

# Estándar de competencias profesionales

## Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos

|                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| Familia Profesional | <b>Imagen y Sonido</b>     |
| Nivel               | <b>3</b>                   |
| Código              | <b>ECP0943_3</b>           |
| Estado              | <b>BOE</b>                 |
| Publicación         | <b>Orden PRE/1612/2015</b> |

## Competencia profesional

### Elementos de la competencia

**EC1** Determinar las características del proyecto multimedia interactivo definiendo el tipo, el género del producto y sus requerimientos técnicos.

**IC1.1** Los objetivos comunicativos, funcionales y formales, y las especificaciones del proyecto a desarrollar se determinan considerando el catálogo de requisitos y un conjunto de modelos iniciales de alto nivel.

**IC1.2** Las características del producto referentes a género, estilo narrativo y gráfico y plazos, se determinan atendiendo a los objetivos fijados por el cliente.

**IC1.3** El catálogo de requisitos se completa analizando y valorando cualquier otra información relevante: contenidos o fuentes originalmente disponibles en otros medios o soportes, libro de estilo, manual de identidad corporativa, estándares, normativas, entre otros.

**IC1.4** El modelo de información relativo a conexiones, interfaces, descripciones, actividades y requisitos, que complementa la documentación de las especificaciones, se realiza analizando las necesidades de información, para conseguir los requisitos generales y los modelos conceptuales.

**IC1.5** Las especificaciones de diseño, realización y estándares de documentación, elaborados por los equipos de análisis, diseño y realización, se distribuyen entre los distintos participantes en el desarrollo de proyecto para su manejo, evaluación e interpretación.

- IC1.6** Las especificaciones técnicas se definen atendiendo a los requisitos de accesibilidad, compatibilidad e interoperabilidad entre plataformas para minimizar los tiempos de desarrollo y/o mantenimiento, equilibrar calidad/costes y favorecer su uso con distintos navegadores, plataformas o tecnologías.
- IC1.7** La arquitectura tecnológica se identifica analizando las capacidades previstas, las especificaciones y los requisitos de carácter técnico, en función de los medios y el tiempo necesarios para su desarrollo e implantación.

**EC2** Programar las fases de trabajo del proyecto multimedia interactivo, atendiendo a criterios de optimización de recursos, tiempo y presupuesto.

- IC2.1** El plan de acción para el desarrollo e implantación del modelo, y la arquitectura de información seleccionada, se elabora, atendiendo a las limitaciones y consideraciones relativas a los recursos disponibles (técnicos y humanos), plazos y costes.
- IC2.2** Los plazos del trabajo se estiman evaluando los riesgos detectados en proyectos anteriores.
- IC2.3** Los planes de trabajo, seguimiento, calidad y mantenimiento, se asumen por los distintos participantes en el desarrollo del proyecto junto con el resto de políticas técnicas y de seguridad, directrices de planificación, de gestión de cambios y de gestión de calidad.
- IC2.4** Los aspectos logísticos relacionados con el material, salas de reuniones, estándares de documentación, entre otros, se concretan favoreciendo la eficacia del trabajo.
- IC2.5** Los convencionalismos, permisos de acceso a la información y sistemas de comunicación entre los equipos de trabajo, se determinan según el grado de participación del personal técnico del proyecto, facilitando la organización de los recursos técnicos y estéticos durante las diferentes fases.

**EC3** Determinar el equipo necesario para la producción de interactivos multimedia, ajustándose a las necesidades técnicas y presupuestos definidos en el proyecto.

- IC3.1** Las características y componentes de la arquitectura tecnológica de producción, previamente seleccionada, se determinan teniendo en cuenta, el análisis de los recursos disponibles y los requisitos de carácter técnico.
- IC3.2** Los parámetros y procedimientos de gestión del proyecto, puesta a punto de equipos y herramientas, conectividad y comunicaciones, aseguramiento de la calidad y seguridad del entorno, se determinan, para optimizar la producción, atendiendo a los criterios de gestión y seguridad de la organización.
- IC3.3** El sistema de copias de seguridad, actualizaciones, registro de cambios, control de versiones, estado y traza de su evolución, se determinan garantizando la integridad y disponibilidad de

la versión adecuada de los productos, y facilitando su reutilización y/o modificación ante posibles cambios sobre los requisitos iniciales.

**EC4** Determinar las características de las fuentes necesarias para la realización de un proyecto multimedia interactivo en función de las especificaciones técnicas, narrativas y estéticas.

**IC4.1** Las diferentes fuentes, ya sean texto, gráficos, sonidos, imagen fija o en movimiento, o combinación de éstas, se identifican como módulos de información, a partir de las especificaciones, garantizando su integridad informativa, tamaño, posición y función en el producto.

**IC4.2** Los diferentes módulos de información se comprueban a partir de las especificaciones y su función en el producto determinando, en cada caso, su modalidad narrativa: lineal (secuencial y determinada) o interactiva.

**IC4.3** Los formatos adecuados de archivo de las diferentes fuentes, junto a sus características y propiedades, se identifican, a partir de las especificaciones, garantizando el compromiso de calidad del producto en función de la arquitectura tecnológica, soporte de difusión y/o destino de publicación.

**IC4.4** La legislación aplicable en torno a los derechos de autor y la propiedad intelectual se cumple atendiendo a las características particulares del proyecto multimedia interactivo.

**IC4.5** Las fuentes proporcionadas por los distintos participantes en el proyecto se organizan conforme a los requisitos de operación y seguridad acordados, considerando las particularidades del soporte de almacenamiento elegido.

## Contexto profesional

### Ámbito profesional

### Sectores productivos

### Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

### Medios de producción

Plataformas o entornos de desarrollo multimedia Herramientas de creación, edición, tratamiento y retoque de fuentes Entornos integrados de desarrollo Herramientas de autor o de integración multimedia Soportes de almacenamiento.

## Información utilizada o generada

Catálogo de requisitos de proyectos multimedia. Libros de estilo. Manuales de identidad corporativa. Legislación sobre derechos de autor. Estándares de documentación. Modelos. Recomendaciones y estándares técnicos. Especificaciones de diseño y realización. Storyboard. Planes de trabajo. Planes de aseguramiento de la calidad, seguridad y mantenimiento. Diagramas. Especificaciones técnicas. Especificaciones de las arquitecturas tecnológicas (de soporte del modelo de información y de producción o desarrollo). Parámetros de organización y configuración del entorno tecnológico de producción y desarrollo. Estándares de usabilidad y accesibilidad.