

Estándar de competencias profesionales

Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición

Familia Profesional	Imagen y Sonido
Nivel	3
Código	ECP0945_3
Estado	BOE
Publicación	Orden PRE/1612/2015

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 Componer las pantallas, páginas, niveles o diapositivas según las maquetas y bocetos de diseño, integrando las fuentes necesarias mediante herramientas de autor.

IC1.1 Las fuentes de imagen se integran en su posición en la pantalla, siguiendo las pautas de los bocetos de diseño o de realización.

IC1.2 Los textos se integran en pantalla dotándolos del formato establecido en el proyecto.

IC1.3 La locución y fuentes de audio se integran sobre el proyecto, ajustándose a los tiempos de cada escena, pantalla u otro elemento narrativo.

IC1.4 Las propiedades de las fuentes se reajustan a las desviaciones posibles de la integración, adaptándolas a la composición general.

EC2 Generar y sincronizar los movimientos de las fuentes en la pantalla, según criterios establecidos en el proyecto y el storyboard.

IC2.1 Las rutas o guías de las fuentes se generan, dotándolas de movimiento según los parámetros expresivos del proyecto y las características del software de autor utilizado.

IC2.2 Las fuentes, como eventos, parpadeos, entre otros, se dotan de acción atendiendo a su posición en las líneas de tiempo.

- IC2.3** Las diferentes fuentes se sincronizan ajustándolas a los parámetros temporales, a los ritmos narrativos y a las intenciones dramáticas del proyecto.
- IC2.4** Las transiciones entre pantallas, diapositivas y páginas se generan según los parámetros definidos en el proyecto, dotando al proyecto de sentido narrativo y de continuidad.
- IC2.5** Las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, se guardan realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.

EC3 Crear e integrar los elementos interactivos siguiendo los diseños establecidos, para generar las pantallas y páginas.

- IC3.1** Los diferentes estados de los elementos interactivos (pasivo, activo, sobre y activado), se generan favoreciendo su identificación por el usuario.
- IC3.2** Los elementos interactivos preestablecidos se insertan y se ajustan a las características estéticas y narrativas del proyecto, mediante el uso del software de autor.
- IC3.3** La introducción de datos por parte del usuario y del cliente, se lleva a cabo mediante la creación de campos de entrada de información del usuario (formularios), según las variables definidas en el proyecto.
- IC3.4** Las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, se guardan realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.
- IC3.5** El contenido de las fuentes y los elementos interactivos predefinidos por el software de autor, se verifican para cada pantalla, nivel o diapositiva, asegurando el diseño establecido en el proyecto.

EC4 Dotar de interactividad, introduciendo los códigos mediante la utilización del software apropiado, atendiendo a los elementos narrativos del proyecto.

- IC4.1** El código necesario que se debe aplicar a los objetos interactivos que lo precisen, para ajustarse a las características interactivas específicas del proyecto, se añade, atendiendo al guión técnico.
- IC4.2** Las diferentes variables (numéricas, alfanuméricas) y algoritmos de programación, se identifican y determinan desarrollando la estructura de código.
- IC4.3** Los tiempos y elementos narrativos del proyecto se ajustan, dotando a las variables del programa de los valores necesarios.
- IC4.4** El enlace con fuentes externas u otros productos o subproductos (del DVD a la web), se realiza ajustándose a las necesidades narrativas y productivas del proyecto.

IC4.5 El código se genera conectando y gestionando información con las bases de datos.

IC4.6 Los elementos con comportamientos complejos, como los movimientos de elementos dependientes de la acción del usuario y que requieren la aplicación de variables, se ajustan a los valores narrativos del proyecto.

IC4.7 Los elementos interactivos independientes de la acción del usuario, así como los elementos y eventos temporales que requieren generación de código, se dotan de interactividad.

IC4.8 Las pantallas, niveles o diapositivas, en cada momento de la fase de trabajo, se guardan realizando copias de seguridad de sus diferentes versiones, según los criterios de organización del proyecto.

IC4.9 Las pantallas, niveles o diapositivas se verifican garantizando que contiene las fuentes y los elementos interactivos según el diseño establecido.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Ordenador, impresora, magnetoscopios, DVD, CD-ROM, BLUE-RAY, discos duros, soportes ópticos. Software de tratamiento de imágenes y copias de seguridad. Tarjeta capturadora de audio. Tarjeta capturadora de vídeo. Dispositivos móviles (teléfonos, tablets, dispositivos de realidad aumentada). Software o kit de desarrollo (software libre, plugins), software de integración (herramientas de autor), software de programación específico. Plataforma digital de postproducción de vídeo.

Información utilizada o generada

Guión técnico Storyboard Maquetas Bocetos Plantillas Fuentes adaptadas Normas de usabilidad y accesibilidad Índice de ficheros generados Índice de desviaciones sobre el proyecto.