

GUÍA ORIENTACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE PRUEBAS LIBRES CICLOS FORMATIVOS ARTES GRÁFICAS

CICLO DISEÑO Y EDICIÓN DE PUBLICACIONES IMPRESAS Y MULTIMEDIA

Código 10

MÓDULO DESARROLLO Y EDICIÓN DE PUBLICACIONES IMPRESAS Y MULTIMEDIA

Fecha Hora Aula

14/6/2021 / 15:30h / 0-36

LEGISLACIÓN

Real Decreto 174/2013, de 8 de marzo, por el que se establece el título de Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia y se fijan sus enseñanzas mínimas.

DECRETO 180/2015, de 29 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Plan de Estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia.

CONTENIDOS

1. Desarrollo de prototipos de productos editoriales multimedia:

- Configuración del entorno de producción o desarrollo.
- Clasificación de las herramientas de autor.
- Desarrollo mediante herramientas autor.
- Lenguajes semánticos basados en etiquetas (tags).
- Características de los lenguajes de marcas.
- El protocolo HTTP.
- Los lenguajes XML, XHTML y HTML5.
- Separación de la estructura, el contenido y la presentación.
- Modificación de la presentación con hojas de estilo.
- Utilización de hojas de estilo CSS.
- Características de las hojas de estilo.
- El modelo de caja (box model) de CSS.
- Los elementos, las cajas y el flujo de maquetación.
- Utilización de hojas de estilo para impresión y otros dispositivos.
- Transformación de documentos.
- Tipos de transformaciones.
- Utilización de transformaciones XSLT.
- Ensamblado e integración de elementos gráficos y multimedia.
- Atributos obligatorios por requisitos de accesibilidad (WAI-W3C).
- Descripciones textuales de elementos gráficos y multimedia.
- Utilización de contenido de alternativo.
- Simulación de la funcionalidad y control en prototipos.
- Simulación de la acción de componentes invocados.
- Participación del usuario final en el proceso de desarrollo.
- Verificación de la facilidad de uso (evaluación de la usabilidad).

2. Desarrollo de la funcionalidad prevista para los elementos de navegación, interacción y control, de productos editoriales multimedia:

- Funcionalidad para el acceso y la presentación de información.
- Secuencia y tipo de acceso a los datos persistentes.

- Acceso a ficheros o bases de datos.
- Integración de bases de datos en páginas web.
- Gestión de los eventos y acciones.
- Las respuestas a eventos desencadenados por el usuario.
- Las respuestas a eventos independientes de la acción del usuario.
- Materialización de la navegación entre páginas o pantallas.
- Navegación, URL y enlaces. Rutas relativas y absolutas.
- Desarrollo de la funcionalidad de la interfaz de usuario.
- Desarrollo de la funcionalidad de los elementos de interacción.
- Desarrollo de la funcionalidad de los controles.
- Empleo y modificación de guiones de interacción o comportamientos.
- Librerías de comportamientos y colecciones de código.
- Las herramientas de depuración del código.
- Interpretación y ejecución de código en el lado del cliente.
- El lenguaje JavaScript y la comunicación asíncrona (AJAX).
- Parametrización y el tratamiento de las excepciones.
- Ayuda al usuario en el contexto del diálogo.
- Ayuda en contexto (tooltips), pantallas y mensajes de ayuda.
- Información de operación y realimentación (feedback).
- Comentarios y documentación del código fuente.

3. Realización de la publicación, actualización y mantenimiento de productos editoriales multimedia:

- Configuración del entorno de utilización o despliegue.
- Las copias de seguridad y respaldo.
- Procedimientos manuales y automáticos.
- Validación de productos editoriales multimedia.
- Revisión sintáctica y validación del código.
- Revisión y validación de los requisitos de accesibilidad.
- Herramientas de validación automática.
- Revisión de falsos positivos y falsos negativos.
- La publicación en soportes físicos de almacenamiento digital.
- Tipos de soportes de almacenamiento digital.
- Formatos de grabación de datos en soportes digitales.
- Formatos de distribución: CD-ROM y DVD, entre otros.
- Herramientas para la publicación en soportes físicos digitales.
- La publicación y actualización de productos en Internet.
- El protocolo FTP.
- Las herramientas de transferencia de información.
- Verificación de productos editoriales multimedia publicados.
- Registro de peticiones de cambios, actualización y mantenimiento.
- Verificación de las peticiones de cambio y mantenimiento.

4. Verificación de productos editoriales multimedia:

- Revisión de productos intermedios.
- Análisis, evaluación y chequeo de las características esperadas.
- Comprobación de los requisitos especificados.
- Realización de pruebas unitarias.
- Pruebas de enfoque estructural (caja blanca) y funcional (caja negra).
- Evaluación de componentes individuales.
- Verificación de la funcionalidad, comportamiento y estructura.
- Realización de pruebas de integración.
- Evaluación del ensamblaje e interacción entre los componentes.
- Verificación de requisitos no funcionales.
- Análisis de pruebas de integración del sistema completo.
- Evaluación de las interfaces y comunicación.
- Verificación del funcionamiento correcto.

- Análisis de pruebas funcionales, de comunicaciones, de rendimiento, volumen, sobrecarga, disponibilidad, operación, entorno y seguridad.
- Análisis de pruebas de implantación.
- Evaluación del funcionamiento en el entorno real de operación.
- Verificación del rendimiento, seguridad, operación y coexistencia.
- Realización de pruebas de aceptación.
- Evaluación de la funcionalidad y rendimiento.
- Aseguramiento de la satisfacción de los requisitos especificados.
- Realización de pruebas de regresión.
- Verificación de que no se introducen errores de efecto onda.
- Corrección de los errores o defectos encontrados.
- Evaluación de otros requisitos no funcionales.
- Verificación de los requisitos de internacionalización (i18n).

5. Elaboración de manuales de usuario, técnicos y de mantenimiento de productos editoriales multimedia:

- Documentación de productos editoriales multimedia.
- Formato, estructura y soporte de la documentación.
- Elaboración de manuales de usuario en soporte digital.
- Aplicaciones de edición de sistemas interactivos de ayuda.
- Integración de manuales de ayuda para la eficiencia del usuario final.
- Ventajas e inconvenientes de la documentación en línea.
- Revisión de los manuales de usuario.
- Mantenimiento y actualización de versiones.
- Elaboración del dossier de aseguramiento de la calidad.
- Balance final y actualización del histórico de proyectos.
- La gestión del conocimiento de la organización.
- La mejora de la productividad.
- Archivo de la documentación técnica del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

Ray Kristof y Amy Satran. *Diseño interactivo*.

Sandee Cohen y Diane Burns. *Edición de libros digitales con Indesign*

CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA

Los alumnos deberán diseñar y desarrollar un producto multimedia.