

UNIDAD DE COMPETENCIA	Realizar los procesos de evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo
Nivel	3
Código	UC0946_3

Realizaciones profesionales y criterios de realización

RP 1: Evaluar el prototipo del producto audiovisual multimedia, comprobando su funcionamiento y verificando su ajuste a las especificaciones técnicas y a la metodología de trabajo definidas en el proyecto.

CR 1.1 El funcionamiento de cada pantalla y página y elementos interactivos que intervienen en las mismas, se comprueba y ajusta, cumpliendo los parámetros determinados en el prototipo.

CR 1.2 El prototipo se prueba en diferentes equipos, plataformas o sistemas de navegación comprobando su compatibilidad.

CR 1.3 Las características narrativas, grado de interactividad, efecto visual y eficacia comunicativa del prototipo se testean proponiendo posibles mejoras en el sistema que ayuden a garantizar su funcionamiento, la coherencia narrativa u otros aspectos.

CR 1.4 El grado de usabilidad y accesibilidad del producto acabado se evalúa, garantizando su máxima eficacia adoptando medidas de mejora, en caso de ser necesario.

CR 1.5 El cumplimiento de la normativa de calidad de aplicación a los productos multimedia interactivos, se comprueba y se toman medidas, en caso de incumplimiento, garantizando los criterios de calidad, accesibilidad y usabilidad.

CR 1.6 El cumplimiento de los objetivos del proyecto, plazos, presupuestos y metodología de trabajo se evalúa durante todas las fases de las que conste el proyecto, elaborando un balance final que sirva para mejorar proyectos posteriores.

RP 2: Elaborar la documentación de soporte al proyecto, considerando las necesidades del usuario final, dotándolo de la máxima comprensibilidad.

CR 2.1 La versión beta del proyecto, previa a la generación del máster definitivo, se testea considerando que todos los parámetros utilizados se ajustan a las especificaciones del producto.

CR 2.2 Los datos obtenidos mediante pruebas externas con una muestra de público objetivo (pre-test), se analizan subsanando posibles errores de funcionamiento.

CR 2.3 El manual de usuario, con todas las especificaciones e instrucciones, se elabora utilizando criterios de máxima comprensibilidad e incluyéndose dentro del propio producto, en el caso de desarrollos tales como videojuegos y aplicaciones diseñadas para dispositivos móviles.

CR 2.4 El prototipo se presenta al cliente validando o reajustando el proyecto.

RP 3: Configurar los parámetros de publicación para la realización y mantenimiento del proyecto final.

CR 3.1 El código generado se depura eliminando comentarios para lograr una distribución optimizada.

CR 3.2 El proyecto se compila para su difusión o como fuente para otro proyecto.

CR 3.3 La copia de seguridad del proyecto final se realiza, atendiendo a las indicaciones del proyecto para su localización y reutilización posterior.

CR 3.4 Los proyectos y sus diferentes versiones, se mantienen actualizados controlando las diferentes modificaciones que surjan a petición del cliente.

Contexto profesional

Medios de producción

Ordenador. Soportes ópticos. Software de tratamiento de imágenes y copias de seguridad. Software de integración y desarrollo. Simuladores y dispositivos móviles. Dispositivos de realidad aumentada.

Productos y resultados

Fichero o paquete de proyecto. Versión beta. Prototipos. Informes de calidad. Copias de seguridad. Manual de usuario.

Información utilizada o generada



Guión técnico. Storyboard. Plan de trabajo. Especificaciones iniciales del proyecto. Normativa de calidad. Normas de usabilidad y accesibilidad. Informes de calidad y de rendimiento. Manual de usuario. Informe de evaluación de resultados de la producción del proyecto.