



**MATERIALES**

Licencias Adobe para el uso de los programas tanto en el aula como en casa  
Software Visual Studio Code

Conexión a internet y acceso a Moodle Centros  
Cuaderno de clase

**CONTENIDOS BÁSICOS**

<b>DESARROLLO DE PROTOTIPOS DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA</b>	
A) Configuración del entorno de producción o desarrollo.	N) Ensamblado e integración de elementos gráficos y multimedia.
B) Clasificación de las herramientas de autor.	O) Atributos obligatorios por requisitos de accesibilidad (WAI- W3C).
C) Desarrollo mediante herramientas de autor.	P) Simulación de la funcionalidad y control en prototipos.
D) Lenguajes semánticos basados en etiquetas (tags).	Q) Participación del usuario final en el proceso de desarrollo.
E) Características de los lenguajes de marcas.	R) Verificación de la facilidad de uso (evaluación de la usabilidad).
F) Protocolo HTTP.	S) Descripciones de todos los elementos.
H) Los lenguajes XML, XHTML y HTML5.	T) Configuración y estructura básica de una página web.
I) Separación de la estructura, el contenido y la presentación.	U) Importancia de los contenidos de una web.
J) Modificación de la presentación con hojas de estilo.	V) Árbol de contenidos.
K) Utilización de hojas de estilo CSS.	W) Formularios.
L) Características de las hojas de estilo.	X) Actualización y mantenimiento de una página web.
M) Los elementos de maquetación y flujo entre los mismos	Y) Velocidad de carga.

**DESARROLLO DE LA FUNCIONALIDAD PREVISTA PARA LOS ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN, INTERACCIÓN Y CONTROL, DE PROD. ED. MULTIMEDIA**

A) Funcionalidad para el acceso y la presentación de información.

Desarrollo de la interfaz de usuario.

De los elementos de interacción.

De la funcionalidad de los controles.

B) Integración de bases de datos en páginas web.

C) Gestión y control de acceso a bases de datos.

Gestión de los eventos y acciones.

D) Corrección y análisis de acciones inapropiadas en el usuario.

M) El lenguaje JavaScript y la comunicación asíncrona (AJAX).

E) Materialización de la navegación entre páginas o pantallas.

F) Los elementos de información y ayuda al usuario.

G) Navegación, URLs y enlaces. rutas relativas y absolutas.

H) Empleo y modificación de guiones de interacción o comportamientos.

I) Librerías y bibliotecas de códigos de interacción.

J) Interpretación y ejecución de código en el lado del cliente.

K) Comunicación de interacción.

L) Depuración de códigos.

**REALIZACIÓN DE LA PUBLICACIÓN, ACTUALIZACIÓN Y MANTENIMIENTO DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA**

A) Hardware y software adicional.

B) Configuración del entorno de utilización o despliegue.

C) Validación de productos editoriales multimedia.

Revisión de los requisitos de accesibilidad.

Herramientas de validación automática.

D) Publicación en soportes físicos de almacenamiento digital.

Copias de seguridad.

Herramientas y formatos de grabación.

E) Publicación y actualización de productos en Internet.

Herramientas de transferencia de información. Protocolo FTP.

F) Verificación.

G) Registro de peticiones de cambios, actualización y mantenimiento.

### ELABORACIÓN DE MANUALES DE USUARIO, TÉCNICOS Y DE MANTENIMIENTO DE PROD. ED. MULTIMEDIA

<p>A) Documentación de productos editoriales multimedia.</p> <p>La documentación en línea.</p> <p>B) Formato, estructura, soporte y estilo editorial de la documentación.</p> <p>C) Elaboración de manuales.</p> <p>De mantenimiento.</p> <p>De procesos, de estándares y técnica.</p> <p>De usuario en soporte digital.</p> <p>De ayuda para la eficiencia del usuario final.</p> <p>D) Aplicaciones de edición de sistemas interactivos de ayuda.</p>	<p>E) Revisión de los manuales de usuario.</p> <p>Documento de evaluación.</p> <p>Registro de fallos y registro de últimas correcciones.</p> <p>F) Elaboración del dossier de aseguramiento de la calidad.</p> <p>G) Archivo de la documentación técnica del proyecto.</p> <p>H) Descripción de las condiciones legales de uso.</p> <p>I) Mantenimiento y desarrollo de nuevas versiones</p> <p>J) Balance final y la actualización del histórico de proyectos.de cambios, actualización y mantenimiento.</p>
---	---

### VERIFICACIÓN DE PRODUCTOS EDITORIALES MULTIMEDIA

<p>A) Revisión de productos intermedios.</p> <p>B) Proceso y técnicas de evaluación. Fases.</p> <p>C) Realización de pruebas.</p> <p>Unitarias.</p> <p>De enfoque estructural (caja blanca) y funcional (caja negra).</p> <p>De integración. De implantación.</p>	<p>De aceptación.</p> <p>De regresión.</p> <p>D) Análisis, evaluación y chequeo de las características de las pruebas.</p> <p>De integración del sistema completo.</p> <p>Funcionales, de comunicaciones, rendimiento, volumen, sobrecarga, disponibilidad, operación, entorno y seguridad.</p>
---	---

<p>E) Definición y objetivos de la evaluación de la usabilidad.</p> <p>Facilidad en el uso.</p> <p>Aprendizaje rápido del uso.</p>	<p>Empíricos y analíticos.</p> <p>Ensamblaje, componentes, comunicación, rendimiento y satisfacción.</p>
<p>F) Interacción flexible. Alternativas lógicas.</p> <p>Eficiencia</p> <p>Funcionamiento a prueba de itinerarios infrecuentes.</p>	<p>H) Verificaciones de ensamblaje, componentes, comunicación, rendimiento, satisfacción y requisitos de internacionalización.</p> <p>I) Corrección de los errores o defectos encontrados.</p>
<p>G) Evaluación de otros requisitos no funcionales.</p>	

Los contenidos de los distintos bloques se encuentran integrados en 4 unidades didácticas que quedan secuenciadas de la siguiente manera:

1º trimestre: 1 y 2

2º trimestre: 3 y 4

## EVALUACIÓN

La evaluación se llevará a cabo a través de la calificación de los Criterios de Evaluación y la adquisición de los Resultados de Aprendizaje recogidos en la Orden de 26 de agosto de 2014, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Diseño de publicaciones editoriales, impresas y multimedia.

## CALIFICACIÓN

La calificación se llevará a cabo con distintos instrumentos, entre otros se podrán utilizar los siguientes:

- Observación
- Ejercicios prácticos en el aula
- Rubrica
- Pruebas escritas
- Pruebas prácticas
- Proyectos

## RECUPERACIÓN

En caso de que la calificación fuera negativa el alumnado deberá volver a trabajar aquellos criterios en los que la calificación no fue positiva. De esta manera, el alumnado tendrá la posibilidad de realizar una prueba de recuperación después de cada evaluación.

La calificación final se obtendrá sin más que realizar la media de los criterios evaluados durante todo el curso.