gestión de Derechos Digitales)

2. Planificación de proyectos editoriales multimedia

- Tipo de proyectos editoriales multimedia:
 - Clásicos
 - On-line
 - Off-line
 - Nuevos soportes
- Requisitos de productos editoriales multimedia.
- Fases de elaboración de un proyecto editorial multimedia.
- Adaptación de productos editoriales. Creación de productos editoriales multimedia a partir de otros existentes:
 - Creación y adaptación de los elementos impresos
 - Elementos gráficos multimedia. Definición y tipología.
 - Del CMYK al RGB: consideraciones importantes a tener en cuenta.
- Proyectos editoriales multimedia externos e internos:
 - Diferencias en la gestión y desarrollo
 - Grados de implicación de los componentes
 - Análisis del cliente y del usuario. Conocer y valorar las diferencias
- Requisitos del proyecto:
 - Definidos por el mercado
 - Definidos por el cliente
- Desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia:
 - Análisis del proyecto, redacción del documento de especificaciones. Validación.
 - Diseño mediante bocetos, presentación al cliente, modificaciones y mejoras. Validación
 - Maquetación con definición de estilos y selección de herramientas para el desarrollo. Creación de prototipos y plantillas. Validación.
 - Programación. Navegación. Tipologías (funcionales, de datos, de usabilidad, de usuarios y de entorno).
 - Hitos.
 - Finalización, entrega y conclusiones.
- Herramientas informáticas para la planificación

3. Aplicación de estándares de calidad en productos editoriales multimedia

- Definición y descripción de estándares de calidad.
 - World Wide Web Consortium (W3C)
 - Normas ISO aplicables.
 - Otras organizaciones.
 - Beneficios de su uso
- Definición y objetivos de la usabilidad:
 - Principios de usabilidad: diseño centrado en el usuario.
 - Medidas empíricas y relativas.
 - Estándares
- Accesibilidad a productos multimedia.
 - Definición y pautas a seguir en los entornos más cercanos: España y UE
 - Legislación en España: Normativa UNE 139803:2004
 - Legislación en Europa: Normativa CWA 15554:2006
 - Beneficios de la aplicación de la normativa.
 - Acceso multilingüe a productos multimedia.
 - Previsión en composición y tiempos.
 - Organización de proyectos multilingües
 - Adaptación de espacios y contenidos para futuras versiones.

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

- El proceso de planificación. Eficiencia y eficacia. Parámetros de medición.

- Recursos técnicos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia (e_book, página web, DVD interactivo, recurso digital educativo y otros.)
- Adecuación de los recursos tecnológicos; permisos de acceso a la información.
- Sistemas de comunicación entre los equipos
- Evaluación de los recursos humanos
- Herramientas informáticas para la planificación
- Técnicas para la planificación de recursos:
 - Diagramas de Gantt
 - Diagramas de Pert
- Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo:
 - Coordinación interna
 - Seguimiento diario mediante herramientas informáticas.

5. Análisis de la viabilidad de productos editoriales multimedia

- Viabilidad de un producto multimedia
 - Oportunidades del mercado
 - Valoración del riesgo
- Relación coste/beneficio y oportunidad del producto multimedia
 - Previsiones de ingresos
 - Presupuesto de compras
 - Previsiones sobre gastos estructurales
 - Presupuesto de inversiones
 - Presupuestos de financiación
- Costes de recursos humanos.
- Costes de recursos técnicos. Factores de coste:
 - Entornos tecnológicos y equipos electrónicos
 - Entornos de destino
 - Entornos de difusión
 - Entornos tecnológicos de publicación
- Costes de elementos multimedia
- Estimación de costes y de tiempos.
- Realización de presupuestos.
- Control de un presupuesto estático
 - Planteamiento de un presupuesto flexible: feed back de las desviaciones
 - Punto de equilibrio-punto muerto
 - Control de un presupuesto estático
- Herramientas informáticas para planificación y realización de presupuestos

6. Libros de estilo de productos editoriales multimedia

- Definición de libro de estilo: funcionalidad y objetivos.
- Plantillas en los libros de estilo
 - Convenciones
 - Categorías
 - Navegación
- Normas de utilización de:
 - Elementos básicos de diseño: punto, línea, plano
- Los gráficos: color, semiótica, tamaños y otros.
- Mapas de bits y vectores. Especificaciones.
- Especificaciones de trabajo de color en pantalla:
 - RGB frente a CMYK. El trabajo con el color luz
 - Conceptos básicos. Adaptación a los sistemas multimedia.
 - Los sistemas de correspondencia cromática. De PANTONE® a TRUMATCH.
- Recomendaciones sobre elementos multimedia. Visuales y de audio:
- Iconos, botones, hojas de estilo ccs, applets, widgets, colecciones de fotografías o gráficos, librerías de aplicaciones java o flash, clips de vídeo, clips de audio, etc.
 - Formatos de los elementos multimedia adecuados al producto considerado: pesos de los archivos, duración máxima de los clips de vídeo, calidad de los archivos de sonido y música, etc.
- Elementos dinámicos del producto multimedia. Especificaciones
- La navegación y la interacción. Tablas y listas de códigos.
- Las imágenes. Recomendaciones de uso:
 - Búsqueda de imágenes que transmitan el mensaje predeterminado.
 - Creación de bibliotecas de gráficos y acceso a bancos de imágenes

- La propiedad intelectual: derechos de autor y de copia
- Creative Commons y los Royalties.
- Crear una biblioteca de gráficos. Trabajar con galerías de clip art
- Creación y desarrollo de Ilustraciones. Encargo a terceros
- Los textos: tipografías, color, tamaños y otros. Convenciones y normas de uso:
 - Tipografías. Terminología básica.
 - Tipos de fuente: serifas,sans serif, script,...
 - Normas de diseño para elegir y utilizar fuentes
 - Formatos de fuente: Pscript Tipo 1, Multiple Master, TrueType, OpenType. Combinación de formatos.
 - Gestionar tipografías en MAC y en PC
 - Manipulación: controles de carácter, incrementos, kerning, controles de párrafo, equilibrio de columnas, alineación vertical e incrustación de gráficos.
 - Hojas de estilo: objetivos y creación de una sistemática de trabajo.
 - Personalización de tipografías: crear contornos, editar contornos y crear nuevas fuentes.
 - Utilización de hojas de estilo.
 - Utilización de fuentes en una web
 - Hojas de estilo en cascada (CSS)
 - Adaptación de elementos utilizados en formatos impresos a formato digital: especificaciones
- Elaboración de un libro de estilo.
- Diseño y aprobación del Manual de imagen corporativa.
 - Logotipos
 - Gráficos
 - Textos
 - Imágenes
 - Banners
 - Layouts
 - Audios y efectos sonoros
 - Videos, brillos, sombras y efectos visuales

7. Aplicación de la normativa de seguridad, salud y protección ambiental

- Conceptos sobre seguridad, salud y protección ambiental en el trabajo
- Ley de prevención de riesgos laborales y protección ambiental
- Riesgos relacionados con las condiciones de seguridad en empresas de edición multimedia.
- Aplicación de los planes de seguridad, salud y protección ambiental en los procesos de creación de productos multimedia.
- Evaluación de riesgos específicos en procesos multimedia: Equipos de trabajo, iluminación, ergonomía.
- Medidas preventivas relacionadas con los riesgos generales y específicos de productos multimedia

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.