



Proyecto Escuela Profesional Dual de Empleo: Desarrollo de Sistemas Telemáticos Inteligentes para la Innovación (DSTI-INNOVACION)

MEMORIA VALORADA Especialidad: **Diseñador y Desarrollador Gráfico de Multimedia para Entornos Telemáticos.**

Contiene los siguientes Certificados de Profesionalidad y especialidades formativas:

- Diseño de Productos Gráficos. Código: ARGG0110
- Diseño Gráfico de Pantallas Interactivas. Código: ARGN01
- Curso Monográfico: Generación y adaptación de contenidos audiovisuales multimedia. Código: MF0944_3. 160 horas del Certificado de Profesionalidad: Desarrollo de productos audiovisuales multimedia interactivos (IMSV0209).



Índice

	Nº pág
MEMORIA DESCRIPTIVA	
PROMOTOR	4
AUTOR DE LA MEMORIA	4
INTRODUCCIÓN	4
IDENTIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA ASOCIADA AL TRABAJO REAL	6
OBJETIVOS	7
COMPETENCIA Y OCUPABILIDAD	7
TRABAJO EFECTIVO	8
<ul style="list-style-type: none">• Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación al certificado de Profesionalidad: Diseño de Productos Gráficos. Código: ARGG0110	9
<ul style="list-style-type: none">• Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación a la especialidad formativa: Diseño gráfico de pantallas interactivas. Código: ARGN01	13
<ul style="list-style-type: none">• Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de Monográfico diseñado con el MF0944_ 3 del CdP Desarrollo de productos audiovisuales multimedia. Código: IMSV0209	14
PRESUPUESTOS	16
ANEXO I: Dirección web para visualizar una muestra de los contenidos gráficos digitales y multimedia interactivos que se desarrollarán con esta especialidad formativa.	17



UNIVERSIDAD
POPULAR
AYUNTAMIENTO DE CÁCERES

*Memoria valorada especialidad “Diseñador y Desarrollador
Gráfico Multimedia para entornos Telemáticos” – Proyecto DSTI-
INNOVACION. ENERO 2021*

MEMORIA DESCRIPTIVA



PROMOTOR

Se redacta la siguiente Memoria Valorada por encargo de la Universidad Popular de Cáceres, del Excmo. Ayuntamiento de Cáceres con N.I.F.- G-10029841, con domicilio social en Calle Doctor Fleming Nº2, con el objeto de presentar un proyecto de Escuela Profesional Dual de Empleo a la convocatoria de subvenciones 2021, al amparo de RESOLUCIÓN de 29 de diciembre de 2020, de la Secretaría General del SEXPE.

AUTOR DE LA MEMORIA

Redacta la siguiente Memoria Valorada D. Joaquín Vilá Ramos, Técnico Superior de Proyectos del O. A. Universidad Popular del Excmo. Ayuntamiento de Cáceres.

INTRODUCCIÓN

La iniciativa es realizar un proyecto de Formación Profesional Dual en el área de Diseño Gráfico, Multimedia y Edición, de la familia profesional de Artes Gráficas, teniendo como unidades de obras/productos el Diseño y Desarrollo de contenidos digitales multimedia educativos para plataformas de formación de entornos virtuales (Learning Management System –LMS- o Sistemas de Gestión del Aprendizaje -AGA-). Serán contenidos interoperables y de utilidad social para la formación profesional para el empleo y para el desarrollo y el crecimiento personal, formación muy consolidada y demandada en la ciudad de Cáceres. Esta unidad de obra se estructurará de la siguiente manera:

1. Un Repositorio digital de contenidos virtuales educativos con referencias de metadatos para su búsqueda en Base de Datos, lo cual facilitará la configuración de acciones formativas, además estos contenidos estarán vertebrados o catalogados según las 26 familias profesionales establecidas en la normativa vigente en materia de las cualificaciones.
2. Transformación de contenido pre-existente en paquetes compatibles con la formación online para su impartición telemática o presencial. Primero se realizará el diseño gráfico virtual, segundo el diseño y producto multimedia y tercero el contenido para pantalla interactiva en video tutorial.
3. Creación de nuevos contenidos en paquetes compatibles con la formación on-line para su impartición telemática o presencial.

Todas estas actuaciones se harán en principio para los certificados de la Familia de Servicios Socio-Culturales y la Comunidad (Área Socio-Sanitaria) y para Jardinería, siendo lo estimado para realizar en el tiempo de ejecución del proyecto.

Este tipo de unidad de obra requiere de una cualificación específica que es el diseñador instruccional de contenidos digitales multimedia, lo cual ha requerido configurar el programa formativo modular que se presenta en la memoria proyecto y que en esta memoria valorada de trabajo efectivo representamos como unidades de competencias y realizaciones profesionales. De aquí que la familia de Artes Gráficas por un lado, y la familia profesional de Imagen y Sonido por otro, en lo referente al diseño gráfico y el desarrollo multimedia para dispositivos interactivos, estén íntimamente relacionadas. Todo esto debido al avance tecnológico, que hace



necesario contar con personas cualificadas con conocimientos en estas dos vertientes. Ya no es suficiente el diseñador gráfico convencional, profesión que ha quedado obsoleta debido a la implementación de las nuevas tecnologías en este tipo de trabajo. Por tanto, el diseño gráfico se ha visto impregnado, en la última década, de las nuevas tecnologías de las TIC. Ya no se diseña un libro, un periódico, un cartel, etc, solamente para ser impreso sino que se diseña para dispositivos electrónicos de múltiples tipos. Es más, el diseño gráfico ha pasado a ser el diseño gráfico multimedia e interactivo, como una página web o un periódico digital. El éxito de estos productos depende en gran medida de la calidad del diseño gráfico digital que proyecte a los clientes. De ahí, que el diseñador gráfico convencional ha pasado a ser un diseñador gráfico multimedia y digital, donde la parte audiovisual cobra todo su sentido.

Por otro lado, esta especialidad encuentra su relación con la especialidad de **Programador de Aplicaciones de Gestión de Bases de Datos con tecnología web**, ya que se incorpora como unidad de obra y resultado **el diseño y el desarrollo atractivo de un repositorio de contenidos educativos gráficos y multimedia** que complementarán la Base de Datos de Gestión de la Formación descrita para la Especialidad de Programador de Aplicaciones de Gestión de Bases de Datos.

La motivación por realizar este producto –repositorio y contenidos educativos digitales para entornos telemáticos, se debe a la creciente demanda de profesionales (personas cualificadas) en la creación de contenidos de aprendizaje de todo tipo y de todas las especialidades formativa. El mundo de la educación y la formación está cambiando y ya se están viendo las nuevas oportunidades de empleo en este tipo de sectores donde las nuevas tecnología toman el relevo a las tradicionales cualificaciones como podía ser un diseñador gráfico, donde los conocimientos actuales se funden con otras especialidades como el audiovisual, la interactividad multimedia y las plataformas telemáticas, las cuales también tienen que contar con un diseño gráfico interactivo y atractivo.

Para todo lo descrito anteriormente, hemos diseñado un proyecto de formación profesional dual de un año de duración cuya especialidad se denomina: Diseñador y desarrollador gráfico multimedia para entornos telemáticos, en la que participarán 15 desempleados parados de larga duración y otros colectivos. El “alumnado-trabajador” recibirá la formación recogida en el correspondiente certificado de profesionalidad, especialidad formativa y curso monográfico que posteriormente se detallarán, con la correspondiente ejecución de los trabajos que se indican en esta memoria.

La realización de ambas actuaciones (formación teórico-práctica y trabajo real) serán dirigidas por dos monitores/docentes expertos en la materia, diseño gráfico digital: publicidad, montaje y producción junto diseño y web, donde inexorablemente entrará la producción audiovisual de contenidos para plataformas digitales. Tal como hemos explicado son inseparables en el contexto actual y en las necesidades del mercado laboral.



IDENTIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA ASOCIADA AL TRABAJO REAL

Familia	Área	Certificados	Nivel	Módulos	Duración
Artes Gráficas	ARGG Diseño gráfico y Multimedia	• Diseño de productos gráficos. Código: ARGG0110	3	Certificado completo	560 horas*
	ARGN Edición	• Diseño gráfico de pantallas interactivas. Código: ARGN01	3	Especialidad formativa completa	330 horas
Imagen y Sonido	IMSV Producción Audiovisual	• Desarrollo de productos audiovisuales multimedia Código: IMSV0209	3	Monográfico diseñado con el módulo MF0944_3 del CdP	160 horas
Horas totales del Itinerario Modular					1050 horas

*Nº de horas sin tener en cuenta los módulos de prácticas.

Nota: Las 30 horas de Prevención de Riesgos Laborales (PRL) se contabilizan en el cómputo total de horas de esta memoria valorada al ser imprescindibles los conocimientos de PRL para el desempeño de la actividad. El docente deberá velar por el cumplimiento de las normas de seguridad en cada actividad práctica y trabajo real realizado.

Quedan contempladas las 400 horas de Aprendizaje y Servicios dentro del marco de un Proyecto Emprendedor en el que se trabajarán las competencias básicas y genéricas para la motivación y el emprendimiento en las horas de trabajo real, es decir en el saldo de horas existente entre 1545 del total y las 1.050 horas del itinerario formativo. Los contenidos del Asesoramiento y Acompañamiento son muy idóneos para trabajarlos transversalmente durante todo el periodo de trabajo práctico y real.



OBJETIVOS

Diseño y Desarrollo de contenidos digitales multimedia educativos para plataformas de formación de entornos virtuales (Learning Management System –LMS- o Sistemas de Gestión del Aprendizaje -AGA-); diseñar un repositorio virtual para los contenidos digitales y desarrollar los contenidos de al menos dos áreas formativas: socio-sanitaria y jardinería, que llevará a cabo el alumnado-trabajador de la especialidad de *Diseñador y desarrollador gráfico multimedia para entornos telemáticos* del proyecto DSTI-INNOVACION.

COMPETENCIAS Y OCUPABILIDAD

Desarrollar proyectos gráficos a partir de las especificaciones iniciales del producto; elaborando bocetos, seleccionando y adecuando color, imágenes y fuentes tipográficas; creando elementos gráficos, maquetas y artes finales; utilizando herramientas informáticas; realizando presupuestos en función de las características del proyecto y verificando la calidad del producto terminado según los contenidos educativos seleccionados para confeccionar.

Se capacitará a las personas participantes en esta especialidad de cualificación para desarrollar su actividad profesional en los siguientes ámbitos:

- Diseños gráfico para editoriales, audiovisuales y dispositivos de comunicación.
- Diseño publicitario digital y Marketing
- Diseño de las interfaces de paginas web interactivas y contenidos digitales para pantallas interactivas.

Está presente en los sectores donde se desarrollan procesos de:

Dentro del sector de artes gráficas, editorial y de publicidad. En otros sectores productivos cuyas empresas cuentan con un departamento de creación y desarrollo de productos gráficos.

Departamentos de diseño gráfico en grandes, medianas y pequeñas empresas de artes gráficas, editoriales y empresas de Audiovisuales y comunicación. Asimismo, en estudios de diseño gráfico y en prensa, ya sea periódica o no periódica. La actividad se desarrolla tanto por cuenta propia como ajena.

Ocupaciones y puestos de trabajo donde se hará prospección de empleo:

- Diseñador gráfico digital y multimedia para entornos interactivos
- Grafista digital
- Maquetista digital
- Arte finalista de productos digitales y multimedia para entornos digitales
- Diseñador instruccional de contenidos en multi-plataformas multimedia y digitales.



TRABAJO EFECTIVO

Las actuaciones (obra y servicio) que conllevarán tanto la formación práctica como el trabajo real, distribuidas según las unidades de competencia del Certificado de profesionalidad serán las siguientes:

- Desarrollar contenidos gráficos multimedia, utilizando herramientas informáticas.
- Crear, diseñar y producir para dispositivos web y móviles, a través de herramientas más utilizadas de creación gráfica de interfaces, maquetación, codificación y programación, en el desarrollo de contenidos por web y apps por smartphones y tablets.
- Desarrollar y publicar prototipos de apps con los lenguajes de estructuración, maquetación e interacción necesarios para poder estandarizar las producciones posteriores a interfaces con tecnologías crossbrowsers y multiplataforma.

Al tratarse de contenidos prácticos fundamentalmente, se ha estimado una formación teórica del 15% de la suma de horas del certificado de profesionalidad que compone la especialidad, sin contar los módulos de prácticas; la especialidad formativa, del monográfico y de la formación en PRL. El resto de horas se estiman contenidos prácticos y trabajo real, siendo éstas el número de horas que se reflejan en esta memoria valorada. El resumen de distribución de las horas queda de la siguiente manera:

Certificado de Profesionalidad y Especialidades Formativas	Nº de horas sin M.P.	Nº de horas total de toda la formación (a)	25% de horas en Formación teórica del total del CdP y especialidad formativa (b)	Nº horas del programa (c)	Nº horas del programa para prácticas y trabajo real (c – b)
• Diseño de productos gráficos. Código: ARGG0110	560	1.050	262	1545	1.283*
• Diseño gráfico de pantallas interactivas. Código: ARGN01	330				
• MF0944_3 del CdP Desarrollo de productos audiovisuales multimedia Código: IMSV0209	160				
*1.283 horas son las que se distribuyen en esta memoria como trabajo práctico y real para las unidades de obra, productos y resultados. Las 10 horas de igualdad y sensibilización no se agregan al sumatorio de horas ya se trabajan de manera transversal y explícitamente durante todo el proyecto tal como se especifica en el Plan de Igualdad elaborado para el proyecto.					



Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación al certificado de Profesionalidad: Diseño de Productos Gráficos. Código: ARGG0110

Unidades de competencias	Realizaciones profesionales	Unidad de obra/producto	Horas P + T*
1. Desarrollar Proyectos de Productos Gráficos.	<p>RP1: Determinar los requisitos establecidos por la Universidad Popular relativos al proyecto gráfico multimedia de desarrollo de contenidos educativos recogidos en el informe registro, teniendo en cuenta el estudio de necesidades.</p> <p>RP2: Determinar las características técnicas según el tipo de producto gráfico, de comunicación, editorial, envase o embalaje, con objeto de definir las instrucciones para la realización.</p> <p>RP3: Dibujar esbozos de productos gráficos teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.</p> <p>RP4: Desarrollar bocetos para la aprobación por parte de un supuesto cliente, aplicando las instrucciones para la realización y los principios básicos del diseño gráfico.</p> <p>RP5: Elaborar el presupuesto de proyectos gráficos a partir de las características técnicas, los plazos de entrega y las condiciones del mercado.</p>	<p>Desarrollar los logotipos, colores corporativos, manual y normas de identidad corporativa en relación a los contenidos multimedia e interactivos que se van a desarrollar para el repositorio virtual</p> <p>Se trabajará sobre posibilidades de negocios: nivel socio-económico, edad, sexo, hábitos, actitudes y motivaciones; estudios de mercado y breve valoración de la competencia entre empresas del sector.</p> <p>Concretar los textos, ilustraciones o imágenes determinando los que se aportan y los que se deben crear.</p> <p>Especificaciones de los colores, medidas colorimétricas y referencias sobre los contenidos que se van a desarrollar.</p> <p>Ajustar el soporte, el número de tintas y los sistemas de impresión a utilizar en el desarrollo de los contenidos.</p> <p>Realizar la selección de tintas, soportes y acabados teniendo en cuenta requisitos legales, sanitarios, medioambientales, condiciones de uso y peligrosidad. (contenidos de Sensibilización medio ambiental)</p> <p>Comprobar que el diseño desarrollado en el boceto es apto para la reproducción.</p> <p>Elaboración del presupuesto teniendo en cuenta los costes de creación, fabricación, distribución y los derechos de propiedad intelectual y patentes o licencias.</p>	P. 105 T. 66
2. Tratar imágenes	RP1: Seleccionar imágenes de	Realizar la selección de imágenes	P. 120



<p>y crear elementos gráficos con los parámetros de gestión del color adecuados.</p>	<p>archivos y de bancos de imágenes para su inclusión en el proyecto gráfico de los contenidos educativos virtuales.</p> <p>RP2: Calibrar, caracterizar y obtener perfiles de color de cámaras, escáneres y monitores, para mantener la coherencia del color en los procesos de captura y tratamiento de imágenes.</p> <p>RP3: Capturar imágenes con cámaras digitales o mediante escáner para incorporarlas al proyecto gráfico ajustando sus valores, teniendo en cuenta las características del original y las condiciones de captura.</p> <p>RP4: Corregir y conseguir el efecto deseado en las imágenes para editarlas, teniendo en cuenta sus propias características, la gestión del color, las condiciones del entorno y el sistema de impresión.</p> <p>RP5: Crear elementos gráficos con programas informáticos de diseño resolviendo los problemas artísticos y técnicos que conlleva.</p>	<p>analizando las especificaciones de lo establecido por la Universidad Popular.</p> <p>Realizar la calibración del monitor para su caracterización posterior, teniendo en cuenta las condiciones normalizadas de observación, los ajustes de brillo y contraste, la temperatura de color y valores de gamma, mediante el software y dispositivos de medida adecuados.</p> <p>Realizar la calibración de la cámara de manera manual o automática, registrando el balance de blancos y los ajustes de color para su posterior utilización en la creación y manejo de perfiles.</p> <p>Realizar la caracterización del monitor con el software y los dispositivos de medida adecuados, seleccionando el número de parches a utilizar según la linealidad del dispositivo, manteniendo las condiciones de calibración establecidas.</p> <p>Realizar la caracterización del escáner mediante cartas normalizadas, registrando los ajustes de gamma, punto blanco y negro, verificando los valores colorimétricos de referencia proporcionados por el fabricante de la carta de caracterización.</p> <p>Crear los perfiles de color de monitores, escáneres y cámaras se mediante el software de gestión de color, seleccionando el tipo de modelo de almacenamiento en función del grado de linealidad del dispositivo.</p> <p>Realizar los ajustes de color en el software de edición de imágenes, seleccionando los perfiles de color estándar en los espacios RGB y CMYK.</p>	<p>T. 75</p>
---	---	--	---------------------



		<p>Efectuar los ajustes de gestión del color en el programa informático de tratamiento de imágenes, teniendo en cuenta las recomendaciones de los fabricantes y de las organizaciones de normalización.</p> <p>Realizar coherentemente el modelo de especificación del color: RGB, CMYK, colores planos y otros modelos en el documento, con el sistema de impresión seleccionado.</p>	
<p>3. Componer elementos gráficos, imágenes y textos según la teoría de la arquitectura tipográfica y la maquetación.</p>	<p>RP1: Definir y realizar páginas maestras para la maquetación, mediante programas de edición electrónica, teniendo en cuenta las necesidades técnicas y de comunicación reflejadas en los bocetos.</p> <p>RP2: Seleccionar caracteres tipográficos para conseguir los efectos deseados, teniendo en cuenta la arquitectura tipográfica y la maquetación, generando hojas de estilo en caso necesario.</p> <p>RP3: Elaborar maquetas de prueba para visualizar el encargo, en función del tipo de producto gráfico.</p> <p>RP4: Obtener la maqueta definitiva del producto gráfico para la aprobación por parte de la Universidad Popular, incorporando elementos gráficos, los textos y las imágenes.</p>	<p>Realizar páginas maestras. Caracteres tipográficos. Hoja de estilo. Párrafos ajustados. Maquetas de prueba. Textos revisados. Maquetas definitivas de: productos gráficos de comunicación, productos gráficos editoriales. Imágenes escuadradas y encuadradas. Archivos digitales en diferentes soportes de almacenamiento. Pruebas impresas.</p> <p>Realizar la composición de los elementos según las indicaciones del boceto, aplicando la teoría de la arquitectura gráfica y maquetación.</p> <p>Definir los márgenes, cajas de contenidos y todos los elementos gráficos en la página maestra, determinando la unidad de estilo del producto.</p> <p>Ajustar los márgenes y líneas de referencia de la página maestra o maquetas a las condiciones de corte, plegado y encuadernación.</p> <p>Revisar los textos seleccionados ajustando proporciones, remates, cuadrículas, legibilidad, kern, track, alineación, interlineado, agrupaciones, párrafos y creando hojas de estilo si fuera necesario.</p>	<p>P. 105 T. 66</p>



<p>4. Preparar y verificar artes finales para su distribución</p>	<p>RP1: Comprobar el conjunto de elementos que intervienen en el diseño para asegurar su fiabilidad, analizando las pruebas realizadas.</p> <p>RP2: Incorporar todas las especificaciones y elementos necesarios al arte final, elaborando prototipos en caso necesario, para la correcta fabricación del producto.</p> <p>RP3: Ajustar y retocar el arte final para su distribución y publicación en soporte analógico o digital, teniendo en cuenta las particularidades de la salida a que se destine.</p> <p>RP4: Realizar el control de calidad del producto final para comprobar la correcta ejecución de las indicaciones efectuadas en el arte final, verificando que responde a las necesidades del informe registro.</p>	<p>Pruebas impresas del diseño. Prototipos. Artes finales verificados. Artes finales retocados.</p> <p>Imágenes en formato comprimido.</p> <p>Archivos digitales en diferentes sistemas de almacenamiento.</p> <p>Presentaciones gráficas para diferentes soportes.</p> <p>Control de calidad de los diferentes tipos de artes finales en las diferentes plataformas.</p> <p>Ajustar los elementos necesarios para la fabricación del producto: originales, fuentes tipográficas, colores, líneas de troquelado, perfiles de color, con el arte final.</p> <p>Verificar la viabilidad técnica del producto gráfico mediante un programa de chequeo.</p> <p>Verificar que los originales digitales cumplen las recomendaciones de la norma UNE 54117 de directrices en la preparación, entrega y recepción para la producción gráfica.</p> <p>Comprimir las imágenes con el método y factor de compresión adecuado al medio en el que se van a distribuir o publicar.</p> <p>Adecuar el formato de los elementos para su distribución y publicación en diferentes medios: impresión, página web, CD y DVD, libro electrónico y otros.</p> <p>Realizar la presentación gráfica de las versiones en CD o DVD correctamente en todas las plataformas.</p> <p>Realizar la presentación gráfica de las versiones digitales para libro electrónico.</p> <p>Controlar la reproducción del</p>	<p>P. 90 T. 57</p>
--	--	---	--------------------------------------



		<p>color mediante: densitómetro, colorímetro o espectrofotómetro, verificando contraste, densidad, equilibrio de grises, balance de color y valores colorimétricos de colores referencia.</p> <p>Verificar los soportes determinando gramajes y dimensiones.</p> <p>Verificar la reproducción impresa por medio de cuentahílos, determinando la ausencia de defectos de registro, arrancado o motas.</p>	
--	--	--	--

***Horas de Prácticas + Trabajo Real**

Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real de la especialidad en relación a la especialidad formativa: Diseño gráfico de pantallas interactivas. Código: ARGN01

Unidades de competencias	Realizaciones profesionales	Unidad de obra/producto	Horas P + T*
1. Diseñar y producir interfaces de usuario con herramientas específicas del entorno web.	<p>RP1: Diseño de productos digitales.</p> <p>RP2: Creación de interfaces gráficas.</p> <p>RP3: Analizar interfaces de escritorio, Web y App.</p> <p>RP4: Proceso de diseño UI-UX.</p>	<p>Desarrollar los contenidos digitales formativos de los certificados de socio-sanitaria y jardinería y otros más si el tiempo de ejecución del proyecto lo permite.</p> <p>Crear las imágenes digitales vectoriales</p> <p>Diseño de interfaces por app: Adobe, Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign.</p>	<p>P. 124</p> <p>T. 78</p>
2. Desarrollar y publicar prototipos de apps.	<p>RP1: Crear prototipos con lenguajes de marcas y formateado.</p> <p>RP2: Realizar lenguajes de marcas: HTML5 y CSS3. Lenguajes de Script, Formularios y Feedback, Audio y video, Canvas y dibujo y Web Storage</p>	<p>Realizar los contenidos multimedia para pantallas interactivas en distintos lenguajes de programación y utilizando los paquetes SCROM y otras modalidades.</p>	<p>P. 124</p> <p>T. 78</p>

***Horas de Prácticas + Trabajo Real**



Unidades de competencias profesionales que comprenden el plan de trabajo real del Monográfico diseñado con el MF0944 3 del CdP Desarrollo de productos audiovisuales multimedia. Código: IMSV0209

Unidades de competencias	Realizaciones profesionales	Unidad de obra/producto	Horas P + T*
<p>2. Generar y adaptar los contenidos audiovisuales propios y externos</p>	<p>RP1: Crear las fuentes y maquetas según las especificaciones del proyecto, adecuándolas a los medios de difusión.</p> <p>RP2: Evaluar la calidad de las propuestas de fuentes y maquetas generadas por equipos externos, comprobando su ajuste a los criterios del proyecto.</p> <p>RP3: Ajustar las características de las fuentes multimedia producidas por equipos externos siguiendo criterios de calidad, estéticos y técnicos, adecuándolas a los requerimientos del proyecto.</p>	<p>Generar y crear los diferentes módulos de información necesarios atendiendo a los requisitos de carácter formal y/o estético y garantizando la consistencia, pertinencia y unidad estilística los contenidos educativos multimedia.</p> <p>Crear las plantillas de trabajo y hojas de estilo a partir de las especificaciones de diseño, respetando los criterios estéticos y formales y atendiendo a los requisitos técnicos.</p> <p>Crear y editar las fuentes de audio, vídeo y/o animación necesarias, consideradas como módulos de información lineal o interactiva, observando los estándares de documentación y atendiendo a los criterios narrativos, expresivos y descriptivos del lenguaje audiovisual que llevarán los contenidos educativos.</p> <p>Realizar las diferentes secuencias de vídeo (streaming, on-demand) y audio (efectos de sonido, banda sonora), según los parámetros técnicos del proyecto y su soporte o medio de difusión.</p> <p>Realizar las capturas de locuciones a partir del guión, respetando los tiempos marcados por los requerimientos del proyecto.</p> <p>Realizar los clips de animaciones y sprites, ya sean bucles o finitas, las características del proyecto.</p> <p>Crear y editar las fuentes de</p>	<p>P. 120 T. 75</p>



		<p>gráficos necesarias, consideradas como elementos de la interfaz, observando los estándares de documentación y atendiendo a los criterios funcionales y formales.</p> <p>Elaborar las diferentes propuestas de maquetación de las pantallas y los diseños de niveles, en el caso de los videojuegos dedicados a la formación.</p> <p>Diseñar, reajustar cuantas veces fuera necesario las propuestas de maqueta de pantallas</p> <p>Ajustar el tamaño, resolución y formato de las fuentes, atendiendo a criterios de calidad, estéticos y técnicos, y aplicando la nomenclatura definida por el proyecto para generar un máster de trabajo por cada alumno/a.</p> <p>Combinar, retocar o eliminar las diferentes fuentes, según las necesidades del proyecto: vídeos, subtítulos, texto en imagen, defectos, partes de imagen no deseadas, entre otras.</p>	
TOTAL DE HORAS PRÁCTICAS Y TRABAJO REAL			1.283*

*Horas de Prácticas + Trabajo Real



PRESUPUESTO ECONÓMICO

MATERIAL	CANTIDAD	PRECIO CON IVA	IMPORTE
Equipos Informáticos con las siguientes características: - Procesador: Intel Core i7 - Memoria: 16 GB DDR3 - Disco Duro: 500GB. - Tarjeta de red WIFI - Teclado USB - Ratón USB - Monitor 29"	16	1.000€	16.000€
Paquete Microsoft Office 2010 (Licencias Educativas)	16	119€	1.904€
Herramientas de desarrollo PHP de software libre	16	0€	0€
Herramientas de desarrollo MySQL de software libre	16	0€	0€
Tutoriales	16	180	2.880€
Soporte Informático	16		2.000€
Proyector	1	350	350€
Impresora Láser Color	1	500	500€
TOTAL PRESUPUESTO			23.634,00€

El total del presupuesto asciende a veintitrés mil seis ciento treinta y cuatro euros que serán financiados con el módulo B del proyecto, en concepto de alquiler, en caso de ser aprobado por el SEXPE.

En Cáceres, a la fecha que se indica en la firma electrónica.

El técnico Superior de Proyecto
Universidad Popular
Excmo. Ayuntamiento de Cáceres

Fdo.: Joaquín Vilá Ramos
Documento firmado Electrónicamente



ANEXO I: Dirección web para visualizar una muestra de los contenidos gráficos digitales y multimedia interactivos que se desarrollarán con esta especialidad formativa.

Dirección web:

up.novis.es/plataforma_educativa

usuario: UP_DSTINO

contraseña: #UP_DSTINO#21