

Estándar de competencias profesionales

Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia

Familia Profesional	Artes Gráficas
Nivel	3
Código	ECP0938_3
Estado	BOE
Publicación	Orden PRE/1633/2015

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 Obtener pruebas de funcionamiento y de 'usabilidad' sobre el prototipo del producto editorial multimedia, para asegurar su adecuación a las especificaciones realizando un documento de control de calidad.

IC1.1 Las pruebas a realizar se determinan valorando las características del prototipo considerando su idoneidad para el análisis de los distintos aspectos funcionales, interactivos y de diseño presentes en el proyecto.

IC1.2 Los criterios de funcionamiento y usabilidad de los prototipos se comprueba observado que se corresponden con los previstos en el documento de especificaciones del producto multimedia y las pruebas funcionales a realizar.

IC1.3 La evaluación y chequeo interna de los prototipos se realizan comprobándolos de acuerdo con la planificación establecida en el documento de especificaciones: especificaciones técnicas de funcionamiento y normas de calidad aplicables.

IC1.4 Los aspectos funcionales y de usabilidad se someten a las pruebas establecidas en el protocolo de control de calidad recogiendo en un documento de control de calidad si han superado o no las pruebas y especificando, en su caso, los fallos localizados.

IC1.5 Los prototipos que no han superado las pruebas se envían al área de producción, indicando los fallos para su ajuste de acuerdo a lo establecido en el manual de calidad de la empresa.

EC2 Evaluar el producto editorial multimedia final y su adecuación a la plataforma de distribución definida, páginas Web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros a partir del prototipo.

IC2.1 Las pruebas para la evaluación del producto editorial multimedia final se efectúan, seleccionando las requeridas respecto a la compatibilidad con los navegadores, sistemas operativos y otros.

IC2.2 La incorporación de las correcciones en el prototipo y su funcionalidad se comprueban de acuerdo al sistema de aseguramiento de calidad de la empresa.

IC2.3 La evaluación sobre el aspecto y el funcionamiento del producto multimedia publicado se hace siguiendo criterios claros y medibles según los indicadores definidos en las especificaciones.

IC2.4 La evaluación de la experiencia de usuario sobre el producto multimedia se realiza aplicando el pensamiento y la mecánica de la jugabilidad (gamificación).

IC2.5 Las correcciones en el prototipo y su funcionalidad se comprueban aplicando sistema de aseguramiento de calidad de la empresa.

IC2.6 El documento de evaluación se realiza incorporando la descripción de todos los problemas encontrados en la publicación del producto final en la plataforma de distribución definida.

EC3 Elaborar la documentación necesaria para asegurar la correcta utilización del producto final teniendo en cuenta las aplicaciones y formatos usados en el ensamblaje, así como los manuales técnico y de mantenimiento.

IC3.1 Los formatos de la documentación técnica, de los manuales técnicos y de mantenimiento, y de usuario, y la distribución de recursos humanos y materiales se establecen considerando la tipología del producto, el plazo de entrega, y de acuerdo con el diseñador gráfico y el responsable de programación.

IC3.2 Las características técnicas, el formato de los elementos creados y utilizados y las condiciones legales de uso se recoge en la documentación técnica del producto de uso interno, facilitando así su manejabilidad, describiéndolas de forma clara y concreta.

IC3.3 Las aplicaciones y arquitecturas nuevas desarrolladas especialmente para el producto se incorporan en la documentación técnica del producto, indicando las arquitecturas de hardware, de software y de red, y las plataformas compatibles.

IC3.4 Los diferentes aspectos del proyecto se recogen en los manuales técnicos y de mantenimiento, describiéndolos de acuerdo con la envergadura del proyecto y con la amplitud o detalle necesarios.

IC3.5 Las orientaciones y el sistema de ayuda destinado al usuario se recogen en un manual de usuario, de forma clara y didáctica, facilitando el aprendizaje y uso del producto.

EC4 Establecer el plan de seguimiento de la distribución y uso del producto editorial multimedia para elaborar propuestas de mejora y futuros desarrollos.

IC4.1 La estrategia definida para la obtención de los datos de distribución y de uso se establece siguiendo los procedimientos de la empresa.

IC4.2 El plan de seguimiento de la distribución se establece reflejando los datos relevantes: perfiles de usuario, canales de distribución, consumo temporal y espacial, y reclamaciones y problemas detectados, en relación con los objetivos y siguiendo los procedimientos establecidos por la empresa.

IC4.3 El plan de seguimiento del uso del producto se establece reflejando los datos relevantes: perfiles de usuario, indicadores de uso de las utilidades y aplicaciones del producto, reclamaciones y propuestas de mejora, en relación con los objetivos del producto y siguiendo los procedimientos establecidos por la empresa.

IC4.4 El tratamiento de los datos de los usuarios se define de forma transparente y respetando la intimidad de usuario y el respeto a la normativa de protección de datos.

IC4.5 Las mejoras y los posibles desarrollos del producto multimedia se documentan en un informe motivado, estableciendo con claridad la viabilidad técnica, la inversión necesaria y el retorno estimado.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Equipos informáticos con diferentes configuraciones y sistemas operativos. Impresoras láser. Dispositivos de almacenamiento compartido de información. Conexión a Internet. Software: Tratamiento de textos. Software de planificación y seguimiento de proyectos.

Información utilizada o generada

Informe del proceso de control de calidad. Archivos digitales de objetos multimedia. Prototipos digitales. Producto multimedia final. Información aportada por el cliente. Normas aplicables de calidad. Fichas técnicas. Especificaciones para el control de calidad. Modelos. Libro de estilo. Manual de identidad corporativa. Manual de calidad de la empresa o manual de procedimiento. Programas informáticos de control de calidad. Normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales. Documentación legal, técnica y de mantenimiento del producto. Especificaciones de usabilidad y accesibilidad. Evaluación de la experiencia de usuario. Teoría de la gamificación. Normativa aplicable de base de datos.