

<b>UNIDAD DE COMPETENCIA</b>	<b>Definir proyectos audiovisuales multimedia interactivos</b>
<b>Nivel</b>	3
<b>Código</b>	UC0943_3

### Realizaciones profesionales y criterios de realización

**RP 1: Determinar las características del proyecto multimedia interactivo definiendo el tipo, el género del producto y sus requerimientos técnicos.**

CR 1.1 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.

CR 1.2 Las características del producto referentes a género, estilo narrativo y gráfico y plazos, se determinan atendiendo a los objetivos fijados por el cliente.

CR 1.3 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.

CR 1.4 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.

CR 1.5 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.

CR 1.6 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.

CR 1.7 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.

**RP 2: Programar las fases de trabajo del proyecto multimedia interactivo, atendiendo a criterios de optimización de recursos, tiempo y presupuesto.**

CR 2.1 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.

CR 2.2 Los plazos del trabajo se estiman evaluando los riesgos detectados en proyectos anteriores.

CR 2.3 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.

CR 2.4 Los aspectos logísticos relacionados con el material, salas de reuniones, estándares de documentación, entre otros, se concretan favoreciendo la eficacia del trabajo.

CR 2.5 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.

**RP 3: Determinar el equipo necesario para la producción de interactivos multimedia, ajustándose a las necesidades técnicas y presupuestos definidos en el proyecto.**

CR 3.1 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.

CR 3.2 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.

CR 3.3 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.

**RP 4: Determinar las características de las fuentes necesarias para la realización de un proyecto multimedia interactivo en función de las especificaciones técnicas, narrativas y estéticas.**

CR 4.1 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.

CR 4.2 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.

CR 4.3 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.

CR 4.4 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.

CR 4.5 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**

### **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.

### **Productos y resultados**

Definición del proyecto. Planes de trabajo. Planificación, definición, especificación y selección de arquitecturas y recursos humanos. Organización y configuración del entorno tecnológico de producción o desarrollo. Ajuste de las características técnicas, narrativas y estéticas de las fuentes.

### **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.