

## MATERIALES

Unides Didácticas facilitadas por el profesorado a través de la plataforma Moodle  
Licencias Adobe para el uso de los programas tanto en el aula como en casa

Conexión a internet y acceso a plataforma Moodle.  
Cuaderno de clase

## CONTENIDOS BÁSICOS

<b>Elaboración de las especificaciones iniciales del proyecto editorial multimedia.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos editoriales multimedia. Tipos y fases de la elaboración. Las especificaciones iniciales. El ciclo de vida. Dimensionado de contenidos. Características del producto. Los elementos multimedia.</li> <li>• El equipo editorial y los participantes en los distintos procesos.</li> <li>• Documentación para la comunicación.</li> <li>• Sistemas de desarrollo.</li> <li>• La captura de requerimientos y el documento de visión o guía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requisitos. Tipos. Funcionales y no funcionales. La obtención, definición y verificación. El catálogo de requisitos del producto. Requisitos del usuario. Técnicas y herramientas para la gestión de requisitos. La especificación de los requisitos software (SRE) del producto. Descripción del resultado esperado. Accesibilidad y usabilidad.</li> <li>• Referencias, estándares, exigencias y restricciones.</li> </ul>
<b>Definición de la arquitectura de información, las plataformas y los entornos tecnológicos de desarrollo.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plataformas, entornos de utilización y distribución de productos. Portales y redes. Alojamiento y planes de hospedaje para productos en línea.</li> <li>• Tipos de tecnologías. De información. Del lado del cliente y del lado del servidor.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arquitecturas de productos editoriales multimedia. Definición de la arquitectura de información. Definición de arquitectura del un producto. Diagramas para comunicar arquitectura de información. Herramientas informáticas de diagramación técnica. Técnicas gráficas estándar.</li> <li>• Evaluación de alternativas para el desarrollo de productos</li> </ul>
<b>Elaboración del libro de estilo de productos editoriales multimedia.</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Libros de estilo de productos editoriales multimedia. Definición y objetivos.</li> <li>• Características técnicas de los elementos gráficos.</li> <li>• Formatos vectoriales y de mapa de bits.</li> <li>• Formatos de audio y vídeo.</li> <li>• Algoritmos, formatos de archivo y técnicas de compresión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El texto y su codificación.</li> <li>• La tipografía. Estilos y características. Legibilidad de las tipografías. Fuentes tipográficas alternativas.</li> <li>• Técnicas de optimización del rendimiento y de la visualización.</li> <li>• Factores que comprometen la funcionalidad.</li> <li>• Símbolos gráficos e interactivos: características y diferencias.</li> </ul>

- El color y los valores hexadecimales.
- Modo de color indexado y su tramado.
- Software de diseño gráfico, creación, tratamiento y edición.
- Creación de elementos gráficos, tipografías y contenidos textuales.

- Principios de diseño de la interfaz de usuario.
- El catálogo de controles y elementos de la interfaz.
- Diseño de la interfaz humana.
- El producto en las diferentes media.

### **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, ergonomía y accesibilidad.
- Parámetros, métricas y criterios de calidad.
- Revisiones: formales y técnicas. Aseguramiento de la calidad.
- Definición del plan de pruebas.
- Elementos para la corrección.

### **Realización de la planificación, seguimiento y control de proyectos editoriales multimedia**

- Proceso de planificación.
- Evaluación de alternativas de solución.
- Análisis coste/beneficio: selección de alternativas y oportunidad.
- Viabilidad de proyectos editoriales multimedia.
- Herramientas de planificación y seguimiento de proyectos.
- Estimación del coste de los recursos técnicos, humanos y materiales.

- Gestión de los recursos.
- Realización de presupuestos.
- Procesos de seguimiento y control de proyectos.
- Consecuencias de incumplimiento de plazos.
- Optimización de recursos y mejora de los procesos.
- Elementos de la gestión de la configuración.

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

- Diseño de productos editoriales multimedia.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de programación.
- Catálogo de excepciones: comportamientos secundarios o anómalos.
- Organización de procesos interactivos.
- Diagramas de las secuencias de la interfaz y la navegación.
- Bocetos de productos editoriales multimedia.
- Los aspectos psicológicos.
- Estructura gráfica. Formato y contenido 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.
- Contenidos textuales y dispositivos de visualización.
- Acceso multilingüe a productos multimedia.
- Expansión del texto y requisitos de internacionalización (i18n).
- Diseño de la interfaz interactiva y de la interfaz de impresión.
- Presentaciones de propuestas, avances, conclusiones o resultados.

**Determinación de los elementos multimedia necesarios para su integración en el producto editorial multimedia**

- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Tipos de contenidos multimedia. Textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D y otros. Dimensiones espaciales y temporales.</li><li>• Características de los elementos multimedia.</li><li>• Selección y localización de los elementos multimedia. Búsqueda, organización, indexación y catalogación de elementos.</li><li>• Etiquetado de los elementos multimedia: metadatos y repositorios.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Herramientas de administración de medios digitales (DAM).</li><li>• Normativa sobre propiedad intelectual.</li><li>• Agencias de negociación de derechos de autor.</li><li>• Comunicación del equipo editorial con otros participantes.</li><li>• Hojas de registro de incidencias.</li></ul> |
|---|---|

•

•

Los contenidos de los distintos bloques se encuentran integrados en 6 unidades didácticas que quedan secuenciadas de la siguiente manera:

- 1º trimestre: 1, 2
- 2º trimestre: 3, 4
- 3º trimestre: 5, 6

## **EVALUACIÓN**

La evaluación se llevará a cabo a través de la calificación de los Criterios de Evaluación y la adquisición de los Resultados de Aprendizaje recogidos en la Orden de 9 de enero de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico en Preimpresión Digital <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2014/194/13>

## **CALIFICACIÓN**

La calificación se llevará a cabo con distintos instrumentos, entre otros se podrán utilizar los siguientes:

- Observación
- Pruebas escritas
- Pruebas prácticas en las que se utilizan diferentes software de diseño
- Rúbricas

Dichos instrumentos estarán siempre asociados a uno o varios Criterios de Evaluación utilizando como herramienta el cuaderno Séneca. De este modo, la calificación se obtendrá sin más que realizar la media de los criterios evaluados en cada trimestre.

## **RECUPERACIÓN**

En caso de que la calificación fuera negativa el alumnado deberá volver a trabajar aquellos criterios en los que la calificación no fue positiva. De esta manera, el alumnado tendrá la posibilidad de realizar una prueba de recuperación después de cada evaluación.

La calificación final se obtendrá sin más que realizar la media de los criterios evaluados durante todo el curso.