

Estándar de competencias profesionales

Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos

Familia Profesional **Imagen y Sonido**
Nivel **3**
Código **ECP0944_3**
Estado **BOE**
Publicación **Orden PRE/1612/2015**

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 Crear las fuentes y maquetas según las especificaciones del proyecto multimedia interactivo, adecuándolas a los medios de difusión.

IC1.1 Los diferentes módulos de información necesarios se generan o crean, a partir de las especificaciones y/o indicaciones de realización, atendiendo a los requisitos de carácter formal y/o estético y garantizando la consistencia, pertinencia y unidad estilística del proyecto.

IC1.2 Las plantillas de trabajo y hojas de estilo se crean a partir de las especificaciones de diseño, respetando los criterios estéticos y formales y atendiendo a los requisitos técnicos.

IC1.3 Las fuentes de audio, video y/o animación necesarias, consideradas como módulos de información lineal o interactiva, se crean y/o editan observando los estándares de documentación y atendiendo a los criterios narrativos, expresivos y descriptivos del lenguaje audiovisual.

IC1.4 Las diferentes secuencias de video (streaming, on-demand) y audio (efectos de sonido, banda sonora), se realizan considerando los parámetros técnicos del proyecto y su soporte o medio de difusión.

IC1.5 Las capturas de locuciones a partir del guión se realizan, respetando los tiempos marcados por los requerimientos del proyecto.

- IC1.6** Los clips de animaciones y sprites, ya sean bucles o finitas, se realizan atendiendo a las características del proyecto.
 - IC1.7** Las fuentes de gráficos necesarias, consideradas como elementos de la interfaz, se crean y/o editan observando los estándares de documentación, atendiendo a los criterios funcionales y formales y respetando las normas mínimas de usabilidad y accesibilidad para permitir una óptima experiencia de usuario.
 - IC1.8** Las diferentes propuestas de maquetación de las pantallas o de los diseños de niveles, en el caso de los videojuegos, se elaboran atendiendo a los requerimientos del guión técnico.
 - IC1.9** Las fuentes capturadas, creadas y/o editadas, se guardan en el formato adecuado en función de la arquitectura tecnológica, soporte de difusión y/o el destino de publicación.
- EC2** Evaluar la calidad de las propuestas de fuentes y maquetas generadas por equipos externos, comprobando su ajuste a los criterios del proyecto.
- IC2.1** Las fuentes proporcionadas por el cliente, los distintos departamentos y/o por equipos externos, se comprueban valorando su calidad e identificando aquellas que requieran de reelaboración, como locuciones y gráficos.
 - IC2.2** Las propiedades técnicas de las fuentes facilitadas por equipos externos se verifican asegurando su calidad y compatibilidad con el proyecto.
 - IC2.3** La calidad técnica y expresiva de las fuentes facilitadas por el cliente, se verifica comprobando su ajuste a las especificaciones técnicas definidas por el proyecto.
 - IC2.4** Las propuestas de maqueta de pantallas de los departamentos de diseño o propios se valoran o reajustan, en caso necesario, contrastándolas con el cliente.
- EC3** Ajustar las características de las fuentes multimedia producidas por equipos externos siguiendo criterios de calidad, estéticos y técnicos, adecuándolas a los requerimientos del proyecto.
- IC3.1** El tamaño, resolución y formato de las fuentes, se ajusta atendiendo a criterios de calidad, estéticos y técnicos, y aplicando la nomenclatura definida por el proyecto para generar un master de trabajo.
 - IC3.2** Las fuentes se comprimen y/o convierten a formatos predefinidos en el proyecto, optimizando el rendimiento y el consumo de recursos.
 - IC3.3** Las diferentes fuentes se combinan, retocan o eliminan parcialmente, según las necesidades del proyecto: videos, subtítulos, texto en imagen, defectos, partes de imagen no deseadas, entre otras.

IC3.4 Los clips de video se editan eliminando fragmentos innecesarios, ajustándose al tiempo narrativo, o aplicándoles los efectos especiales especificados en el proyecto.

IC3.5 Las fuentes facilitadas por equipos externos se guardan en soportes de seguridad y se elaboran los puntos de retorno, para una posible reestructuración ulterior del proyecto.

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 Soportes de almacenamiento.

Información utilizada o generada

Estándares de documentación Especificaciones de diseño y realización Guión técnico Storyboard Plan de trabajo Informe de calidad de las fuentes recibidas Índice de fuentes.