

UNIDAD DE COMPETENCIA	Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición
Nivel	3
Código	UC0945_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización

- RP 1: Componer las pantallas, páginas, niveles o diapositivas según las maquetas y bocetos de diseño, integrando las fuentes necesarias mediante herramientas de autor.**
- CR 1.1 Las fuentes de imagen se integran en su posición en la pantalla, siguiendo las pautas de los bocetos de diseño o de realización.
 - CR 1.2 Los textos se integran en pantalla dotándolos del formato establecido en el proyecto.
 - CR 1.3 La locución y fuentes de audio se integran sobre el proyecto, ajustándose a los tiempos de cada escena, pantalla u otro elemento narrativo.
 - CR 1.4 Las propiedades de las fuentes se reajustan a las desviaciones posibles de la integración, adaptándolas a la composición general.
- RP 2: Generar y sincronizar los movimientos de las fuentes en la pantalla, según criterios establecidos en el proyecto y el storyboard.**
- CR 2.1 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.
 - CR 2.2 Las fuentes, como eventos, parpadeos, entre otros, se dotan de acción atendiendo a su posición en las líneas de tiempo.
 - CR 2.3 Las diferentes fuentes se sincronizan ajustándolas a los parámetros temporales, a los ritmos narrativos y a las intenciones dramáticas del proyecto.
 - CR 2.4 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.
 - CR 2.5 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.
- RP 3: Crear e integrar los elementos interactivos siguiendo los diseños establecidos, para generar las pantallas y páginas.**
- CR 3.1 Los diferentes estados de los elementos interactivos (pasivo, activo, sobre y activado), se generan favoreciendo su identificación por el usuario.
 - CR 3.2 Los elementos interactivos preestablecidos se insertan y se ajustan a las características estéticas y narrativas del proyecto, mediante el uso del software de autor.
 - CR 3.3 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.
 - CR 3.4 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.
 - CR 3.5 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.
- RP 4: Dotar de interactividad, introduciendo los códigos mediante la utilización del software apropiado, atendiendo a los elementos narrativos del proyecto.**
- CR 4.1 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.
 - CR 4.2 Las diferentes variables (numéricas, alfanuméricas) y algoritmos de programación, se identifican y determinan desarrollando la estructura de código.
 - CR 4.3 Los tiempos y elementos narrativos del proyecto se ajustan, dotando a las variables del programa de los valores necesarios.
 - CR 4.4 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.
 - CR 4.5 El código se genera conectando y gestionando información con las bases de datos.
 - CR 4.6 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.
 - CR 4.7 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.

CR 4.8 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.

CR 4.9 Las pantallas, niveles o diapositivas se verifican garantizando que contiene las fuentes y los elementos interactivos según el diseño establecido.

Contexto profesional

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.

Productos y resultados

Aplicaciones. Pantallas. Páginas Web. Presentaciones. Niveles. Bases de datos. Copias de seguridad. Prototipo.

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.