

# GUÍA ORIENTACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE PRUEBAS LIBRES

## CICLOS FORMATIVOS ARTES GRÁFICAS

<b>CICLO</b>	DISEÑO Y EDICIÓN DE PUBLICACIONES IMPRESAS Y MULTIMEDIA	<b>Código</b>	1484
<b>MÓDULO</b>	DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES MULTIMEDIA	<b>Fecha   Hora Aula</b>	9/6/2022 12:40H 0-35

### 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**

- Real Decreto 1590/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el Título de Técnico en Impresión Gráfica y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- DECRETO 216/2015, de 13 de octubre, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Plan de Estudios del ciclo formativo de Grado Medio correspondiente al título de Técnico en Impresión Gráfica.

### Contenidos

#### **1. Elaboración de las especificaciones iniciales del proyecto editorial multimedia: - Tipos de proyectos editoriales multimedia.**

-Fases de la elaboración un proyecto editorial multimedia.

-Metodologías de desarrollo: clásica o en cascada, ágil, iterativa, por subsistemas o incremental, por prototipo, evolutiva o híbrida. - El ciclo de vida de un proyecto editorial multimedia.

-El equipo editorial y los participantes en los distintos procesos.

-Las especificaciones iniciales de proyectos editoriales multimedia.

-La captura de requerimientos y el documento de visión o guía.

-Los objetivos, extensión o alcance y dependencias del proyecto.

-Tipos de requisitos: funcionales y no funcionales.

-La obtención, definición y verificación de requisitos.

-El catálogo de requisitos del producto.

-Establecimiento y control de la trazabilidad de requisitos.

-Técnicas y herramientas para la gestión de requisitos.

-La especificación de los requisitos software (SRE) del producto.

-Análisis de requisitos desde la perspectiva del usuario.

-Descripciones y representaciones del comportamiento esperado.

-Referencias, estándares, exigencias y restricciones.

#### **2. Definición de la arquitectura de información, las plataformas y los entornos tecnológicos de desarrollo:**

-Arquitecturas de productos editoriales multimedia.

-Arquitecturas de información, hardware, software y de red.

-Plataformas, entornos de utilización y distribución de productos.

-Definición de la arquitectura de información.

-Diagramas para comunicar arquitectura de información.

- Técnicas gráficas y notaciones estándar.
- Herramientas informáticas de diagramación técnica. - Evaluación de alternativas para el desarrollo de productos.
- Soluciones a medida, soluciones basadas en la adopción de productos software estándar del mercado o soluciones mixtas.
- Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia.
- Tecnologías del lado del cliente y del lado del servidor.
- Representación de los componentes: diagramas de despliegue.
- Alojamiento y planes de hospedaje para productos en línea.
- Planes de seguridad, prevención de riesgos y protección ambiental.

### **3. Elaboración del libro de estilo de productos editoriales multimedia:**

- Libros de estilo de productos editoriales multimedia.
- Definición de libro de estilo y su objetivo.
- Características técnicas de los elementos gráficos.
- Formatos, resolución y profundidad de color, entre otros. - La especificación del color con tripletas hexadecimales.
- Características de los formatos vectoriales y de mapa de bits.
- Los formatos de archivo de imagen digital: JPG, GIF y PNG, entre otros.
- Software de diseño gráfico, creación, tratamiento y edición.
- Creación de elementos gráficos, tipografías y contenidos textuales. - Los gráficos: semiótica, color, tamaño.
- Los textos: tipografías, color, tamaño y otros.
- Características técnicas y de legibilidad de las tipografías.
- La especificación de fuentes tipográficas alternativas.
- Factores que pueden comprometer el rendimiento del producto.
- Técnicas de optimización del rendimiento y de la visualización.
- Las paletas de color adaptadas y el tramado de difusión.
- Símbolos gráficos e interactivos: características y diferencias.
- Principios de diseño de la interfaz de usuario. Patrones de visualización.
- Directrices de diseño de la interfaz humana (HCI).
- El catálogo de controles y elementos de la interfaz.

### **4. Especificación de los estándares de calidad que debe cumplir el producto editorial multimedia:**

- Estándares de calidad de productos editoriales multimedia.
- Actividades y procesos de calidad.
- Definición y descripción de estándares de calidad.
- Normativa nacional e internacional aplicable.
- Estándares web y especificaciones oficiales del W3C.
- Estándares y principios de usabilidad, y accesibilidad.
- Parámetros, métricas y criterios de calidad.
- Revisiones: formales y técnicas.
- Definición del plan de pruebas.
- Tipos de pruebas: unitarias, integración, aceptación y regresión.
- Realización de la planificación, seguimiento y control de proyectos editoriales multimedia:
- Técnicas de planificación de proyectos: diagramas Gantt y Pert. -Estimación de duraciones de las tareas con análisis hipotéticos.
- Asignación y distribución de recursos.
- Hitos, recursos, costes y plazos.
- Herramientas de planificación y seguimiento de proyectos.
- Estimación del coste de los recursos técnicos, humanos y materiales.
- Realización de presupuestos.
- Procesos de seguimiento y control de proyectos.

- Consecuencias de los incumplimientos de plazos.
- Reasignaciones, costes y disponibilidad de recursos.
- Desviaciones y medidas de corrección.
- Optimización de recursos y mejora de los procesos.

## **6. Elaboración de bocetos y esquemas para visualizar la estructura de productos editoriales multimedia:**

- Diseño de productos editoriales multimedia.
- Descomposición funcional en diálogos de los procesos interactivos.
- Diagramas de las secuencias de la interfaz y la navegación.
- Bocetos de productos editoriales multimedia. Wireframing y balsamiq.
- Estructura gráfica. Formato y contenido de las interfaces de pantalla.
- Especificación del comportamiento dinámico.
- Estados de los elementos de la interfaz.
- Especificación de formatos individuales de las interfaces de pantalla.
- Especificación de los espacios gráficos de las pantallas.
- Principios del diseño, de composición y de asociación psicológica.
- Contenidos textuales y los dispositivos de visualización.
- Expansión del texto y los requisitos de internacionalización (i18n).
- Diseño de la interfaz interactiva y de la interfaz de impresión.

## **7. Determinación de los elementos multimedia necesarios para su integración en el producto editorial multimedia:**

- Tipos de contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D y otros.
- Características de los elementos multimedia.
- Formatos, tamaños y dimensiones espaciales y temporales.
- Selección y localización de los elementos multimedia.
- Etiquetado de los elementos multimedia: metadatos y repositorios.
- Búsqueda, organización, indexación y catalogación de elementos.
- Herramientas de administración de medios digitales (DAM).
- Normativa sobre propiedad intelectual.
- Agencias de negociación de derechos de autor.
- Gestión de los derechos legales de uso de contenidos multimedia.
- Comunicación del equipo editorial con otros participantes.
- Comunicación con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia.
- Comunicación con el equipo de gestión de contenidos multimedia.
- Registro de las incidencias relativas a la gestión de los derechos.

## **Bibliografía**

- Portillo, D. D. (2017). Gestión de la calidad de productos editoriales multimedia. ARGN0110. IC Editorial.
- Hassan, Y., Martín Fernández, F. J., & Iazza, G. (2004). Diseño web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información. Hipertext. net, (2).
- Jiménez, F. S. C. (2017). Proyectos de productos editoriales multimedia. ARGN0110. IC Editorial.
- López, J. E., & Hinojo, E. J. C. (2017). Planificación del producto editorial. ARGN0109. IC Editorial.
- Miranda, A. G. (2017). Diseño funcional y de la interactividad de productos multimedia. ARGN0110. IC Editorial.
- Pérez-Montoro Gutiérrez, M. (2010). Arquitectura de la información en entornos web. Ediciones Trea.

## Webgrafía

- <https://www.nngroup.com/>
- <http://www.uxables.com/>
- <https://desarrolloweb.com/>
- <https://welcometoux.com/>

## Características de las pruebas

La calificación final será la media obtenida en ambas pruebas que se detallan a continuación. Para superar el módulo la media tiene que ser como mínimo un 5. Para poder hacer media, es necesario que el alumno obtenga un mínimo de un 5 en cada prueba.

### Prueba Teórica

Contestar 40 preguntas cortas sobre los contenidos del módulo. Esta parte tendrá un valor del 50% de la nota

### Prueba Práctica

Elaboración de varios documentos del proyecto editorial multimedia. Esta parte tendrá un valor del 50% de la nota