

Estándar de competencias profesionales

Elaborar estructuras de contenidos en sistemas gráficos de interacción

Familia Profesional **Artes Gráficas**
Nivel **3**
Código **ECP2446_3**
Estado **BOE**
Publicación **RD 43/2022**

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 Establecer el alcance y objetivos del diseño de la arquitectura de la información a partir de los requisitos funcionales y de la información cuantitativa y/o cualitativa obtenida en la fase previa de investigación.

IC1.1 El alcance de las tareas a realizar se obtiene, mediante una toma de requerimientos previa, comunicando al arquitecto de información las dimensiones del proyecto, en función a los objetivos de negocio que se pretendan alcanzar, las características objetivas de los usuarios a los que vaya dirigido y la tecnología escogida.

IC1.2 Los perfiles de usuarios que harán uso del producto o servicio se clasifican, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como 'arquetipo persona', para identificar las necesidades y metas de cada perfil.

IC1.3 Los procesos relacionados con los flujos de navegación se identifican, interpretando los resultados de una aplicación previa de técnicas tales como mapa de viaje del usuario ('Journey Map') o escenarios, definiendo los puntos de contacto más relevantes para alcanzar los objetivos del proyecto.

IC1.4 Los requisitos funcionales para cada perfil de usuario se identifican, interpretando los 'arquetipos persona' y los posibles flujos de navegación, definiendo la cantidad de interfaces a desarrollar para cubrir todas las necesidades y metas, y asegurando que se tratará de una solución perceptible, operable, comprensible y robusta.

EC2 Etiquetar los contenidos a estructurar a partir del análisis de su naturaleza, previa clasificación y ordenación, para su posterior utilización en cada una de las interfaces del proyecto.

IC2.1 Los contenidos se inventarían o, en su caso, se usan desde un inventario realizado previamente, identificándolos, para clasificarlos posteriormente en unidades de contenido que configurarán el producto o servicio digital tales como páginas, archivos multimedia o documentos en todas sus formas.

IC2.2 Los contenidos se clasifican, basándose en unos criterios de ordenación definidos en una taxonomía o criterio de clasificación, para prepararlos para su etiquetado posterior.

IC2.3 Los contenidos se etiquetan, atendiendo a sus características propias, mediante una nomenclatura que le permita ser identificado o recuperado por el sistema de búsquedas o de recuperación de la información que se defina a posteriori.

IC2.4 El trabajo realizado se documenta, incluyendo los contenidos clasificados, ordenados y etiquetados para su inclusión en el 'inventario de contenidos'.

EC3 Definir la navegación, distribuyendo los componentes en esquemas y etiquetándolos para estructurar el sistema jerárquicamente en cada una de las interfaces definidas.

IC3.1 Los tipos de contenido identificados, clasificados y etiquetados se plasman en un esquema del tipo 'árbol de navegación', mostrando de qué manera se agrupan, indicando su jerarquía para el desarrollo de la interfaz que conectará al usuario con el sistema y la categorización de secciones en niveles.

IC3.2 Los componentes del árbol de navegación se etiquetan en correspondencia a los usuarios y contexto de uso, adjudicando una nomenclatura comprensible por el usuario, de forma que todas las partes interesadas ('stakeholders') en el proyecto puedan identificar cada una de las secciones del mismo.

IC3.3 Los componentes del árbol de navegación se evalúan, valorando que la agrupación se asocia con los modelos mentales del usuario, usando técnicas tales como 'Card Sorting' y 'Tree Testing'.

IC3.4 Las tareas ('tasks') o mapas de procesos que realizará el usuario extraídas del documento funcional o detectadas posteriormente se identifican, en base al árbol de contenidos, para marcar el alcance de la funcionalidad y facilitar el trabajo del equipo de desarrollo.

IC3.5 Los diagramas de flujo se elaboran, partiendo de las tareas definidas, para delimitar la secuencia funcional y el sistema de interacción y asegurando que se trata de una solución operable.

EC4 Elaborar los sistemas de búsqueda y recuperación de la información, definiendo las reglas y el alcance y partiendo del inventario, para localizar y escoger contenidos a partir de criterios, en cada una de las interfaces definidas.

IC4.1 El concepto de búsqueda se elabora, partiendo de la visión proporcionada por el 'inventario de contenidos', considerando el árbol de navegación, los diagramas de flujo, especificando la funcionalidad asociada a la misma y alineando esa funcionalidad con la tecnología escogida para soportar el proyecto.

IC4.2 Los documentos, imágenes o contenidos multimedia, se verificarán para comprobar que contengan los metadatos tales como fecha de creación, características de imágenes u otros que se correspondan con los filtros o criterios de búsqueda escogidos.

IC4.3 El sistema de búsqueda se valida, sometiéndolo a los criterios derivados de los perfiles y necesidades de usuarios, a los criterios de negocio y tecnología, comprobando su funcionalidad para asegurar que es efectiva y factible.

EC5 Generar sistemas de plantillas y componentes identificando las necesidades de información, clasificándolas y elaborando esquemas de página para la validación del conjunto en cada una de las interfaces definidas.

IC5.1 Las necesidades de información de cada una de las vistas ('views') o arquetipos de plantillas del 'sistema de diseño' extraídas del proceso de arquitectura de información realizado previamente, se detectan, listando los tipos de pantalla y anotando aquellos patrones comunes a las mismas que permitan clasificarlas como plantillas.

IC5.2 Las necesidades de información de cada una de las vistas ('views') del 'sistema de diseño' se clasifican en plantillas tales como distributivas, listados, páginas de detalle u otras, a partir de los patrones comunes detectados.

IC5.3 Las plantillas se identifican, listándolas, etiquetándolas y adjudicando una tipología a todas las secciones y pantallas de contenido del 'sistema de diseño', así como a aquellas que no muestren contenidos sino funcionalidad, como en el caso de formularios o de los sistemas de búsqueda para garantizar la coherencia y facilitar el posible escalado o ampliación posterior.

IC5.4 Los esquemas de página, planos de pantalla o diagramas de presentación ('wireframes') se elaboran, presentando todas las plantillas detectadas y la distribución de contenidos propuesta para cada una de ellas, manteniendo en cada 'wireframe' o esquema la nomenclatura definida para la plantilla asociada, para tomarlo como base de implementación del prototipado.

IC5.5 Los 'wireframes' se conectan entre sí, para integrarlos en un prototipo funcional que se use para la validación y evaluación con la participación de las partes interesadas ('stakeholders'),

usando técnicas en las que participen los usuarios o sin ellos, procediendo a reelaborar los pasos previos de extracción de la arquitectura de información en su caso.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Equipos informáticos, dispositivos móviles, 'tablet'. Impresora, escáner y periféricos. Sistemas operativos, firmware y software de base. Software de prototipado. Software para técnicas investigativas ('card sorting', 'tree testing'). Software de previsualización. Herramientas ofimáticas.

Información utilizada o generada

Normas externas de trabajo (normativa aplicable de propiedad intelectual e industrial). Normas internas de trabajo (investigación de uso y especificaciones del sistema gráfico; documentos de análisis de la arquitectura de la información, plan de calidad). Normativa aplicable sobre accesibilidad universal. Documentación técnica (manuales del software de prototipado y previsualización; documentación de tutoriales y cursos de las herramientas).