



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE
PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

Código: ARG293_3

NIVEL: 3

GUÍAS DE EVIDENCIA DE LA COMPETENCIA PROFESIONAL

**(DOCUMENTO RESERVADO PARA USO EXCLUSIVO DE
PERSONAL ASESOR Y EVALUADOR)**



FONDO SOCIAL EUROPEO
El FSE invierte en tu futuro



ÍNDICE GENERAL ABREVIADO

1. Presentación de la Guía
2. Criterios generales para la utilización de las Guías de Evidencia
3. Guía de Evidencia de la “UC0935_3: Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia”
4. Guía de Evidencia de la “UC0936_3: Diseñar el producto editorial multimedia”
5. Guía de Evidencia de la “UC0937_3: Generar y publicar productos editoriales multimedia”
6. Guía de Evidencia de la “UC0938_3: Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia”
7. Glosario de términos utilizado en “Desarrollo de productos editoriales multimedia”

Las guías de evidencia y el glosario que aparecen en este índice se encuentran en este mismo sitio web, en los enlaces identificados como “Guía de Evidencia” de cada una de las unidades de competencia



1. PRESENTACIÓN DE LA GUÍA

Las Guías de Evidencia de las Unidades de Competencia, en su calidad de instrumentos de apoyo a la evaluación, se han elaborado con una estructura sencilla y un contenido adecuado a las finalidades a que deben contribuir, como son las de optimizar el procedimiento de evaluación, y coadyuvar al logro de los niveles requeridos en cuanto a validez, fiabilidad y homogeneidad, tanto en el desarrollo de los procesos como en los resultados mismos de la evaluación.

Para ello, la elaboración de las Guías parte del referente de evaluación constituido por la Unidad de Competencia considerada (en adelante UC).

En la línea señalada, se han desglosado las competencias profesionales de la UC en competencias técnicas y sociales.

Las competencias técnicas aparecen desglosadas en el **saber hacer** y en el **saber**; y las sociales en el **saber estar**. Este conjunto de “saberes” constituyen las tres dimensiones más simples y clásicas de la competencia profesional.

La dimensión relacionada con el **saber hacer**, expresa los resultados de trabajo o comportamientos profesionales del trabajador en el ejercicio de una actividad profesional o función concreta. Se extrae de la UC de referencia, quedando enunciados en forma de **actividades profesionales** extraídas de las realizaciones profesionales (RPs) y criterios de realización (CRs).

La dimensión de la competencia relacionada con el saber, que comprende el conjunto de conocimientos de carácter técnico sobre conceptos y procedimientos, se ha extraído del módulo formativo correspondiente a cada UC, asociando a cada una de las actividades profesionales aquellos saberes que las sustentan.

En cuanto a la dimensión de la competencia relacionada con el saber estar, se han extraído, caso de existir, de las correspondientes RPs y CRs de la UC, en forma de capacidades de tipo actitudinal.

Por último indicar que, del análisis previo de la UC y de su contexto profesional, se ha determinado el **contexto crítico** para la evaluación, cuya propiedad fundamental radica en que, vertido en las situaciones profesionales de evaluación, permite obtener resultados en la evaluación razonablemente transferibles a todas las situaciones profesionales que se pueden dar en el contexto profesional de la UC. Precisamente por esta importante propiedad, el contexto que subyace en las situaciones profesionales de evaluación se ha considerado también en la fase de asesoramiento, lográndose así una



economía de recursos humanos, materiales y económicos en la evaluación de cada candidatura.

2. CRITERIOS GENERALES PARA LA UTILIZACIÓN DE LAS GUÍAS DE EVIDENCIA

La estructura y contenido de esta “Guía de Evidencia de Competencia Profesional” (en adelante GEC) se basa en los siguientes criterios generales que deben tener en cuenta las Comisiones de Evaluación, el personal evaluador y el asesor.

Primero.- Si las Comisiones de Evaluación deciden la aplicación de un método de evaluación mediante observación en el puesto de trabajo, el referente de evaluación que se utilice para valorar las evidencias de competencia generadas por las candidatas y candidatos, serán las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC de que se trate, en el contexto profesional que establece el apartado 1.2. de la correspondiente GEC.

Segundo.- Si la Comisión de Evaluación apreciara la imposibilidad de aplicar la observación en el puesto de trabajo, esta GEC establece un marco flexible de evaluación –**las situaciones profesionales de evaluación**- para que ésta pueda realizarse en una situación de trabajo simulada, si así se decide por la citada Comisión. En este caso, para valorar las evidencias de competencia profesional generadas por las candidatas y candidatos, se utilizarán los **criterios de evaluación** del apartado 1.2. de la correspondiente GEC, formados por “criterios de mérito”; “indicadores”; “escalas de desempeño competente” y ponderaciones que subyacen en las mismas. Conviene señalar que los citados criterios de evaluación se extraen del análisis de las RPs y CRs de la UC de que se trate. Hay que destacar que la utilización de situaciones profesionales de evaluación (de las que las Comisiones de Evaluación podrán derivar **pruebas profesionales**), con sus criterios de evaluación asociados, incrementan la validez y fiabilidad en la inferencia de competencia profesional.

Tercero.- Sin perjuicio de lo anterior, la GEC contiene también otros referentes –**las especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia**- que permiten valorar las evidencias indirectas que aporten las candidatas y candidatos mediante su historial profesional y formativo, entre otros, así como para orientar la aplicación de otros métodos de obtención de nuevas evidencias, mediante entrevista profesional estructurada, pruebas de conocimientos, entre otras.



A modo de conclusión, puede decirse que la aplicación de los tres criterios generales anteriormente descritos, persigue la finalidad de contribuir al rigor técnico, validez, fiabilidad y homogeneidad en los resultados de la evaluación y, en definitiva, a su calidad, lo cual redundará en la mejor consideración social de las acreditaciones oficiales que se otorguen y, por tanto, en beneficio de las trabajadoras y trabajadores cuyas competencias profesionales se vean acreditadas.



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0935_3: Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia”

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Código: ARG293_3

NIVEL: 3



1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC0935_3: Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia.

1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (UC y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”.

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en las realizaciones profesionales de la unidad de competencia, y a dos dígitos las reflejadas en los criterios de realización.



1. Elaborar el documento de especificaciones para describir las características del producto editorial multimedia, de acuerdo con los requisitos establecidos por la empresa y/o descripciones del cliente en el proyecto.

- 1.1 El aspecto global y los aspectos funcionales del producto se describen a partir de las especificaciones o descripciones recibidas, identificando el producto editorial digital concreto: libro electrónico, publicación sobre Internet y otros.
- 1.2 La plataforma de funcionamiento, incluyendo el sistema operativo y la plataforma de desarrollo del producto se determinan a partir de las indicaciones dadas en el encargo.
- 1.3 La tecnología de las páginas y pantallas, el tipo de soporte, estático o dinámico, y los aspectos relativos al alojamiento de las páginas, en el caso de productos multimedia destinados a Internet, se concretan en el documento de especificaciones.
- 1.4 Los aspectos gráficos se describen en el documento, diferenciando todos sus elementos, basándose en el libro de estilo y elaborándolo en caso de que no exista.
- 1.5 Las funcionalidades, el árbol de contenidos y la navegación se describen en el documento de especificaciones del producto multimedia de acuerdo a las explicaciones o descripciones recibidas.
- 1.6 El tratamiento de las traducciones y el uso de distintos idiomas, en su caso, se detallan en el documento de especificaciones del producto multimedia de acuerdo a las especificaciones del encargo.
- 1.7 La accesibilidad, las convenciones sobre usabilidad y otras estandarizaciones: normas de calidad aplicables y otras, se determinan en el documento de especificaciones del producto multimedia siguiendo las normas y los estándares establecidos por la empresa editora.
- 1.8 Los elementos multimedia que forman parte del producto editorial se definen en el documento de especificaciones estableciendo el origen y las condiciones de uso que especifican las agencias de bancos de imágenes y multimedia señalando, cuando exista, las limitaciones legales o técnicas.

2. Adaptar, en colaboración con el responsable de diseño, el libro de estilo de la empresa a las necesidades de integración de los elementos gráficos y multimedia en el producto encargado.

- 2.1 Los elementos gráficos del encargo: tipografías, paletas de colores y demás especificaciones que se deducen del encargo del cliente se recogen estructuralmente en la adaptación del libro de estilo.
- 2.2 Los elementos de diseño multimedia y otros elementos funcionales: paletas de colores, plantillas, colecciones de iconos, símbolos y botones, logotipos, elementos dinámicos, y tablas y listas de los códigos de interactividad, se detallan constituyendo la normativa de producción que rige el desarrollo del producto de acuerdo a las normas de la empresa.
- 2.3 Las convenciones habituales de la empresa y las normas sobre textos, imágenes, dibujos, sonidos, locuciones, vídeos y demás elementos se



aplican en la adaptación del libro de estilo siguiendo la línea editorial marcada.

- 2.4 Las notas sobre la dinámica de navegación se recogen en el documento de estilo de acuerdo con las especificaciones.
- 2.5 La adaptación de las normas de estilo se desarrollan buscando que sean suficientemente flexibles y que permitan la integración sencilla y razonable de posibles ampliaciones o modificaciones del producto editorial multimedia.
- 2.6 Los elementos gráficos se recogen de forma estructurada en la adaptación del libro de estilo.

3. Especificar los estándares de calidad que debe cumplir el producto editorial multimedia final para asegurar su funcionalidad, accesibilidad y usabilidad de acuerdo con las especificaciones iniciales y su libro de estilo.

- 3.1 Los requisitos del producto editorial multimedia se identifican, considerándolos en la definición de los estándares de calidad y en los criterios de presentación, funcionalidad y usabilidad.
- 3.2 Los estándares relativos a la presentación en pantalla se seleccionan de acuerdo con las especificaciones del encargo y el libro de estilo.
- 3.3 Los estándares de funcionalidad se determinan considerando las especificaciones del encargo y del comportamiento dinámico esperado.
- 3.4 Los estándares de usabilidad para el producto digital se especifican incluyendo los relativos a ergonomía, accesibilidad e internacionalización y documentándolos debidamente, teniendo en cuenta la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.

4. Establecer la distribución de los recursos humanos y tecnológicos en colaboración con el equipo de edición, para la realización del producto editorial multimedia, teniendo en cuenta los estándares de calidad establecidos y proponiendo mejoras.

- 4.1 La planificación de distribución de recursos humanos se valora midiendo parámetros de eficacia con respecto al producto previsto acordándola con el diseñador gráfico y el responsable de programación.
- 4.2 La distribución de recursos tecnológicos se estima en colaboración con el responsable de programación, de acuerdo con los estándares de calidad establecidos en el encargo del producto.
- 4.3 La distribución y asignación de recursos humanos se valora mediante una propuesta clara y concreta que mejora la asignada en el documento de especificaciones.
- 4.4 La propuesta de distribución se realiza optimizando los recursos tecnológicos y mejorando el proceso, teniendo en cuenta la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.
- 4.5 La valoración definitiva de distribución de los recursos humanos y tecnológicos se tramita al responsable correspondiente, ajustándose en la organización final a las indicaciones recibidas.



5. Determinar, en colaboración con el equipo de edición, la viabilidad del proyecto, estimando los costes del producto editorial multimedia y teniendo en cuenta los estándares de calidad establecidos.

- 5.1 Los costes y tiempos que se derivan de las especificaciones del cliente se identifican valorando, junto con el equipo de edición, su incidencia en el coste total del proyecto.
- 5.2 La información de bancos de imágenes y los costes de los elementos multimedia se estiman, valorando su viabilidad.
- 5.3 La intervención de agentes nacionales o internacionales en el desarrollo del proyecto se valora, estimando el coste en el estudio de viabilidad.
- 5.4 Las valoraciones sobre los recursos necesarios para realizar el producto se detallan recogiendo de forma clara y completa en la elaboración del presupuesto general.
- 5.5 El estudio de viabilidad económica se incluye en la documentación del proyecto para el desarrollo del producto editorial multimedia.

b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la “**UC0935_3 Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia**”. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales principales que aparecen en cursiva y negrita.

1. *Proyectos editoriales multimedia.*

- Tipo de proyectos editoriales multimedia.
- Requisitos de productos editoriales multimedia.
- Fases de elaboración de un proyecto editorial multimedia.
- Productos multimedia desarrollados: páginas web, libros electrónicos, revistas digitales, periódicos digitales, cursos de formación on-line, recursos digitales educativos, comercio electrónico, aplicaciones para móviles y tabletas con diferentes sistemas operativos, widgets y otros.
- Adaptación de productos editoriales. Creación de productos editoriales multimedia a partir de otros existentes.
- Tipologías (funcionales, de datos, de usabilidad, de usuarios y de entorno) y relaciones de requisitos.
- Requisitos del proyecto de productos editoriales multimedia.
- Desarrollo de esquemas para productos editoriales multimedia.
- El proceso de planificación.
- Recursos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia.
- Planificación de recursos técnicos y humanos de un producto editorial multimedia.
- Herramientas informáticas para la planificación.
- Normativa legal aplicable en el marco multimedia.



2. Estándares de calidad en productos editoriales multimedia.

- Definición y descripción de estándares de calidad.
- Normas aplicables nacionales e internacionales de calidad.
- Normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.
- Definición y objetivos de la usabilidad.
- Estándares de usabilidad.
- Principios de usabilidad.
- Accesibilidad a productos multimedia.

3. Planificación de recursos en proyectos editoriales multimedia.

- El proceso de planificación. Eficiencia y eficacia. Parámetros de medición.
- Recursos técnicos a utilizar en el desarrollo de productos multimedia (libro electrónico, página web, recurso digital educativo, comercio electrónico, aplicaciones para móviles y tabletas y otros).
- Adecuación de los recursos tecnológicos; permisos de acceso a la información.
- Sistemas de comunicación entre los equipos.
- Evaluación de los recursos humanos.
- Herramientas informáticas para la planificación.
- Técnicas para la planificación de recursos.
- Seguimiento y mantenimiento del plan de trabajo.

4. Viabilidad de productos editoriales multimedia.

- Análisis de la viabilidad de un producto multimedia.
- Relación coste/beneficio y oportunidad del producto multimedia.
- Costes de recursos humanos.
- Costes de recursos técnicos. Factores de coste.
- Costes de elementos audiovisuales y multimedia.
- Estimación de costes y de tiempos.
- Realización de presupuestos.
- Control de un presupuesto estático.
- Herramientas informáticas para planificación y realización de presupuestos.

5. Libros de estilo de productos editoriales multimedia.

- Definición de libro de estilo: funcionalidad y objetivos.
- Plantillas en los libros de estilo.
- Los gráficos: color, semiótica, tamaños y otros.
- Mapas de bits y vectores. Especificaciones.
- Especificaciones de trabajo de color en pantalla.
- Recomendaciones sobre elementos multimedia. Visuales y de audio.
- Elementos dinámicos del producto multimedia. Especificaciones.
- La navegación y la interacción. Tablas y listas de códigos.
- Las imágenes. Recomendaciones de uso.
- Los textos: tipografías, color, tamaños y otros. Convenciones y normas de uso.
- Elaboración de un libro de estilo.
- Diseño y aprobación del manual de imagen corporativa.



c) Especificaciones relacionadas con el “saber estar”

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.
- Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.
- Adaptarse a situaciones o contextos nuevos.
- Actuar con rapidez en situaciones problemáticas y no limitarse a esperar.
- Habituar al ritmo de trabajo de la organización.
- Demostrar interés por el conocimiento amplio de la organización y sus procesos.

1.2. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación.

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que incluyen, básicamente, todo el contexto profesional de la Unidad de Competencia implicada.

Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de realizaciones profesionales de la Unidad de Competencia.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA., cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.

En el caso de la UC0935_3 Determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia, se tiene una situación profesional de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

1.2.1. Situación profesional de evaluación.

a) Descripción de la situación profesional de evaluación.

En esta situación profesional, la persona candidata demostrará la competencia requerida para determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:



1. Efectuar la propuesta de distribución de los recursos humanos y tecnológicos.
2. Determinar la viabilidad del proyecto

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de los equipos, material y documentación requeridos para el desarrollo de la SPE.
- Se facilitarán las especificaciones técnicas del producto editorial multimedia y el libro de estilo.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.
- Se valorará la competencia de respuesta a las contingencias, generando una incidencia durante el proceso.

b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.

Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.

En la situación profesional de evaluación, los criterios se especifican en el cuadro siguiente:

Criterios de mérito	Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente
<i>Idoneidad en la propuesta de distribución de los recursos humanos y tecnológicos.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Selección de los perfiles de los recursos humanos.- Propuesta de organización del equipo humano.- Definición de los recursos tecnológicos.- Propuesta de la distribución de los recursos tecnológicos.- Aplicación de estándares de calidad. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i></p>

<i>Rigor en la determinación de la viabilidad del producto.</i>	<ul style="list-style-type: none">-Inclusión de costes relativos a los recursos humanos.-Inclusión de costes relativos a los recursos tecnológicos. Viabilidad de la utilización de elementos multimedia. <ul style="list-style-type: none">-Estimación de los costes derivados por los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p>
---	--

Escala A

5	<p><i>Selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos buscando la eficacia en relación al desarrollo del producto. Elabora la propuesta de organización del equipo humano contemplando la organización y los diferentes grupos de trabajo. Establece los recursos tecnológicos requerido para cada uno de los perfiles profesionales indicando el equipamiento, licencias, sistemas de red y material multimedia requeridos. Desarrolla la propuesta de la distribución de los recursos tecnológicos optimizando su uso y evitando los tiempos muertos. Efectúa la distribución de los recursos considerando los estándares de calidad del producto.</i></p>
4	<p><i>Selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos buscando la eficacia en relación al desarrollo del producto. Elabora la propuesta de organización del equipo humano contemplando la organización y los diferentes grupos de trabajo. Establece los recursos tecnológicos adecuados para cada uno de los perfiles profesionales indicando, al menos, tres de ellos (equipamiento, licencias, sistemas de red o material multimedia necesarios). Desarrolla la propuesta de la distribución de los recursos tecnológicos optimizando su uso y evitando los tiempos muertos. Efectúa la distribución de los recursos considerando los estándares de calidad del producto.</i></p>
3	<p><i>Selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos. No elabora la propuesta de organización del equipo humano. Establece los recursos tecnológicos adecuados para cada uno de los perfiles profesionales indicando, al menos, dos de ellos (equipamiento, licencias, sistemas de red o material multimedia necesarios).</i></p>
2	<p><i>No selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos. No elabora la propuesta de organización del equipo humano. Establece los recursos tecnológicos adecuados para cada uno de los perfiles profesionales indicando, al menos, uno de ellos (equipamiento, licencias, sistemas de red y material multimedia necesarios).</i></p>
1	<p><i>No selecciona los perfiles relativos a los recursos humanos. No elabora la propuesta de organización del equipo humano</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala B

5	<i>Determina la viabilidad del producto estimando los costes referentes a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial, incluyendo los costes fijos y variables relativos a los recursos humanos y a los recursos tecnológicos. Valora los costes referidos a los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia. Recoge en un informe el estudio de viabilidad.</i>
4	<i>Determina la viabilidad del producto estimando los costes referentes a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial, incluyendo los costes fijos y variables relativos a los recursos humanos y a los recursos tecnológicos. Valora los costes referidos a los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia.</i>
3	<i>Elabora el presupuesto referente a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial incluyendo los costes fijos y variables relativos a los recursos humanos. Contempla uno de los costes –fijos o variables– de los recursos tecnológicos. No contempla los costes relativos a los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia.</i>
2	<i>Elabora el presupuesto referente a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial incluyendo uno de los costes –fijos o variables– relativos a los recursos humanos y a los recursos tecnológicos. No contempla los costes relativos a los derechos de propiedad intelectual de los elementos multimedia.</i>
1	<i>No elabora el presupuesto referente a la integración de los elementos multimedia en el producto editorial.</i>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

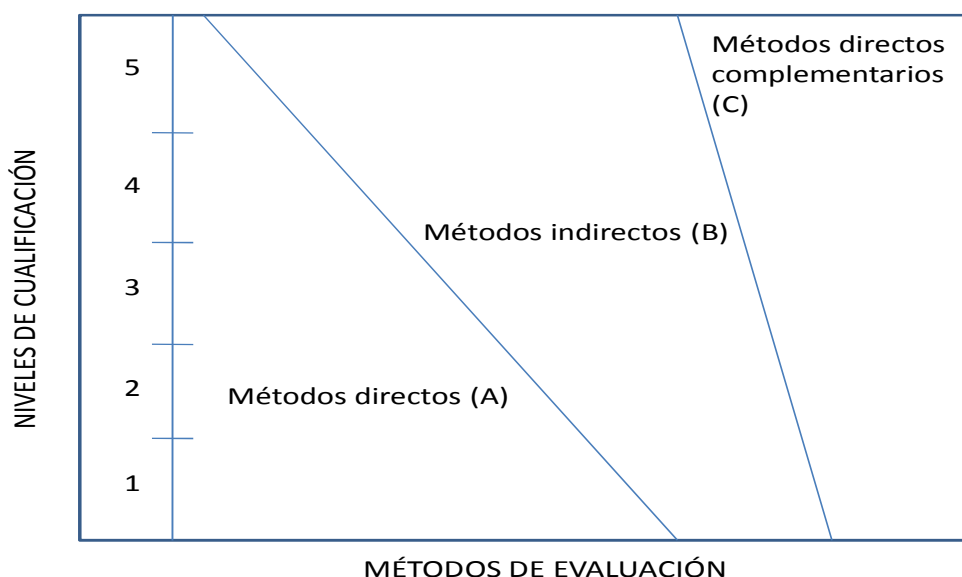
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación de la unidad de competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección

Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- a) **Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados. Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.
- b) **Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:
- Observación en el puesto de trabajo (A).
 - Observación de una situación de trabajo simulada (A).
 - Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).
 - Pruebas de habilidades (C).
 - Ejecución de un proyecto (C).
 - Entrevista profesional estructurada (C).
 - Preguntas orales (C).
 - Pruebas objetivas (C).



Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)



Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación de la UC. Como puede observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.

2.2. Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación no formal y no tenga experiencia en determinar las especificaciones de proyectos editoriales multimedia, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre la dimensión relacionada con el “saber” y “saber estar” de la competencia profesional.
- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente la UC, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los “saberes” incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en las realizaciones profesionales considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un/a profesional competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.

- e) Por la importancia del “saber estar” recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- f) Esta Unidad de Competencia es de nivel 3 y en sus competencias más significativas tienen mayor relevancia las destrezas cognitivas y actitudinales. Por las características de estas competencias, la persona candidata ha de movilizar principalmente las destrezas cognitivas aplicándolas de forma competente en múltiples situaciones y contextos profesionales. Por esta razón, se recomienda que la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba de desarrollo práctico, que tome como referente las actividades de la situación profesional de evaluación, todo ello con independencia del método de evaluación utilizado. Esta prueba se planteará sobre un contexto definido que permita evidenciar las citadas competencias, minimizando los recursos y el tiempo necesario para su realización, e implique el cumplimiento de las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales, en su caso, requeridas.
- g) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.



h) En la situación profesional de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Para la elaboración de las tres actividades planteadas en la SPE se requerirá de un ordenador PC o Mac con conexión a Internet, de un software que permita la lectura de documentos en formato PDF, de un procesador de textos y de un editor de imágenes.
- Se recomienda aportar al candidato la siguiente documentación y material requeridos para elaborar las tres actividades:
- Una hoja Excel o similar para recoger el plan presupuestario, reflejando toda la información relativa a los costes relacionados con la tarea de integración de los elementos multimedia en el sitio web.
- Un documento de especificaciones técnicas del producto, en el que constará información relativa a la intencionalidad del producto, target de público al que va dirigido, requisitos establecidos por la empresa así como información referida a los estándares de calidad determinados para la obra.
- Un contrato ficticio referido al encargo dispuesto por el cliente.
- Una hoja de procedimientos de realización de la obra en la que se especificará especialmente la tarea relacionada con la integración de los recursos multimedia en la obra. Incluirá los recursos humanos iniciales a disposición del proyecto, así como los requerimientos comerciales y el documento de evaluación de riesgos de la publicación on line.
- Un documento de tarifas referido a los costes. Se ofrecerá un catálogo de precios de proveedores así como una descripción de los servicios y complementos incluidos.
- Un contrato ficticio de autoría intelectual de los contenidos educativos (textos, guiones audiovisuales y técnicos, ilustraciones e infografías, imágenes de archivo y de nueva creación que se prevén para la obra) en la que se especificará las características referidas a los costes derivados de los derechos de autor que se generarán.
- Se recomienda contemplar los siguientes elementos al estimar el presupuesto del proyecto en base a los costes relativos a los recursos humanos y a los tecnológicos:
- Estructura del personal de la empresa (hoja de tarifas por categoría profesional).
- Desarrollo de las arquitecturas adecuadas al producto.
- Licencias por el uso de herramientas informáticas específicas.
- Alojamiento de los contenidos en un servidor.
- Redacción de los textos, corrección y edición de los textos
- Adaptación de los formatos de los elementos multimedia a la plataforma requerida para la integración.
- Gestión de la propiedad intelectual y de los derechos de autor de los elementos textuales, audiovisuales y multimedia.



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0936_3: Diseñar el producto editorial multimedia”

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE
PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

Código: ARG293_3

NIVEL: 3



1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC0936_3: Diseñar el producto editorial multimedia.

1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (UC y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en diseñar el producto editorial multimedia, y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en las realizaciones profesionales de la unidad de competencia, y a dos dígitos las reflejadas en los criterios de realización.



1. Establecer la arquitectura más adecuada para desarrollar el producto editorial multimedia, de acuerdo con las especificaciones, proponiendo alternativas si es necesario.

- 1.1 Las valoraciones sobre las arquitecturas de software, de hardware y de red necesarias para el desarrollo del producto editorial multimedia se definen, justificando su adecuación de acuerdo con las especificaciones dadas.
- 1.2 Las decisiones sobre la arquitectura elegida para el desarrollo del producto se razonan y se justifican en un documento de referencia.
- 1.3 Las exigencias del producto en relación con la arquitectura de información se analizan, recogiénolas por escrito de forma coherente con las especificaciones.
- 1.4 Las alternativas propuestas en el documento de referencia para el desarrollo del producto se revisan comprobando que son viables, cumplen satisfactoriamente las especificaciones del encargo y muestran claramente las diferencias para poder seleccionar una de ellas.

2. Crear y seleccionar elementos gráficos para incorporarlos al producto editorial multimedia, teniendo en cuenta los principios de la teoría del diseño.

- 2.1 Los elementos gráficos del producto editorial multimedia se seleccionan considerando la tipología del producto -página Web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros- y los principios de la teoría del diseño gráfico -proporción, equilibrio, referencia, simetría, armonía, tensión y ritmo-.
- 2.2 Los textos que se integran en las pantallas se seleccionan considerando: fuentes o familias tipográficas, estilos, proporciones, cuerpos, remates, cuadrículas, legibilidad, kern, track, alineación, interlineado, agrupaciones, párrafos, huérfanas, viudas y otros.
- 2.3 El desarrollo creativo de los elementos gráficos se efectúa aplicando los requisitos de percepción visual y legibilidad -dimensiones, cuerpo de los textos, contrastes de color, hábitos de lectura, y otros.
- 2.4 El desarrollo creativo de los elementos gráficos se ajusta a los requerimientos del producto multimedia, mediante la aplicación de los principios de asociación psicológica por proximidad, semejanza, continuidad y simetría material y cultural, y otros.
- 2.5 Los productos multimedia destinados a dispositivos móviles se desarrollan aplicando las características de formato 'líquido' propias de sus pantallas para la elección de cuerpos de texto, tipografías y elementos gráficos.
- 2.6 Los elementos gráficos creados se ajustan siguiendo las especificaciones del encargo del proyecto editorial multimedia.



3. Diseñar los bocetos del producto editorial multimedia, para visualizar la estructura del producto mediante pantallas a partir del documento de especificaciones y/o de su libro de estilo.

- 3.1 Los bocetos previos de navegación del producto editorial multimedia se determinan considerando el documento de especificaciones y/o libro de estilo.
- 3.2 Los bocetos previos de navegación se realizan diseñando las diferentes pantallas que forman el producto editorial multimedia, utilizando los medios informáticos de producción apropiados al producto.
- 3.3 Las recomendaciones del libro de estilo y las especificaciones se consideran en la elaboración de los bocetos previos de presentación de la información, aplicando las normas de calidad oportunas.
- 3.4 Los requisitos de carácter artístico, de comunicación e identidad corporativa se aplican en los bocetos del producto editorial, resolviendo satisfactoriamente los problemas planteados en el encargo del producto.
- 3.5 Los elementos gráficos creados o preexistentes se integran en las pantallas de los bocetos ajustándose a las especificaciones técnicas establecidas.
- 3.6 Los elementos de navegación, interacción y funcionalidad se determinan en el boceto utilizando rasgos sin detallar a partir de las especificaciones técnicas.
- 3.7 Los bocetos alternativos, debidamente diferenciados entre sí se presentan al cliente posibilitando la selección y posible aceptación de alguna de las propuestas por parte del mismo.
- 3.8 Los trabajos de diseño se realizan cumpliendo la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.

4. Determinar los elementos multimedia necesarios para obtener el producto editorial, teniendo en cuenta los bocetos elaborados y ajustándose a las especificaciones establecidas.

- 4.1 Los elementos multimedia requeridos para el producto editorial se identifican a partir de los bocetos previos considerando la determinación de los elementos multimedia y las especificaciones del encargo.
- 4.2 Los textos, fotografías, dibujos, sonidos, locuciones, vídeos, animaciones entre otros, se determinan a partir de las especificaciones y del tipo concreto de producto editorial digital de que se trate: libro electrónico o publicación sobre Internet.
- 4.3 Los elementos multimedia necesarios se seleccionan de archivos digitales y bases de datos manteniéndolos disponibles para su uso y teniendo en cuenta los aspectos legales de su uso.
- 4.4 Los elementos multimedia que no están disponibles se recogen en una propuesta alternativa contemplando su sustitución o su encargo.



b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la **UC0936_3: Diseñar el producto editorial multimedia**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales principales que aparecen en cursiva y negrita.

1. Arquitecturas de productos editoriales multimedia.

- Definición de arquitectura de un producto editorial multimedia.
- Estructura de los datos y de la información a tratar.
- Estructura y selección de software a utilizar.
- Tipología y descripción de los equipos de producción y de usuario.
- Clasificación del producto por su entorno de utilización, tecnológico y de consumo.
- Estándares de arquitectura.
- Arquitecturas de red.
- Arquitecturas software.
- Arquitecturas hardware.
- Arquitecturas de información.
- Plataformas: compatibilidad e interoperabilidad.
- Formato de archivos y almacenamiento.

2. Diseño de productos editoriales multimedia.

- Producto editorial multimedia: qué es y cómo se desarrolla.
- Especificaciones sobre los productos multimedia editoriales. Tipos y plataformas.
- Principios básicos y fundamentos creativos del diseño gráfico.
- Bocetos de productos editoriales multimedia.
- La navegación en productos editoriales multimedia.
- Uso de herramientas de definición de esquemas.
- Estándares de calidad.
- Normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.

3. Diseño gráfico de pantallas.

- Fundamentos de diseño gráfico.
- Principios de asociación psicológica.
- La imagen como elemento de comunicación.
- El color. Simbolismo asociado a los colores.
- Aspectos básicos del diseño gráfico: percepción y tecnología.
- Uso de herramientas informáticas de diseño gráfico.
- El texto y su codificación.
- La tipografía. Estilos y características.



- Características técnicas y de legibilidad de las tipografías.
- Uso de herramientas informáticas para la edición de tipografías.
- Aplicación del diseño gráfico en el desarrollo de pantallas.
-

4. Diseño de los bocetos del producto editorial multimedia.

- Técnicas de análisis y realización de bocetos.
- Principios del diseño de interfaces.
- Diseño conceptual.
- Diseño centrado en el usuario.
- Definición de una interfaz.
- Arquitectura de información.
- Wireframes y plantillas.

5. Elementos multimedia en productos editoriales.

- Tipos de contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros.
- Características de los contenidos multimedia: textos, imágenes, sonidos, vídeos, animaciones 2D y 3D, elementos interactivos y otros, incluyendo formatos, tamaños y dimensiones espaciales y temporales.
- Localización de los archivos de objetos multimedia.
- Recuperación de objetos multimedia de repositorios de objetos.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de desarrollo de contenidos multimedia.
- Integración de elementos multimedia en bocetos de productos editoriales multimedia.

6. Descripción funcional de un producto editorial multimedia.

- Definición de una descripción funcional.
- Diseño de la interacción.
- Diseño de funcionalidades de un producto editorial multimedia.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de programación.
- Integración de funcionalidades en los productos editoriales multimedia.

7. Derechos legales de uso de contenidos multimedia.

- Normativa aplicable sobre la propiedad intelectual.
- Definición de los derechos legales de uso.
- Tipos de derechos legales de uso.
- Los derechos de uso de contenidos multimedia.
- Gestión de los derechos legales de uso de contenidos multimedia.
- Documentación de los derechos de uso de contenidos multimedia.
- Comunicación del equipo editorial con el equipo de gestión de contenidos multimedia.



c) Especificaciones relacionadas con el “saber estar”

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.
- Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.
- Demostrar interés por el conocimiento amplio de la organización y sus procesos.
- Adaptarse a la organización, a sus cambios organizativos y tecnológicos así como a situaciones o contextos nuevos.
- Demostrar flexibilidad para entender los cambios.
- Respetar los procedimientos y normas internas de la organización.

1.2. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que incluyen, básicamente, todo el contexto profesional de la Unidad de Competencia implicada.

Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de realizaciones profesionales de la Unidad de Competencia.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA., cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.

En el caso de la UC0936_3: Diseñar el producto editorial multimedia. Se tienen una situación profesional de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

1.2.1. Situación profesional de evaluación.

a) Descripción de la situación profesional de evaluación.

En esta situación profesional, la persona candidata debe demostrar la competencia requerida para elaborar un boceto (o wireframe) de una página web de un producto editorial establecido, a partir de unas especificaciones



técnicas dadas. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Diseñar el boceto de la página web
2. Seleccionar los elementos multimedia requeridos.

Condiciones adicionales:

- Se dotará al candidato de un documento de especificaciones técnicas del producto, en el que constará información relativa a la intencionalidad del producto editorial, requisitos y objetivos establecidos por la empresa, formato de la obra y el número total de elementos multimedia previstos, así como su autoría.
- Se dispondrá de los equipos, material y documentación requeridos para el desarrollo de la SPE.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.
- Se valorará la competencia de respuesta a las contingencias, generando una incidencia durante el proceso.

b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.

Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.

En la situación profesional de evaluación, los criterios se especifican en el cuadro siguiente:

Criterios de mérito	Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente
Rigor en el diseño del boceto de la página Web.	<ul style="list-style-type: none"> - Establecimiento de los elementos fundamentales de usabilidad. - Diseño manual o a través de una herramienta informática del wireframe o plantilla de definición funcional. - Adecuación al documento de especificaciones técnicas y al libro de estilo. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A</i></p>
Idoneidad del material multimedia seleccionado.	<ul style="list-style-type: none"> - Selección de los elementos multimedia. - Adecuación de los derechos de explotación de las imágenes. - Compatibilidad técnica de los elementos multimedia. - Redacción de un documento descriptivo. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i></p>

Escala A

5	<p><i>Recoge, lista y jerarquiza todos los elementos fundamentales de usabilidad necesarios para la elaboración del boceto. Elabora un wireframe de la pantalla de inicio de la página web por medio de una herramienta digital de prototipado, recogiendo todos los elementos relacionados con el diseño de información, la navegación y el diseño de la interfaz. Respeta la consistencia y la uniformidad de los contenidos. Aplica los requerimientos de carácter artístico, de comunicación y de imagen corporativa. Se adecúa a los requerimientos técnicos y comerciales, así como a las especificaciones del libro de estilo. Elabora los bocetos con creatividad aplicando las normas de calidad oportunas.</i></p>
4	<p>Recoge, lista y jerarquiza todos los elementos fundamentales de usabilidad necesarios para la elaboración del boceto. Elabora un wireframe de la pantalla de inicio de la página web o por medio de una herramienta digital de prototipado, recogiendo todos los elementos relacionados con el diseño de información, la navegación y el diseño de la interfaz. Respeta la consistencia y la uniformidad de los contenidos. Aplica los requerimientos de carácter artístico, de comunicación y de imagen corporativa. Se adecúa a los requerimientos técnicos y comerciales, así como a las especificaciones del libro de estilo. Elabora los bocetos aplicando las normas de calidad oportunas.</p>
3	<p><i>Recoge, lista y jerarquiza todos los elementos fundamentales de usabilidad necesarios para la elaboración del boceto. Elabora manualmente un wireframe de la pantalla de inicio de la página web o por medio de una herramienta digital de prototipado, recogiendo dos de los siguientes elementos: los relacionados con el diseño de información, con la navegación o el diseño de la interfaz. Respeta la consistencia y la uniformidad de los contenidos. Se adecúa completamente a los requerimientos técnicos y comerciales.</i></p>

2	<i>Recoge, lista y jerarquiza todos los elementos fundamentales de usabilidad necesarios para la elaboración del boceto. Elabora manualmente un wireframe de la pantalla de inicio de la página web o por medio de una herramienta digital de prototipado, no recoge los elementos relacionados con el diseño de información, con la navegación o el diseño de la interfaz.</i>
1	<i>Elabora manualmente un wireframe de la pantalla de inicio de la página web o por medio de una herramienta digital de prototipado, recogiendo al menos uno de los siguientes elementos: los relacionados con el diseño de información, con la navegación o el diseño de la interfaz.</i>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala B

5	<i>Selecciona 3 elementos multimedia de diferente tipología: 1 animación 2D o 3D, 1 vídeo y 1 interactividad) para ilustrar la página inicial de la web, a partir de los bocetos y teniendo en cuenta los derechos de explotación y la compatibilidad técnica de los ficheros. Contempla la normativa sobre ilustración establecida en el documento de especificaciones técnicas y se adecúa totalmente al lenguaje e intencionalidad de la obra. Elabora un documento en el que describe los procedimientos y criterios utilizados en la selección.</i>
4	<i>Selecciona 3 elementos multimedia de diferente tipología: 1 animación 2D o 3D, 1 vídeo y 1 interactividad) para ilustrar la página inicial de una web, a partir de los bocetos teniendo en cuenta, como mínimo, los derechos de explotación y la compatibilidad técnica de 2 de los ficheros. Contempla la normativa sobre ilustración establecida en el documento de especificaciones técnicas y se adecúa totalmente al lenguaje e intencionalidad de la obra. Elabora un documento en el que describe los procedimientos y criterios utilizados en la selección.</i>
3	<i>Selecciona 3 elementos multimedia de diferente tipología: 1 animación 2D o 3D, 1 vídeo y 1 interactividad) para ilustrar la página inicial de una web, a partir de los bocetos, teniendo en cuenta, como mínimo, los derechos de explotación y la compatibilidad técnica de 1 de los ficheros..</i>
2	<i>Selecciona entre 2 y 3 elementos multimedia de diferente tipología (animaciones 2D o 3D, vídeos e interactividades) para ilustrar la página inicial de una web. No contempla los derechos de explotación o no tiene en cuenta la compatibilidad técnica de los ficheros. No considera la normativa sobre ilustración establecida en el documento de especificaciones técnicas.</i>

1

Selecciona 1 elemento multimedia (animaciones 2D o 3D, vídeos e interactividades) para ilustrar la página inicial de una web.

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

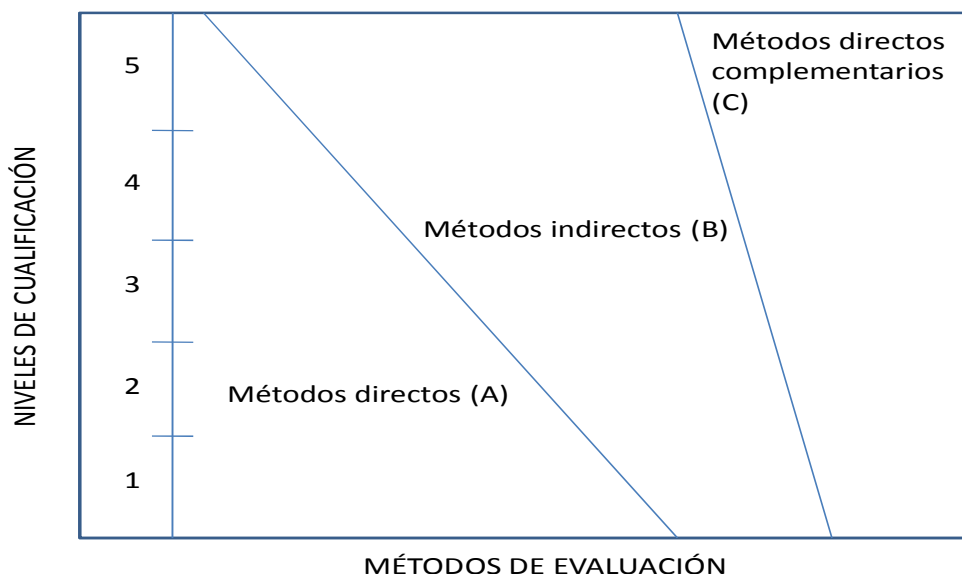
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS

La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación de la unidad de competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

2.1 Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- a) **Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados. Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.
- b) **Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:
 - Observación en el puesto de trabajo (A).
 - Observación de una situación de trabajo simulada (A).
 - Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).
 - Pruebas de habilidades (C).
 - Ejecución de un proyecto (C).
 - Entrevista profesional estructurada (C).
 - Preguntas orales (C).
 - Pruebas objetivas (C).



Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)

- Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación de la UC. Como puede observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.



2.2 Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación no formal y no tenga experiencia en diseñar el producto editorial multimedia, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre la dimensión relacionada con el “saber” y “saber estar” de la competencia profesional.
- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente la UC, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los “saberes” incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en las realizaciones profesionales considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un/a profesional competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.
- e) Por la importancia del “saber estar” recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- f) Esta Unidad de Competencia es de nivel 3 y en sus competencias más significativas tienen mayor relevancia las destrezas cognitivas y actitudinales. Por las características de estas competencias, la persona candidata ha de movilizar principalmente las destrezas cognitivas aplicándolas de forma competente en múltiples situaciones y contextos profesionales. Por esta razón, se recomienda que la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba de desarrollo práctico, que tome como referente las actividades de la situación profesional de evaluación, todo ello con independencia del método de evaluación utilizado. Esta prueba se planteará sobre un contexto definido que permita evidenciar las citadas competencias, minimizando los recursos y el tiempo necesario para su realización, e implique el cumplimiento de las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales, en su caso, requeridas.



- g) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.

- h) En la situación profesional de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Para la elaboración de las dos actividades planteadas en la SPE se requerirá de un ordenador PC o Mac con conexión a Internet, de un software de diseño de wireframes (Omnigraffle, Axure, Just in mind O Balsamiq Mockups, entre otros), un software que permita la lectura de documentos en formato PDF, de un procesador de textos y de un editor de imágenes.
- Así mismo, se recomienda aportar al candidato la siguiente documentación y material requeridos para elaborar las dos actividades:
- Poner a disposición del candidato una ficha de requerimientos comerciales y de distribución de la obra, en la que se especificará, entre otros: el mercado objetivo (target) de cliente al que va destinada la obra, el ámbito geográfico de distribución y el número estimado de ejemplares a producir en un año.



- Para la evaluación de la situación profesional se propone que la selección de los recursos multimedia contemple:
 - Seleccionar 3 elementos multimedia (animaciones 2D o 3D, vídeos e interactividades) procedentes de un banco de elementos multimedia
 - Determinar sus características y formato requeridos.



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0937_3: Generar y publicar productos editoriales multimedia”

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE
PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

Código: ARG293_3

NIVEL: 3



1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC0937_3: Generar y publicar productos editoriales multimedia.

1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (UC y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en generar y publicar productos editoriales multimedia, y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en las realizaciones profesionales de la unidad de competencia, y a dos dígitos las reflejadas en los criterios de realización.



1. Desarrollar prototipos, en colaboración con el equipo de edición, para materializar el proyecto editorial multimedia utilizando lenguajes de marcas, de guiones y de presentación, o herramientas de autor que sean adecuados de acuerdo con las especificaciones.

- 1.1. Las fases de desarrollo del prototipo se establecen en función de la tipología del producto, del plazo de entrega, de acuerdo con los departamentos de diseño y los desarrolladores informáticos.
- 1.2. El desarrollo del prototipo se inicia considerando los bocetos de pantallas, las interacciones y la funcionalidad recogidos en la especificación y en el libro de estilo.
- 1.3. Los instrumentos de montaje requeridos se seleccionan de acuerdo con las indicaciones del encargo y teniendo en cuenta la tipología del producto.
- 1.4. El conjunto de elementos multimedia optimizados se ensamblan en el prototipo, simulando correctamente la funcionalidad en diferentes dispositivos.
- 1.5. La integración espacial y temporal de los elementos multimedia se realiza de acuerdo con las especificaciones y con el comportamiento dinámico esperado.
- 1.6. El tipo de producto multimedia: páginas web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y las características de los mismos, se determina, considerando sus especificidades en la elaboración del prototipo para su correcta implementación de acuerdo con las especificaciones técnicas.
- 1.7. Las soluciones de programación desarrolladas para la elaboración del prototipo se ajustan a las especificaciones del encargo y a las características de los dispositivos de lectura y los requerimientos de interacción utilizando las herramientas requeridas.
- 1.8. El desarrollo de los prototipos se realiza en colaboración con el equipo de edición.

2. Implementar, en colaboración con el equipo de edición, el conjunto de enlaces, parametrizaciones y elementos de control necesarios para lograr la funcionalidad prevista en el producto multimedia, teniendo en cuenta las indicaciones del documento de especificaciones sobre los aspectos funcionales y de interacción.

- 2.1. Las fases de desarrollo de la funcionalidad del producto se establecen en función de la tipología del producto, del plazo de entrega y de acuerdo con el diseñador gráfico y el responsable de programación.
- 2.2. La navegación, la interacción y los aspectos funcionales se definen concretándolos a partir de los bocetos de las pantallas y las modificaciones establecidas en el desarrollo del prototipo.
- 2.3. La integración de los elementos de navegación, interacción y funcionales dentro del aspecto gráfico de las pantallas se realiza en concordancia con la estética general de la pantalla y guardando la armonía con el resto de elementos.
- 2.4. Los enlaces y los elementos de control se implementan ajustándose a la funcionalidad, la interacción y la navegación especificadas.
- 2.5. La parametrización de los elementos interactivos, las ayudas, el tratamiento de las excepciones y los mensajes de error se comprueban verificando que son coherentes con la navegación especificada.
- 2.6. La funcionalidad prevista de las pantallas se chequea comprobándola con los esquemas diseñados.
- 2.7. La implementación se realiza en colaboración con el equipo de edición.



3. Publicar el producto multimedia final adaptándolo a la plataforma de distribución definida: páginas web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros, de acuerdo con las especificaciones de funcionalidad, usabilidad y accesibilidad requeridas.

- 3.1. Las fases de publicación del producto multimedia final se establecen en función de la tipología del producto, del plazo de entrega y de acuerdo con los departamentos de edición.
- 3.2. El producto multimedia se monta utilizando las pantallas y elementos generados.
- 3.3. El producto multimedia se implementa según las especificaciones utilizando las aplicaciones informáticas apropiadas, en las plataformas de distribución especificadas, entregándose para su evaluación al departamento de edición.
- 3.4. Las correcciones derivadas de los chequeos previstos se incorporan en el producto constituyendo el producto editorial multimedia final.
- 3.5. El producto multimedia final se publica en las plataformas de distribución o formatos definidos realizándose las copias de seguridad pertinentes.
- 3.6. Las actualizaciones de productos digitales, tales como ciertos apartados de revistas on-line, suplementos de publicaciones digitales, catálogos de productos y otros, se realizan utilizando las herramientas de publicación más adecuadas, logrando el producto final indicado en las especificaciones.
- 3.7. El producto multimedia final se comprueba, valorando que se ajusta a las normas designadas por el cliente en el encargo y cumple también las convenciones y normalizaciones del sector al que va dirigido: accesibilidad para discapacitados WAI-W3C, usabilidad, entre otros.
- 3.8. Los trabajos de publicación se realizan cumpliendo la normativa aplicable de prevención de riesgos laborales y medioambientales.

b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la **UC0937_3: Generar y publicar productos editoriales multimedia**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales principales que aparecen en cursiva y negrita:

1. Desarrollo de prototipos.

- Análisis de los aspectos relevantes en prototipos terminados.
- Criterios de selección de un fragmento representativo del proyecto plenamente funcional.
- Selección de elementos que conforman el prototipo.
- Determinación de las herramientas necesarias para desarrollar el prototipo.
- Análisis del diseño previo y de las especificaciones del producto multimedia.
- Montaje del prototipo.
- Montaje de los elementos multimedia en un prototipo.
- Evaluación de los prototipos.



2. Lenguajes de programación.

- Definición de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.
- Tipos de lenguajes de Presentación.
- Tipos de lenguajes de Marcas.
- Tipos de lenguajes de Guiones.
- Tipos de lenguajes de Propietarios.
- Tipos de lenguajes de Combinados.
- Requisitos Hardware/software.
- Taxonomías de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.
- Integración de bases de datos en páginas web.

3. Lenguajes para desarrollo de prototipos.

- Definición de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.
- Tipos de lenguajes de Presentación.
- Tipos de lenguajes de Marcas.
- Tipos de lenguajes de Guiones.
- Tipos de lenguajes de Propietarios.
- Tipos de lenguajes de Combinados.
- Requisitos Hardware/software.
- Taxonomías de los lenguajes de marcado, de presentación y de guión.
- Integración de bases de datos en páginas web.
- Desarrollo de un producto editorial multimedia en web mediante herramientas existentes.

4. Desarrollo de la interactividad en productos multimedia.

- Utilización de diferentes herramientas de marcado, de presentación o de guiones existentes.
- Requisitos hardware/software.
- Players y actualizaciones.
- Publicación de contenidos y compatibilidad.
- Dispositivos y plataformas de destino.

5. Herramientas informáticas.

- Estilos de presentación.
- Definición de presentación.
- Características de las hojas de estilo.
- Utilización de hojas de estilo CSS.
- Transformación de documentos.
- Definición de transformación.
- Tipos de transformaciones.
- Utilización de transformaciones XSLT.
- Lenguajes de guiones de interacción.
- Definición de guiones interactivos.
- El lenguaje JavaScript.
- Utilización de JavaScript para generar guiones.
- Colecciones de códigos JavaScript.
- Modelización de objetos (HTML dinámico).
- Lenguajes de interacción gráfica y de servidor.
- Flash y actionscript.
- Lenguajes interpretados de servidor (PHP, ASP y otros).



- Tendencias en programación con lenguajes de guiones, de interacción gráfica y de servidor.

6. Montaje del producto editorial multimedia.

- Montaje del producto.
- Ensamblado de los elementos multimedia.
- Integración de iconos, menús y elementos de diseño gráfico.
- Implementación de la interactividad descrita en el guión.
- Implementación de la funcionalidad.

7. Publicación de productos editoriales multimedia en Web.

- Fundamentos de la publicación editorial multimedia en web.
- Herramientas utilizadas para la publicación en web.
- Desarrollo de publicación editorial multimedia en web.
- Proyecto, prototipo y libro de estilo.
- Seguimiento de la planificación de producción.
- Accesibilidad WWA1- W3C.
- Usabilidad.
- Normativa aplicable de calidad.
- Normativa aplicable en el uso de bases de datos.
- Documentación técnica.
- Posibilidades de actualización en las diferentes publicaciones.
- Herramientas utilizadas para la actualización de las publicaciones.

c) Especificaciones relacionadas con el “saber estar”

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.
- Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.
- Respetar los procedimientos y normas internas de la organización.
- Compartir información con el equipo de trabajo.
- Adaptarse a la organización, a sus cambios organizativos y tecnológicos así como a situaciones o contextos nuevos.
- Actuar con rapidez en situaciones problemáticas y no limitarse a esperar.

1.2. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación.

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que incluyen, básicamente, todo el contexto profesional de la Unidad de Competencia implicada.



Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de realizaciones profesionales de la Unidad de Competencia.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA., cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.

En el caso de la UC0937_3 Generar y publicar productos editoriales multimedia, se tiene una situación profesional de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

1.2.1. Situación profesional de evaluación.

a) Descripción de la situación profesional de evaluación.

En esta situación profesional, la persona candidata debe demostrar la competencia requerida para generar la publicación digital de una página web, definiendo la estructura y el funcionamiento de los elementos requeridos para que las pantallas se generen de forma dinámica.

Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Definir el prototipo funcional.
2. definir de las pantallas dinámicas.
3. Redactar un documento descriptivo de los pasos a seguir para publicar el producto.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de los equipos, material y documentación requeridos para el desarrollo de la SPE.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.
- Se valorará la competencia de respuesta a las contingencias, generando una incidencia durante el proceso.



- Al candidato o candidata se le facilitarán los bocetos de pantalla, el libro de estilo, las especificaciones técnicas y los manuales de los diferentes aplicativos informáticos.

b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.

Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.

En la situación profesional de evaluación, los criterios se especifican en el cuadro siguiente:

Criterios de mérito	Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente
<i>Idoneidad en la definición del prototipo funcional.</i>	Boceto de la navegabilidad de las principales pantallas. Establecimiento de los elementos de interacción y funcionalidad. Bosquejo de todos los elementos multimedia. Integración temporal y espacial de los elementos. Soluciones de programación desarrolladas. <i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i>
<i>Rigor en la definición de las pantallas dinámicas.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Fases del desarrollo del producto.- Definición de los aspectos funcionales.- Determinación de los aspectos gráficos de la pantalla.- Comprobación de las pantallas. <i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la escala B.</i>
<i>Claridad en la redacción de un documento descriptivo de los pasos a seguir para publicar el producto.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Descripción de los procesos básicos requeridos para publicar el producto.- Especificación de la plataforma de distribución.- Consideración de los elementos requeridos para llevar a cabo el mantenimiento y la actualización de los contenidos de la publicación. <i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala C.</i>

Escala A

5	<p><i>Elabora de manera ordenada y estructurada los bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal y de las pantallas derivadas (hasta dos niveles más de navegación) estableciendo los elementos de interacción y funcionalidad que intervienen en ellas recogidos en el libro de estilo. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología, su formato y su comportamiento de navegabilidad. Efectúa la integración espacial y temporal de todos los elementos de acuerdo a las especificaciones. Comprueba el ajuste de las soluciones desarrolladas en relación a las especificaciones dadas y comprueba la armonía entre todos los elementos.</i></p>
4	<p>Elabora los bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal y de las pantallas derivadas (hasta dos niveles más de navegación) estableciendo los elementos de interacción y funcionalidad que intervienen en ellas recogidos en el libro de estilo. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología, su formato y su comportamiento de navegabilidad. Efectúa la integración espacial y temporal de todos los elementos de acuerdo a las especificaciones. Comprueba el ajuste de las soluciones desarrolladas en relación a las especificaciones dadas.</p>
3	<p><i>Elabora bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal y de las pantallas derivadas (hasta dos niveles más de navegación) estableciendo los elementos de interacción y funcionalidad que intervienen en ellas recogidos en el libro de estilo. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología, su formato y su comportamiento de navegabilidad. Comprueba el ajuste de las soluciones desarrolladas en relación a las especificaciones dadas.</i></p>
2	<p><i>Elabora bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología, su formato y su comportamiento de navegabilidad.</i></p>
1	<p><i>Elabora bocetos correspondientes a la navegabilidad de la pantalla principal. Define en cada una de las pantallas los elementos multimedia que se incluyen en el proyecto e indica su tipología y su formato.</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala B

5	<p><i>Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto a partir del documento de especificaciones. Integra los aspectos funcionales, de navegación y de interacción a partir de los bocetos de las pantallas, en relación a la estética general de la pantalla. Comprueba la parametrización, de los elementos interactivos, y gestiona el seguimiento de usuarios, el registro de actividad, la ayuda y los mensajes de error y control. Define la estructura de la base de datos, las tablas necesarias para llevar a cabo las consultas básicas, así como los estilos de presentación y los lenguajes de interacción gráfica y de servidor. Comprueba las pantallas verificando que cumple con la funcionalidad prevista. Todo ello de forma clara y estructurada y teniendo en cuenta la documentación facilitada.</i></p>
4	<p>Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto a partir del documento de especificaciones. Integra los aspectos funcionales, de navegación y de interacción a partir de</p>



	<p>los bocetos de las pantallas, en relación a la estética general de la pantalla. Comprueba la parametrización de los elementos interactivos, y gestiona el seguimiento de usuarios, el registro de actividad, la ayuda y los mensajes de error y control. Define la estructura de la base de datos, las tablas necesarias para llevar a cabo las consultas básicas, así como los estilos de presentación y los lenguajes de interacción gráfica y de servidor. Comprueba las pantallas verificando que cumple con la funcionalidad prevista.</p>
3	<p>Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto a partir del documento de especificaciones. Integra los aspectos funcionales, de navegación y de interacción a partir de los bocetos de las pantallas, en relación a la estética general de la pantalla. Comprueba la parametrización de los elementos interactivos, y gestiona el seguimiento de usuarios, el registro de actividad, la ayuda y los mensajes de error y control. Comprueba las pantallas verificando que cumple con la funcionalidad prevista.</p>
2	<p>Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto a partir del documento de especificaciones. Integra los aspectos funcionales, de navegación y de interacción a partir de los bocetos de las pantallas, en relación a la estética general de la pantalla. No comprueba las pantallas.</p>
1	<p>Establece las fases del desarrollo de la funcionalidad del producto. Integra los aspectos funcionales.</p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala C

5	<p>Elabora un documento descriptivo que incluye los procesos básicos requeridos para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad, y corrección de errores detectados. Especifica las características básicas de la plataforma de distribución en la que se publicará el producto: Compatibilidad con los navegadores del mercado, requerimientos de hardware y software mínimos necesarios para la correcta funcionalidad por parte del usuario, y sistema de soporte al usuario. Contempla los elementos requeridos para el mantenimiento y la actualización de los contenidos de la publicación: Utilidades y aplicaciones de mantenimiento, software de actualización de contenidos y bases de datos, etc.</p>
4	<p>Elabora un documento descriptivo que incluye los procesos básicos requeridos para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad, y corrección de errores detectados. Especifica, como mínimo, dos de las características básicas de la plataforma de distribución en la que se publicará el producto: Compatibilidad con los navegadores del mercado, requerimientos de hardware y software mínimos necesarios para la correcta funcionalidad por parte del usuario o sistema de soporte al usuario. Contempla los elementos requeridos para el mantenimiento o la actualización de los contenidos de la publicación.</p>
3	<p>Elabora un documento descriptivo que incluye, al menos dos de los procesos básicos necesarios para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad o corrección de errores detectados. Especifica, como mínimo, dos de las características básicas de la plataforma de distribución en la que se publicará el producto: Compatibilidad con los navegadores del mercado, requerimientos de hardware y software mínimos requeridos para la correcta</p>

	<i>funcionalidad por parte del usuario o sistema de soporte al usuario).</i>
2	<i>Elabora un documento descriptivo que incluye uno de los procesos básicos necesarios para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad o corrección de errores detectados. No especifica las características básicas de la plataforma de distribución en la que se publicará el producto..</i>
1	<i>Elabora un documento descriptivo que incluye uno de los procesos básicos necesarios para publicar el producto: Fase de montaje, implementación, evaluación y control de calidad o corrección de errores detectados. No especifica las características básicas de la plataforma de distribución.</i>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS

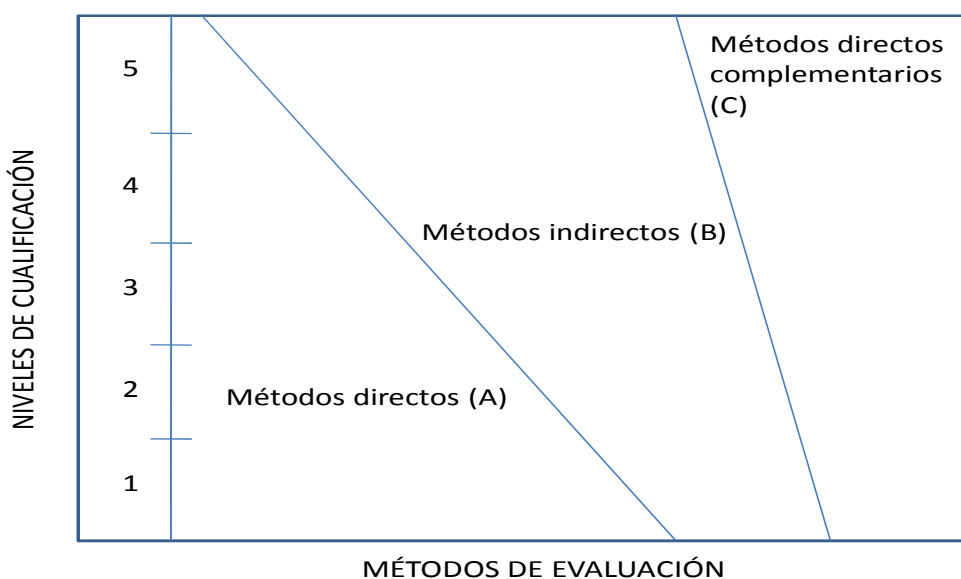
La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación de la unidad de competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- a) **Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados. Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.
- b) **Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:
 - Observación en el puesto de trabajo (A).
 - Observación de una situación de trabajo simulada (A).
 - Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).

- Pruebas de habilidades (C).
- Ejecución de un proyecto (C).
- Entrevista profesional estructurada (C).
- Preguntas orales (C).
- Pruebas objetivas (C).



Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)

Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación de la UC. Como puede observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En



este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.

2.2. Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación no formal y no tenga experiencia en generar y publicar productos editoriales multimedia, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre la dimensión relacionada con el “saber” y “saber estar” de la competencia profesional.
- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente la UC, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los “saberes” incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en las realizaciones profesionales considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un/a profesional competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.
- e) Por la importancia del “saber estar” recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- f) Esta Unidad de Competencia es de nivel 3 y en sus competencias más significativas tienen mayor relevancia las destrezas cognitivas y actitudinales. Por las características de estas competencias, la persona candidata ha de



movilizar principalmente las destrezas cognitivas aplicándolas de forma competente en múltiples situaciones y contextos profesionales. Por esta razón, se recomienda que la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba de desarrollo práctico, que tome como referente las actividades de la situación profesional de evaluación, todo ello con independencia del método de evaluación utilizado. Esta prueba se planteará sobre un contexto definido que permita evidenciar las citadas competencias, minimizando los recursos y el tiempo necesario para su realización, e implique el cumplimiento de las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales, en su caso, requeridas.

- g) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.

- h) En la situación profesional de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Para el desarrollo de la SPE, se caracterizarán los equipos informáticos y los aplicativos informáticos disponibles, permitiendo al candidato un tiempo de familiarización o se le permitirá elegir el sistema operativo y los aplicativos con los que desarrollar la situación profesional de evaluación.



- Para la evaluación de la situación profesional se propone que la publicación digital generada tenga las siguientes características:
 - Permitir el acceso a reservorios de documentos, imágenes fijas y archivos multimedia
 - Estar personalizada respecto del usuario a partir de cuestionarios On line.



GUÍA DE EVIDENCIA DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

“UC0938_3: Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia”

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

Código: ARG293_3

NIVEL: 3



1. ESPECIFICACIONES DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA

Dado que la evaluación de la competencia profesional se basa en la recopilación de pruebas o evidencias de competencia generadas por cada persona candidata, el referente a considerar para la valoración de estas evidencias de competencia (siempre que éstas no se obtengan por observación del desempeño en el puesto de trabajo) es el indicado en los apartados 1.1 y 1.2 de esta GEC, referente que explicita la competencia recogida en las realizaciones profesionales y criterios de realización de la UC0938_3: Gestionar y contratar la calidad del producto editorial multimedia.

1.1. Especificaciones de evaluación relacionadas con las dimensiones de la competencia profesional.

Las especificaciones recogidas en la GEC deben ser tenidas en cuenta por el asesor o asesora para el contraste y mejora del historial formativo de la persona candidata (especificaciones sobre el saber) e historial profesional (especificaciones sobre el saber hacer y saber estar).

Lo explicitado por la persona candidata durante el asesoramiento deberá ser contrastado por el evaluador o evaluadora, empleando para ello el referente de evaluación (UC y los criterios fijados en la correspondiente GEC) y el método que la Comisión de Evaluación determine. Estos métodos pueden ser, entre otros, la observación de la persona candidata en el puesto de trabajo, entrevistas profesionales, pruebas objetivas u otros. En el punto 2.1 de esta Guía se hace referencia a los mismos.

Este apartado comprende las especificaciones del “saber” y el “saber hacer”, que configuran las “competencias técnicas”, así como el “saber estar”, que comprende las “competencias sociales”.

a) Especificaciones relacionadas con el “saber hacer”.

La persona candidata demostrará el dominio práctico relacionado con las actividades profesionales que intervienen en gestionar y contratar la calidad del producto editorial multimedia y que se indican a continuación:

Nota: A un dígito se indican las actividades profesionales expresadas en las realizaciones profesionales de la unidad de competencia, y a dos dígitos las reflejadas en los criterios de realización.



1. Obtener pruebas de funcionamiento y de 'usabilidad' sobre el prototipo del producto editorial multimedia, para asegurar su adecuación a las especificaciones realizando un documento de control de calidad.

- 1.1. Las pruebas a realizar se determinan valorando las características del prototipo considerando su idoneidad para el análisis de los distintos aspectos funcionales, interactivos y de diseño presentes en el proyecto.
- 1.2. Los criterios de funcionamiento y usabilidad de los prototipos se comprueba observado que se corresponden con los previstos en el documento de especificaciones del producto multimedia y las pruebas funcionales a realizar.
- 1.3. La evaluación y chequeo interna de los prototipos se realizan comprobándolos de acuerdo con la planificación establecida en el documento de especificaciones: especificaciones técnicas de funcionamiento y normas de calidad aplicables.
- 1.4. Los aspectos funcionales y de usabilidad se someten a las pruebas establecidas en el protocolo de control de calidad recogiendo en un documento de control de calidad si han superado o no las pruebas y especificando, en su caso, los fallos localizados.
- 1.5. Los prototipos que no han superado las pruebas se envían al área de producción, indicando los fallos para su ajuste de acuerdo a lo establecido en el manual de calidad de la empresa.

2. Evaluar el producto editorial multimedia final y su adecuación a la plataforma de distribución definida, páginas Web, libro electrónico, recurso digital interactivo, aplicación para dispositivos móviles, consolas y otros a partir del prototipo.

- 1.1. Las pruebas para la evaluación del producto editorial multimedia final se efectúan, seleccionando las requeridas respecto a la compatibilidad con los navegadores, sistemas operativos y otros.
- 1.2. La incorporación de las correcciones en el prototipo y su funcionalidad se comprueban de acuerdo al sistema de aseguramiento de calidad de la empresa.
- 1.3. La evaluación sobre el aspecto y el funcionamiento del producto multimedia publicado se hace siguiendo criterios claros y medibles según los indicadores definidos en las especificaciones.
- 1.4. La evaluación de la experiencia de usuario sobre el producto multimedia se realiza aplicando el pensamiento y la mecánica de la jugabilidad (gamificación).
- 1.5. Las correcciones en el prototipo y su funcionalidad se comprueban aplicando sistema de aseguramiento de calidad de la empresa.
- 1.6. El documento de evaluación se realiza incorporando la descripción de todos los problemas encontrados en la publicación del producto final en la plataforma de distribución definida.



3. Elaborar la documentación necesaria para asegurar la correcta utilización del producto final teniendo en cuenta las aplicaciones y formatos usados en el ensamblaje, así como los manuales técnico y de mantenimiento.

- 1.1. Los formatos de la documentación técnica, de los manuales técnicos y de mantenimiento, y de usuario, y la distribución de recursos humanos y materiales se establecen considerando la tipología del producto, el plazo de entrega, y de acuerdo con el diseñador gráfico y el responsable de programación.
- 1.2. Las características técnicas, el formato de los elementos creados y utilizados y las condiciones legales de uso se recoge en la documentación técnica del producto de uso interno, facilitando así su manejabilidad, describiéndolas de forma clara y concreta.
- 1.3. Las aplicaciones y arquitecturas nuevas desarrolladas especialmente para el producto se incorporan en la documentación técnica del producto, indicando las arquitecturas de hardware, de software y de red, y las plataformas compatibles.
- 1.4. Los diferentes aspectos del proyecto se recogen en los manuales técnicos y de mantenimiento, describiéndolos de acuerdo con la envergadura del proyecto y con la amplitud o detalle necesarios.
- 1.5. Las orientaciones y el sistema de ayuda destinado al usuario se recogen en un manual de usuario, de forma clara y didáctica, facilitando el aprendizaje y uso del producto.

4. Establecer el plan de seguimiento de la distribución y uso del producto editorial multimedia para elaborar propuestas de mejora y futuros desarrollos.

- 1.1. La estrategia definida para la obtención de los datos de distribución y de uso se establece siguiendo los procedimientos de la empresa.
- 1.2. El plan de seguimiento de la distribución se establece reflejando los datos relevantes: perfiles de usuario, canales de distribución, consumo temporal y espacial, y reclamaciones y problemas detectados, en relación con los objetivos y siguiendo los procedimientos establecidos por la empresa.
- 1.3. El plan de seguimiento del uso del producto se establece reflejando los datos relevantes: perfiles de usuario, indicadores de uso de las utilidades y aplicaciones del producto, reclamaciones y propuestas de mejora, en relación con los objetivos del producto y siguiendo los procedimientos establecidos por la empresa.
- 1.4. El tratamiento de los datos de los usuarios se define de forma transparente y respetando la intimidad de usuario y el respeto a la normativa de protección de datos.



- 1.5. Las mejoras y los posibles desarrollos del producto multimedia se documentan en un informe motivado, estableciendo con claridad la viabilidad técnica, la inversión necesaria y el retorno estimado.

b) Especificaciones relacionadas con el “saber”.

La persona candidata deberá demostrar que posee los conocimientos técnicos (conceptos y procedimientos) que dan soporte a las actividades profesionales implicadas en las realizaciones profesionales de la **UC0938_3: Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia**. Estos conocimientos se presentan agrupados a partir de las actividades profesionales principales que aparecen en cursiva y negrita.

1. Control de calidad de los productos editoriales multimedia.

- Normativa aplicable de calidad.
- Estructura del sistema de gestión de la calidad.
- Factores de calidad.
- Parámetros Funcionales.
- Parámetros de navegación.
- Parámetros estéticos.
- Parámetros de interacción.

2. Pruebas de calidad para productos editoriales multimedia

- Pruebas de funcionamiento.
- Pruebas de usabilidad.
- Pruebas de accesibilidad.
- Análisis de comportamiento respecto a las especificaciones.
- Pruebas de interfaces gráficas.
- Pruebas de ayudas.
- Pruebas de comportamiento en tiempo real.
- Evaluación y chequeo interno del producto.

3. Usabilidad de productos editoriales multimedia.

- Definición y objetivos de la usabilidad.
- Principios de usabilidad.
- Definición y objetivos de la evaluación de usabilidad.
- Principios de la usabilidad: Jakob Nielsen.
- Definición y objetivos de la evaluación de la usabilidad.
- Métodos y técnicas de evaluación experimentales.
- El proceso de evaluación de la usabilidad.
- Planificación del proceso.
- Fases de la evaluación.



- Técnicas de evaluación.
- Métodos de análisis estadístico.
- Desarrollo de ejemplos prácticos de evaluación de un producto.

4. Distribución del producto editorial multimedia

- La distribución de los productos editoriales multimedia.
- Características de los diferentes canales de distribución.
- Técnicas de evaluación de la distribución.
- Definición de la experiencia de usuario.
- Características de la experiencia de usuario.
- Teoría de la gamificación.
- Herramientas para la obtención de datos de la experiencia de usuario.
- Normativa aplicable de protección de datos.

c) Especificaciones relacionadas con el “saber estar”.

La persona candidata debe demostrar la posesión de actitudes de comportamiento en el trabajo y formas de actuar e interactuar, según las siguientes especificaciones:

- Responsabilizarse del trabajo que desarrolla y del cumplimiento de objetivos.
- Participar y colaborar activamente en el equipo de trabajo.
- Actuar con rapidez en situaciones problemáticas y no limitarse a esperar.
- Adaptarse a situaciones o contextos nuevos.
- Favorecer el desarrollo profesional y personal en el equipo de trabajo
- Respetar los procedimientos y normas internas de la organización.

1.1. Situaciones profesionales de evaluación y criterios de evaluación.

La situación profesional de evaluación define el contexto profesional en el que se tiene que desarrollar la misma. Esta situación permite al evaluador o evaluadora obtener evidencias de competencia de la persona candidata que incluyen, básicamente, todo el contexto profesional de la Unidad de Competencia implicada.

Así mismo, la situación profesional de evaluación se sustenta en actividades profesionales que permiten inferir competencia profesional respecto a la práctica totalidad de realizaciones profesionales de la Unidad de Competencia.

Por último, indicar que la situación profesional de evaluación define un contexto abierto y flexible, que puede ser completado por las CC.AA., cuando éstas decidan aplicar una prueba profesional a las personas candidatas.



En el caso de la UC0938_3: Gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia. Se tiene una situación profesional de evaluación y se concreta en los siguientes términos:

1.1.1. Situación profesional de evaluación.

a) Descripción de la situación profesional de evaluación.

En esta situación profesional, la persona candidata debe demostrar la competencia requerida para valorar la calidad de una versión prototipada de una página web, a partir de unas instrucciones dadas. Esta situación comprenderá al menos las siguientes actividades:

1. Redactar el documento de control de calidad del prototipo.
2. Elaborar el sumario del manual técnico y el apartado de navegabilidad en el manual del usuario.
3. Establecer el plan de seguimiento de la distribución y el uso del producto.

Condiciones adicionales:

- Se dispondrá de los equipos, material y documentación requeridos para el desarrollo de la SPE.
- Se asignará un tiempo total para que el candidato o la candidata demuestre su competencia en condiciones de estrés profesional.
- Se valorará la competencia de respuesta a las contingencias, generando una incidencia durante el proceso.
- Al candidato o candidata se le facilitará unas instrucciones de trabajo con las siguientes instrucciones:
 - Un documento funcional y wireframes del boceto en el que se define la funcionalidad y navegabilidad de la página web.
 - Un prototipo de la página web asociada a dicho documento funcional.
 - Un documento de especificaciones técnicas del producto con las características del producto en el que constará, entre otros, información relativa a los aspectos funcionales, la/s plataforma/s de funcionamiento, los aspectos gráficos, el árbol de contenidos y la

navegabilidad, así como el listado y tipología de los elementos multimedia que lo componen.

- Un libro de estilo del producto editorial multimedia.
- La documentación adicional asociada a la realización del producto editorial multimedia como el documento de especificaciones del encargo elaborado por el cliente o el manual de identidad corporativa, entre otros.
- La normativa sobre control de calidad, seguridad, salud y protección ambiental relativa al prototipo de producto editorial multimedia a analizar.
- Los procedimientos de la empresa en lo relativo a los procedimientos de seguimiento de la distribución y el uso.
- Los procedimientos de la empresa y la normativa relativa a la protección de datos personales.

b) Criterios de evaluación asociados a la situación de evaluación.

Con el objeto de optimizar la validez y fiabilidad del resultado de la evaluación, esta Guía incluye unos criterios de evaluación integrados y, por tanto, reducidos en número. Cada criterio de evaluación está formado por un criterio de mérito significativo, así como por los indicadores y escalas de desempeño competente asociados a cada uno de dichos criterios.

En la situación profesional de evaluación, los criterios se especifican en el cuadro siguiente:

<i>Criterios de mérito</i>	<i>Indicadores, escalas y umbrales de desempeño competente</i>
<i>Concreción en la redacción del documento de control de calidad de un prototipo.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Elaboración de las pruebas relativas a funcionalidad, usabilidad y de diseño.- Elaboración de las pruebas relativas a la accesibilidad- Evaluación y chequeo.- Anotación de las características relativas a la funcionalidad, usabilidad y accesibilidad.- Registro de los fallos detectados. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala A.</i></p>
<i>Rigor en la elaboración del sumario del manual técnico y de usuario.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Inclusión de los apartados esenciales: características técnicas, las aplicaciones, plataformas y arquitecturas utilizadas.- Descripción de los elementos textuales, gráficos, y multimedia.

	<ul style="list-style-type: none">- Incorporación del apartado de condiciones legales del uso del producto.- Redacción del sumario.- Redacción del apartado de navegabilidad del usuario. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala B.</i></p>
<i>Precisión en el plan de seguimiento del acceso y el uso del producto.</i>	<ul style="list-style-type: none">- Establecimiento del plan de seguimiento de distribución del producto.- Establecimiento el plan de seguimiento de uso del producto.- Establecimiento del plan de tratamiento de datos. <p><i>El umbral de desempeño competente está explicitado en la Escala C.</i></p>

Escala A

5	<p><i>Redacta el documento de control de calidad del producto recogiendo la totalidad de los elementos que conforman la funcionalidad y usabilidad del prototipo facilitado, a partir de las pruebas realizadas en el prototipo y siguiendo las especificaciones de los documentos técnicos, funcionales y wireframes. Revisa, anota y tipifica todos los elementos que aseguran la correcta accesibilidad de la web para colectivos con algún tipo de disminución. Documenta de forma ordenada y precisa los fallos detectados y los asigna al departamento correspondiente.</i></p>
4	<p>Redacta el documento de control de calidad de producto recogiendo todos los elementos que conforman la funcionalidad y usabilidad del prototipo facilitado, a partir de las pruebas realizadas en el prototipo y siguiendo las especificaciones de los documentos técnicos, funcionales y wireframes. Revisa, anota y tipifica, la mayoría de los elementos que aseguran la correcta accesibilidad de la web para colectivos con algún tipo de discapacidad. Documenta de forma ordenada y precisa los fallos detectados y los asigna al departamento correspondiente.</p>
3	<p><i>Redacta el documento de control de calidad del producto y no recoge todos los elementos que conforman la funcionalidad y usabilidad, a partir de las pruebas realizadas en el prototipo y siguiendo las especificaciones de los documentos técnicos, funcionales y wireframes. Revisa, anota y tipifica menos de la mitad de los elementos que aseguran la correcta accesibilidad de la web para colectivos con algún tipo de disminución. Documenta de forma ordenada y precisa los fallos detectados y los asigna al departamento correspondiente.</i></p>
2	<p><i>Redacta el documento de control de calidad de prototipo recogiendo algunos elementos que conforman la funcionalidad y usabilidad del prototipo facilitado de forma parcial y desordenada. Revisa, anota y tipifica menos de la mitad de los elementos que aseguran la correcta accesibilidad de la web para colectivos con algún tipo de disminución. No documenta los fallos detectados.</i></p>



1	No elabora el documento de control de calidad de prototipo. No revisa los elementos que aseguran la correcta accesibilidad de la web para colectivos con algún tipo de disminución.
---	---

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala B

5	<i>Elabora el sumario contemplando los elementos referentes a características técnicas, las aplicaciones, plataformas y arquitecturas utilizadas (hardware, de software y de red) y el formato de los elementos creados y utilizados. Registra en el sumario las condiciones legales de su uso. Realiza la redacción del sumario de forma ordenada y concreta siguiendo las pautas establecidas en el libro de estilo. Redacta el apartado de navegabilidad del manual de usuario de manera didáctica, se adecúa al aprendizaje y al uso del producto y sigue las pautas marcadas en el libro de estilo</i>
4	Elabora el sumario contemplando los elementos referentes a características técnicas, las aplicaciones, plataformas y arquitecturas utilizadas (hardware, de software y de red) y el formato de los elementos creados y utilizados. Registra en el sumario las condiciones legales de su uso. Realiza la redacción del sumario de forma ordenada y concreta siguiendo las pautas establecidas en el libro de estilo. Redacta el apartado de navegabilidad del manual de usuario y sigue las pautas marcadas en el libro de estilo
3	<i>Elabora el sumario contemplando los elementos referentes a características técnicas, las aplicaciones, plataformas y arquitecturas utilizadas (hardware, de software y de red) y el formato de los elementos creados y utilizados. Registra en el sumario las condiciones legales de su uso. No realiza la redacción del sumario de forma ordenada y concreta siguiendo las pautas establecidas en el libro de estilo.</i>
2	<i>Elabora el sumario contemplando los elementos referentes a características técnicas, las aplicaciones, plataformas y arquitecturas utilizadas (hardware, de software y de red) y el formato de los elementos creados y utilizados. No registra en el sumario las condiciones legales de su uso.</i>
1	<i>Elabora el sumario sin contemplar los elementos referentes a características técnicas, las aplicaciones, plataformas y arquitecturas utilizadas (hardware, de software y de red) y el formato de los elementos creados y utilizados.</i>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.

Escala C

5	<p><i>Establece el plan de seguimiento del acceso al producto incorporando los perfiles de usuario, los canales por los cuales han llegado a la página web, el consumo temporal y espacial, y el tratamiento de las reclamaciones y los problemas detectados. Incorpora en el plan de seguimiento del uso del producto los perfiles de usuario, los indicadores de uso de las utilidades y aplicaciones, y el tratamiento de las reclamaciones y los problemas detectados. Define el plan de tratamiento de datos de forma transparente para el usuario y especifica los derechos del usuario de acceso, rectificación y baja.</i></p>
4	<p>Establece el plan de seguimiento del acceso al producto incorporando al menos tres de los aspectos siguientes: perfiles de usuario, los canales por los cuales han llegado a la página web, el consumo temporal y espacial, y el tratamiento de las reclamaciones y los problemas detectados. Incorpora en el plan de seguimiento del uso del producto los perfiles de usuario, los indicadores de uso de las utilidades y aplicaciones, y el tratamiento de las reclamaciones y los problemas detectados. Define el plan de tratamiento de datos de forma transparente para el usuario y especifica los derechos del usuario de acceso, rectificación y baja.</p>
3	<p><i>Establece el plan de seguimiento del acceso al producto incorporando al menos tres de los aspectos siguientes: perfiles de usuario, los canales por los cuales han llegado a la página web, el consumo temporal y espacial, y el tratamiento de las reclamaciones y los problemas detectados. Incorpora en el plan de seguimiento del uso del producto los perfiles de usuario, los indicadores de uso de las utilidades y aplicaciones, y el tratamiento de las reclamaciones y los problemas detectados. No define el plan de tratamiento de datos de forma transparente para el usuario.</i></p>
2	<p><i>Elabora el plan de seguimiento del acceso al producto incorporando al menos uno de los aspectos siguientes: perfiles de usuario, los canales por los cuales han llegado a la página web, el consumo temporal y espacial, y el tratamiento de las reclamaciones y los problemas detectados. No incorpora en el plan de seguimiento del uso del producto los perfiles de usuario, los indicadores de uso de las utilidades y aplicaciones.</i></p>
1	<p><i>No elabora el plan de seguimiento del acceso al producto. No establece el plan de seguimiento del uso del producto</i></p>

Nota: el umbral de desempeño competente corresponde a la descripción establecida en el número 4 de la escala.



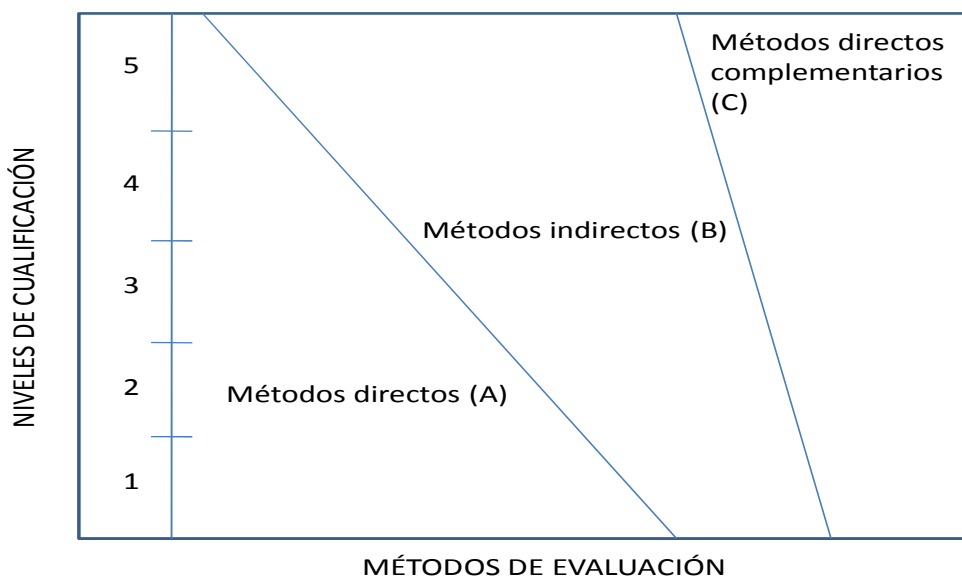
2. MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA Y ORIENTACIONES PARA LAS COMISIONES DE EVALUACIÓN Y EVALUADORES/AS.

La selección de métodos de evaluación que deben realizar las Comisiones de Evaluación será específica para cada persona candidata, y dependerá fundamentalmente de tres factores: nivel de cualificación de la unidad de competencia, características personales de la persona candidata y evidencias de competencia indirectas aportadas por la misma.

2.1. Métodos de evaluación y criterios generales de elección.

Los métodos que pueden ser empleados en la evaluación de la competencia profesional adquirida por las personas a través de la experiencia laboral, y vías no formales de formación son los que a continuación se relacionan:

- a) **Métodos indirectos:** Consisten en la valoración del historial profesional y formativo de la persona candidata; así como en la valoración de muestras sobre productos de su trabajo o de proyectos realizados. Proporcionan evidencias de competencia inferidas de actividades realizadas en el pasado.
- b) **Métodos directos:** Proporcionan evidencias de competencia en el mismo momento de realizar la evaluación. Los métodos directos susceptibles de ser utilizados son los siguientes:
- Observación en el puesto de trabajo (A).
 - Observación de una situación de trabajo simulada (A).
 - Pruebas de competencia profesional basadas en las situaciones profesionales de evaluación (C).
 - Pruebas de habilidades (C).
 - Ejecución de un proyecto (C).
 - Entrevista profesional estructurada (C).
 - Preguntas orales (C).
 - Pruebas objetivas (C).



Fuente: Leonard Mertens (elaboración propia)

Como puede observarse en la figura anterior, en un proceso de evaluación que debe ser integrado (“holístico”), uno de los criterios de elección depende del nivel de cualificación de la UC. Como puede observarse, a menor nivel, deben priorizarse los métodos de observación en una situación de trabajo real o simulada, mientras que, a niveles superiores, debe priorizarse la utilización de métodos indirectos acompañados de entrevista profesional estructurada.

La consideración de las características personales de la persona candidata, debe basarse en el principio de equidad. Así, por este principio, debe priorizarse la selección de aquellos métodos de carácter complementario que faciliten la generación de evidencias válidas. En este orden de ideas, nunca debe aplicarse una prueba de conocimientos de carácter escrito a un candidato de bajo nivel cultural al que se le aprecien dificultades de expresión escrita. Una conversación profesional que genere confianza sería el método adecuado.

Por último, indicar que las evidencias de competencia indirectas debidamente contrastadas y valoradas, pueden incidir decisivamente, en cada caso particular, en la elección de otros métodos de evaluación para obtener evidencias de competencia complementarias.



2.2. Orientaciones para las Comisiones de Evaluación y Evaluadores.

- a) Cuando la persona candidata justifique sólo formación no formal y no tenga experiencia en el proceso de gestionar y controlar la calidad del producto editorial multimedia, se le someterá, al menos, a una prueba profesional de evaluación y a una entrevista profesional estructurada sobre la dimensión relacionada con el “saber” y “saber estar” de la competencia profesional.
- b) En la fase de evaluación siempre se deben contrastar las evidencias indirectas de competencia presentadas por la persona candidata. Deberá tomarse como referente la UC, el contexto que incluye la situación profesional de evaluación, y las especificaciones de los “saberes” incluidos en las dimensiones de la competencia. Se recomienda utilizar una entrevista profesional estructurada.
- c) Si se evalúa a la persona candidata a través de la observación en el puesto de trabajo, se recomienda tomar como referente los logros expresados en las realizaciones profesionales considerando el contexto expresado en la situación profesional de evaluación.
- d) Si se aplica una prueba práctica, se recomienda establecer un tiempo para su realización, considerando el que emplearía un/a profesional competente, para que el evaluado trabaje en condiciones de estrés profesional.
- e) Por la importancia del “saber estar” recogido en la letra c) del apartado 1.1 de esta Guía, en la fase de evaluación se debe comprobar la competencia de la persona candidata en esta dimensión particular, en los aspectos considerados.
- f) Esta Unidad de Competencia es de nivel 3 y en sus competencias más significativas tienen mayor relevancia las destrezas cognitivas y actitudinales. Por las características de estas competencias, la persona candidata ha de movilizar principalmente las destrezas cognitivas aplicándolas de forma competente en múltiples situaciones y contextos profesionales. Por esta razón, se recomienda que la comprobación de lo explicitado por la persona candidata se complemente con una prueba de desarrollo práctico, que tome como referente las actividades de la situación profesional de evaluación, todo ello con independencia del método de evaluación utilizado. Esta prueba se planteará sobre un contexto definido que permita evidenciar las citadas competencias, minimizando los recursos y el tiempo necesario para su realización, e implique el cumplimiento de las normas de seguridad, prevención de riesgos laborales y medioambientales, en su caso, requeridas.



- g) Si se utiliza la entrevista profesional para comprobar lo explicitado por la persona candidata se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:

Se estructurará la entrevista a partir del análisis previo de toda la documentación presentada por la persona candidata, así como de la información obtenida en la fase de asesoramiento y/o en otras fases de la evaluación.

La entrevista se concretará en una lista de cuestiones claras, que generen respuestas concretas, sobre aspectos que han de ser explorados a lo largo de la misma, teniendo en cuenta el referente de evaluación y el perfil de la persona candidata. Se debe evitar la improvisación.

El evaluador o evaluadora debe formular solamente una pregunta a la vez dando el tiempo suficiente de respuesta, poniendo la máxima atención y neutralidad en el contenido de las mismas, sin enjuiciarlas en ningún momento. Se deben evitar las interrupciones y dejar que la persona candidata se comunique con confianza, respetando su propio ritmo y solventando sus posibles dificultades de expresión.

Para el desarrollo de la entrevista se recomienda disponer de un lugar que respete la privacidad. Se recomienda que la entrevista sea grabada mediante un sistema de audio vídeo previa autorización de la persona implicada, cumpliéndose la ley de protección de datos.

- h) En la situación profesional de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes recomendaciones:
- Para el desarrollo de la SPE, se caracterizarán los equipos informáticos y los aplicativos informáticos disponibles, permitiendo al candidato un tiempo de familiarización o se le permitirá elegir el sistema operativo y los aplicativos con los que desarrollar la situación profesional de evaluación.
 - Para elaborar la redacción del documento de control de calidad el candidato deberá contar con el prototipo de una página web en el que se refleje la totalidad de los elementos relativos a la funcionalidad, usabilidad y accesibilidad detallados en los documentos funcionales, técnicos y demás documentación (wireframes, etc).



- El sumario o tabla de contenidos del manual técnico de la página web debería incluir los siguientes apartados básicos:
 - Identificación.
 - Introducción.
 - Objetivos.
 - Características técnicas.
 - Plataforma/s utilizada/s.
 - Funcionalidad.
 - Interactividad.
 - Árbol de contenidos.
 - Navegación.
 - Descripción de los elementos gráficos, textuales y multimedia.



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE



FONDO SOCIAL EUROPEO
El FSE invierte en tu futuro

SECRETARÍA DE ESTADO DE
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL
DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL
DE LAS CUALIFICACIONES

GLOSARIO DE TÉRMINOS

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: DESARROLLO DE PRODUCTOS
EDITORIALES MULTIMEDIA**

Código: ARG293_3

NIVEL: 3



Accesibilidad: Capacidad de acceso a la Web y a sus contenidos por todas las personas independientemente de la discapacidad (física, intelectual o técnica) que presente o de las que se deriven del contexto de uso (tecnológico o ambiental). Esta cualidad está íntimamente relacionada con la usabilidad.

Animación: Elemento audiovisual que recoge fotograma a fotograma dibujos u objetos inanimados, permitiendo crear durante la proyección la ilusión del movimiento.

Archivo: Grupo de datos organizado y archivado o memorizado en una memoria de ordenador y que puede ser recogida en cualquier momento para su tratamiento posterior.

Archivo digital: También denominado fichero, es una unidad de datos o información almacenada en algún medio que puede ser utilizada por aplicaciones del ordenador. Cada archivo se diferencia del resto por su propia denominación y por una extensión.

Armonía: En diseño gráfico y arte, la combinación de elementos de forma equilibrada sin que ninguno predomine de forma que parezca inapropiada. Una composición o diseño armonioso provocan sensación de unidad, de que todo fluye apropiadamente y que todo está en el lugar adecuado. Lo contrario de armonía es descompensación, desequilibrio o disonancia. No todos los diseños u obras artísticas precisan armonía para alcanzar su objetivo. Muchas veces es al contrario.

Arquitectura: Estructura lógica y física de un sistema informático, como las instrucciones fundamentales, la interfaz, la memoria y las operaciones de entrada/salida.

Arquitectura de hardware: Modelo y la descripción funcional de los requerimientos y las implementaciones de diseño para varias partes de una estructura hardware.

Arquitectura de red: Cadena de comunicación usada por los nodos que conforman una red para comunicarse.

Arquitectura de software: Análisis de la estructura, del funcionamiento y de la interacción entre las diferentes partes que componen el software. De esta manera, la arquitectura de software define los componentes que llevan a cabo alguna tarea de programación, sus interfaces y la comunicación entre ellos.

Audio: Archivo sonoro que se refiere a una gran variedad tipológica: locuciones, músicas, documentos sonoros de carácter histórico, sonidos de animales.

Audiovisual: En tecnología, se aplica al medio que proporciona información complementaria a la vista y al oído o al mensaje que éstos reciben.



Autor: Si bien a nivel literario entendemos por esta expresión la persona que ha originado un escrito, en el caso de la composición electrónica, y sobre todo cuando ésta está configurada en red, el término se refiere a cualquier originador de una información que está presente en el sistema.

Base de datos: En informática, conjunto estructurado de datos archivados en una serie de ficheros que van pro vistos de las convenientes referencias de manera que el acceso puede clasificarse por temas o aplicaciones específicas. Esta expresión es equivalente a la de Data bank (Banco de datos).

Boceto: Diseño previo a la obra artística que recoge y aúna los resultados alcanzados en el proceso de bocetaje y añade la definición cromática y textural. El boceto mantiene una relación de tamaño proporcional con la obra definitiva.

Bosquejo: Diseño que describe de forma gráfica la estructura formal básica de una imagen. Recoge decisiones sobre el formato de la obra y sobre aspectos compositivos importantes (la disposición de los principales centros de atención y líneas de fuerza). Sería el segundo nivel de concreción en el proceso de bocetaje.

Calidad: Característica de un producto que permite su fabricación con una relación de costo-precio concertado, cumpliendo con la satisfacción del cliente.

Catálogo: Se refiere a una lista de elementos que va acompañada de datos descriptivos, normalmente ordenados de tal forma que pueden ser localizados fácilmente.

Color: Croma, saturación y brillo determinados. También es un concepto general que se refiere a la percepción humana de las longitudes de onda de la luz reflejada.

Consistencia: Igualdad relativa de resultados, dentro de unas tolerancias, entre las diversas pruebas preparadas por un sistema específico, de un día a otro, cuando se mantiene la misma metodología de trabajo y los mismos materiales.

Contraste: Principio del diseño por el que se le da relieve o predominio a los elementos importantes en una página, por medio del tamaño, el color, la textura, o la colocación, en comparación con los menos importantes.

Control de calidad: Planificación, medición y control sistemáticos de la combinación de mano de obra, material y máquinas que participan en la fabricación de un producto de forma que se cumpla con los niveles establecidos de calidad y rendimiento de la empresa.

Corporativo: En diseño, se usa el adjetivo "corporativo" para referirse al diseño planteado de forma conjunta para una misma empresa o cliente en todos sus usos y derivados. La imagen corporativa es así la imagen que proyecta una entidad



comercial hacia fuera (clientes) y hacia dentro (miembros). Existen "colores corporativos", que son los colores concretos marcados para dar la imagen corporativa deseada, por ejemplo. La tipografía corporativa es la fuente tipográfica con la que una empresa ha decidido emitir sus escritos. La identidad corporativa se resume en un Manual de identidad corporativo, que debe abarcar todos los elementos corporativos; es decir: Los elementos que componen y revelan su identidad.

Coste: En economía, valor monetario de los recursos utilizados en la producción y distribución de un producto.

Costes fijos: En economía, costes que tienden a permanecer estables con independencia del nivel de actividad.

Costes variables: Costes que dependen del volumen del negocio.

CSS: Hojas de estilo en cascada viene del inglés Cascading Style Sheets, del que toma sus siglas. CSS es un lenguaje usado para definir la presentación de un documento estructurado escrito en HTML o XML.

Derechos de autor: Es un conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores, por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, científica o didáctica, esté publicada o inédita.

Diseño: Técnica que sirve para permutar los elementos de una página o de un proyecto gráfico y que ayuda al lector a comprender los contenidos informativos con una presentación cómoda, eficaz y hermosa.

Diseño gráfico: Procedimiento de creación y configuración de imágenes por medios gráficos, ya sean manuales o electrónicos. Su finalidad es la comunicación a través del grafismo, utilizando para ello diversos soportes, formas y estilos, coordinados con las tendencias y técnicas disponibles en cada momento.

Documentación técnica: Información detallada tanto gráfica como escrita sobre materiales, equipos, herramientas, instalaciones, etc.

Documento de especificaciones técnicas: Documento en el que se definen las normas, exigencias y procedimientos a ser empleados y aplicados en todos los trabajos de carácter técnico en la creación de la obra gráfica original.

Editorial: En artes gráficas, empresa dedicada a la edición de publicaciones unitarias y periódicas. Los más antiguos editores son los comerciantes de libros de la Roma antigua, que ya en el s. I a. C. establecieron oficinas de escribanos en las que se producían libros para su venta. Sin embargo, no fue hasta la imprenta con



caracteres móviles que la actividad editorial pudo transformarse en una verdadera industria moderna. En un primer momento, la actividad editorial propiamente dicha fue asumida por el mismo impresor. Sin embargo, las dos actividades, la editorial y la de impresión, se diferenciaron muy pronto, gracias a la aparición, en primer lugar, de auténticas casas editoriales en las que el trabajo de cada uno de los socios estaba muy claramente definido.

Ejemplar: En edición, cada una de las ediciones que se realiza de una publicación periódica o, también, cada una de las copias de esa edición.

Elementos gráficos: El principal componente de toda composición gráfica es pues el mensaje a interpretar, la información que se desea hacer llegar al destinatario a través del grafismo. Esta información se debe representar por medio de diferentes elementos gráficos, que pueden ser muchos y variados, aunque los más comunes son: elementos gráficos simples (puntos y líneas de todo tipo), elementos geométricos, con contorno o sin él: (polígonos, círculos, elipses, óvalos), tipos y gráficos varios.

Empresa: Unidad de organización dedicada a actividades industriales, mercantiles o de prestación de servicios con fines lucrativos.

Ensamblaje: Procedimiento que consiste en reunir e integrar varios programas componentes (subprogramas) en un programa principal.

Equilibrio: Principio del diseño por el que un lado de una composición debe tener el mismo peso de un lado que del otro (a partir del eje sentido). El equilibrio se consigue mediante la colocación de elementos básicos.

Ergonomía: Conjunto de conocimientos de carácter multidisciplinar aplicados para la adecuación de los productos, sistemas y entornos artificiales a las necesidades, limitaciones y características de sus usuarios, optimizando la eficacia, seguridad y bienestar.

Estándares de calidad: Normas y protocolos internacionales que deben cumplir los productos gráficos para su distribución y consumo por el cliente final. Un estándar se define como el grado de cumplimiento exigible a un criterio de calidad. Dicho en otros términos, define el rango en el que resulta aceptable el nivel de calidad que se alcanza en un determinado proceso.

Formato: En informática, conjunto de instrucciones que describen cómo almacenar, obtener o transmitir información digital. La compatibilidad de ficheros se basa, por tanto, en la correspondencia o interpretabilidad de formatos de datos creados en un programa con respecto a lo que puede recibir otro programa.



Formato de archivo: Conjunto de instrucciones de codificación de la información digital para su almacenamiento, obtención o transmisión. Existen diferentes tipos de formatos para diferentes tipos de información. Por esto existen formatos de gráficos, formatos de audio, formatos de animación, formato de documentos, etc. El formato de imagen provee un método estandarizado para la organización y el almacenamiento de datos de imagen.

HTML: Sigla de Hypertext Markup Language, lenguaje de marcaje de hipertexto. En informática, lenguaje que describe la estructura de un documento utilizado en la World Wide Web e indica cómo éste debe visualizarse en los navegadores. Los diversos elementos del documento, como título, texto en negrita, cursiva, texto centrado, párrafo, enlace, otros., son marcados incluyéndolos dentro de unas etiquetas o marcas. El programa de visualización (navegador) interpreta dichas etiquetas y determina cómo se tienen que representar en pantalla (letra cursiva, negrita, texto centrado, otros.) y cómo tiene que ser la respuesta al activar un enlace.

Huérfana: Línea que pertenece a un párrafo y que queda sola en la parte inferior de una página o columna de texto como consecuencia de haber realizado un corte por el que el resto del párrafo se ha trasladado a la página o columna siguiente.

Identidad corporativa: Ver corporativo.

Ilustración: Forma genérica en que se designa todo elemento que no es texto y que aparece en un documento compuesto o impreso.

Imagen corporativa: Ver corporativo.

Implementación: Operación de convertir una idea, método, esquema, algoritmo, otros, en un sistema de proceso automático de datos. Puede ser tanto un sistema de hardware como de software, o una combinación de ambos.

Infografía: La infografía es una representación más visual que la propia de los textos, en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. El término también se ha popularizado para referirse a todas aquellas imágenes generadas por ordenador.

Interactividad: Elemento multimedia que permite la interacción con el usuario y, por consiguiente, se genera una respuesta que permite modificar las variables.

Interactivo: Término genérico que describe la capacidad que presenta un sistema en poder funcionar automáticamente permitiendo al operador una intervención en cualquier punto del proceso en forma fácil y directa. En una forma más simple se puede describir esta cualidad como la posibilidad de los sistemas de composición de



hacer entender las funciones al operador por medio de representaciones gráficas. Con ello se interviene en el proceso «a tiempo real» en lugar de trabajar «por lotes».

Interlineado: Espacio reservado entre líneas de texto.

Internet: Acrónimo de interconnecting network, red de interconexión. Sistema de redes de ordenadores y puertas de enlace a escala mundial que utilizan el protocolo TCP/IP para establecer conexiones entre ellas e intercambiar información. Tiene su origen en ARPANET (1969) y tiene como particularidad que es una red descentralizada, ya que no hay ningún ordenador o subred que tenga el control de Internet. La información puede viajar de un ordenador a otro siguiendo caminos distintos, lo que permite que la red continúe funcionando incluso si parte de ella queda fuera de servicio. Internet es el medio de transporte utilizado por la World Wide Web para intercambiar la información almacenada en los ordenadores conectados a Internet.

Kern: *Kerning* es un término inglés usado muy a menudo en tipografía. La palabra *kern* designa la parte de la letra que, cuando los tipos se realizaban en metal, sobresalía de la pieza con el fin de que se pudiera superponer con la adyacente, algo que en español se llamó volado. Por extensión el *kerning* es la operación de ajustar ese volado o espacio individual entre dos letras para mejorar la apariencia del texto y facilitar su lectura. Cada combinación de letras tiene un *kerning* o espacio entre ellas especial. En logotipos o grandes titulares se debe prestar una especial atención a esta característica de la tipografía

Legibilidad: En tipografía y diseño gráfico, la cualidad que tiene un texto de leerse con facilidad. A mayor legibilidad, mayor facilidad para un observador de percibir el texto como tal texto y de captar el mensaje escrito.

Libro de estilo: Conjunto de normas para el diseño y la redacción de documentos, ya sea para el uso general, o para una publicación u organización específica. Los libros o manuales de estilo son frecuentes en el uso general y especializado, en medios escritos, orales y gráficos. El manual de estilo se compone tanto de normas lingüísticas, como de estilo, para que el mensaje sea más coherente, eficaz y correcto.

Libro electrónico: En informática, versión electrónica de un libro impreso que se puede leer en un ordenador personal o en un dispositivo portátil específico para ello (eBook reader). Los libros electrónicos se pueden adquirir en disquete, CD-ROM o se pueden descargar de un sitio web.

Logotipo: Es el signo visual de cualquier tipo (texto, símbolo, monograma, mascota, etc) cuya función específica es individualizar a una entidad. Es la forma visual del nombre. La palabra logotipo proviene del griego. La raíz “logos” significa palabra y



tipo significa forma. Así logotipo es la forma que adquiere la palabra. Esa forma única de representar gráficamente un nombre.

Mantenimiento: Operación que generalmente se realiza cuando la máquina no está disponible para producción. Ejemplos de operaciones de mantenimiento son la reparación o el recambio de piezas rotas, desgastadas o dañadas; la lubricación; el mantenimiento preventivo, etc. El mantenimiento se realiza normalmente por personal de mantenimiento u operadores cualificados, que han sido formados respecto a los tipos de riesgos en el área en la que deben realizar sus trabajos y sobre cómo pueden evitarse estos riesgos. Cuando sea posible, esto debería realizarse con fuentes de energía aisladas.

Manual de usuario: Documento en formato papel y/o digital que acompaña a un producto editorial multimedia y que tiene la finalidad de orientar al usuario en la instalación, en la resolución de problemas derivados de la misma y en el funcionamiento, interactividad y navegabilidad del producto.

Manual técnico: Documento en formato papel y/o digital de uso interno en el que se describe todas las características técnicas del producto editorial multimedia así como los procesos que se han seguido en su elaboración.

Montaje: Disposición de fotolitos fijados sobre una hoja (soporte transparente) y sobre el trazado para la insolación con destino a la impresión offset, rotativa, etc.

Multimedia: Toda creación o publicación que incorpora en una estructura común distintos lenguajes tecnológicos: textos, sonidos, imágenes estáticas y/o en movimiento.

Navegabilidad: En edición multimedia, es la facilidad con la que un usuario puede desplazarse por todas las páginas que componen un sitio web o cualquier aplicación multimedia interactiva.

Normalización: Acuerdo al que llegan la Administración, los fabricantes y los consumidores y/o usuarios sobre las características de calidad que deben reunir los productos, servicios, sistemas o personas.

Normas: Nomenclaturas y procedimientos de ensayo normalizados que indican cómo utilizar los productos comercializados.

Normas de calidad: Documento técnico que refleja las características de la calidad que deben reunir los productos, servicios, sistemas o personas. Ejemplo de normas de calidad son la ISO 9001 y la ISO 12647.



Parámetros: Cualquier variable que se refiere a una característica identificable de un elemento, dispositivo o expresión matemática que puede adoptar un valor relativo arbitrario con respecto a otras variables.

PDF: Formato de documento digital creado para el intercambio de información conservando el máximo posible de la apariencia original que tenía en el programa con el que se creó sin necesidad de éste. Las siglas PDF corresponden a la expresión inglesa Portable File Document ("fichero de documento transportable").

PHP: Hypertext Preprocessor. Lenguaje de script diseñado para la creación de páginas web activas (similares a ".asp" de Microsoft), muy popular en Linux, aunque existe también versión para sistemas Microsoft.

Presupuesto: Costo previsto o fondos previstos para la edición de una obra y cuyo nivel no debería sobrepasarse.

Procedimiento: Conjunto de instrucciones para la realización de una determinada tarea, recogidas en un documento escrito.

Producción: Volumen de trabajo producido en una máquina o en un taller durante un periodo de tiempo determinado. Puede aplicarse también a la productividad posible obtenible por una máquina o sistema en plena producción durante un periodo determinado.

Propiedad intelectual: Derecho que posee un escritor o artista sobre sus creaciones, debidamente registradas, por el que éstas no pueden ser publicadas o usadas sin su permiso.

Proporción: Relación que se establece entre los elementos que componen una imagen y la propia imagen. El proceso de construcción de una imagen consiste en establecer esas relaciones de acuerdo al carácter, estilo y función de la obra.

Prototipo: Modelo primero que se elabora para experimentar en pleno funcionamiento sus características, cualidades y rendimiento con vistas a su ulterior producción en serie.

Proveedor: Persona o empresa que surte o abastece a otras empresas con existencias, productos o servicios necesarios para el desarrollo de la actividad.

Recursos humanos: Conjunto de personas disponibles para ejecutar un proyecto.

Recursos tecnológicos: Conjunto de medios tecnológicos disponibles para ejecutar un proyecto.



Red: Sistema de comunicación de datos que conecta entre sí sistemas informáticos situados en lugares más o menos próximos. Puede estar compuesta por diferentes combinaciones de diversos tipos de redes. En inglés se le conoce como Network. Internet está compuesto de miles de redes, por lo tanto a Internet también se le conoce como "la red".

Símbolo: Imagen, sonidos o gráficos con los que se representa un concepto. Es un signo que mediante el aprendizaje de un código convertimos en un símbolo.

Simetría: En tipografía y diseño de página, estructura que posee un eje central siendo la imagen la misma en cada lado del mismo.

Software: Cualquier tipo de conjunto de programas de ordenador compuestos por instrucciones que conducen al hardware a realizar cada una de las funciones.

Soporte: Base sobre la cual se aplica alguna operación, imagen u otros. Puede ser el papel cuando se imprime con tinta, plástico sobre el que se sitúa una emulsión fotosensible, metal en el que se crea la imagen para ser utilizado como forma de impresión u otros. Como sea que en el sector de gráfico se va repitiendo (transfiriendo) una imagen con diferentes fases de reproducción y producción (originales, pruebas, producto impreso u otros.) la utilización de este término se toma como base para tratar de las características correspondientes.

Sumario: Lista de las secciones de un libro o documento organizado en el orden en que aparecen las partes. El contenido generalmente incluye los títulos o descripciones de la primera a nivel de cabeceras, como el capítulo más largo en los títulos de obras, y, a menudo, incluye de segundo nivel o títulos de sección dentro de los capítulos así como, y en ocasiones incluso de tercer nivel de títulos.

Tablet o tableta: En informática, dispositivo electrónico portátil con el que se puede interactuar a través de una pantalla táctil o multitáctil. El usuario puede utilizar una pluma stylus o los dedos para trabajar con el ordenador sin necesidad de teclado físico, o mouse.

Tarifa: En economía, tabla o catálogo de precios o de impuestos que se debe abonar por la obtención de la prestación de un servicio público o privado y por la adquisición de determinados bienes.

Texto: En composición, conjunto de palabras, números y símbolos dispuestos de tal forma que se facilita su lectura. En composición, nos referimos con esta expresión en forma específica al conjunto de material escrito en forma seguida para distinguirlo de los títulos, ilustraciones y demás elementos de un documento.



Tipografía: Arte de realizar la composición de textos. Además de la disposición de los caracteres, esta actividad incluye también la correcta combinación de fuentes y diseños y el reparto de los espacios para obtener un resultado estético agradable.

Track: En tipografía, el espacio general entre las letras de las palabras (tracking). También se llama interletraje. El interletraje óptimo depende de la situación en la que se aplique (cuerpo, color, tipo de fuente, pieza a diseñar) y del criterio tipográfico del maquetador. Los hay que prefieren los textos más apretados y los que prefieren que "respiren" un poco más. En situaciones de espacio reducido el tracking suele apretarse mucho, por ejemplo en los titulares de periódicos.

Traducción: En edición, proceso que consiste en la transformación de una palabra, construcción o enunciado realizados en una lengua a otra distinta, teniendo en cuenta tanto las equivalencias semánticas como las estilísticas. Obra, texto que reproduce otro en una lengua distinta.

Usabilidad: Facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro dispositivo o producto editorial multimedia elaborado. La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un producto.

Usuario: Es la persona que utiliza o trabaja con algún objeto o que es destinataria de algún servicio público, privado, empresarial o profesional. En sentido general, un usuario es un conjunto de permisos y de recursos (o dispositivos) a los cuales se tiene acceso.

Viabilidad: Condición que hace posible el funcionamiento del sistema, proyecto o idea al que califica, atendiendo a sus características tecnológicas y a las leyes de la naturaleza involucradas.

Vídeo: Elemento audiovisual que permite visionar una secuencia de imágenes obtenidas mediante la reproducción en una cinta magnética.

Viudas: En tipografía, la última línea de un párrafo cuando tiene una longitud inferior a un tercio de la anchura total de la línea, especialmente cuando contiene parte de una palabra que quedó cortada en la línea anterior. También puede referirse a una palabra o parte de palabra que queda sola en una línea de un título.

Web: En informática, conjunto de recursos e información disponibles en Internet en formato HTML y accesibles mediante el protocolo HTTP. Forma un sistema de documentos en formato HTML con enlaces que permiten pasar a otros documentos, o ficheros de audio o vídeo, con el ratón. Fue creado entre 1989-1991 en el CERN por Tim Berners-Lee. Aunque a veces se utiliza como sinónimo de Internet, en realidad ésta es la infraestructura que el World Wide Web utiliza para acceder a la información.



2D o programas de dibujo en dos dimensiones: Las herramientas de dibujo en 2D se basan en entidades geométricas vectoriales como puntos, líneas, arcos y polígonos, con las que se puede operar a través de una interfaz gráfica.

3D o modeladores en tres dimensiones: Además de basarse en las mismas entidades geométricas del 2D, los modeladores en 3D añaden superficies y sólidos.