

Diseño Proyecto Intramódulo



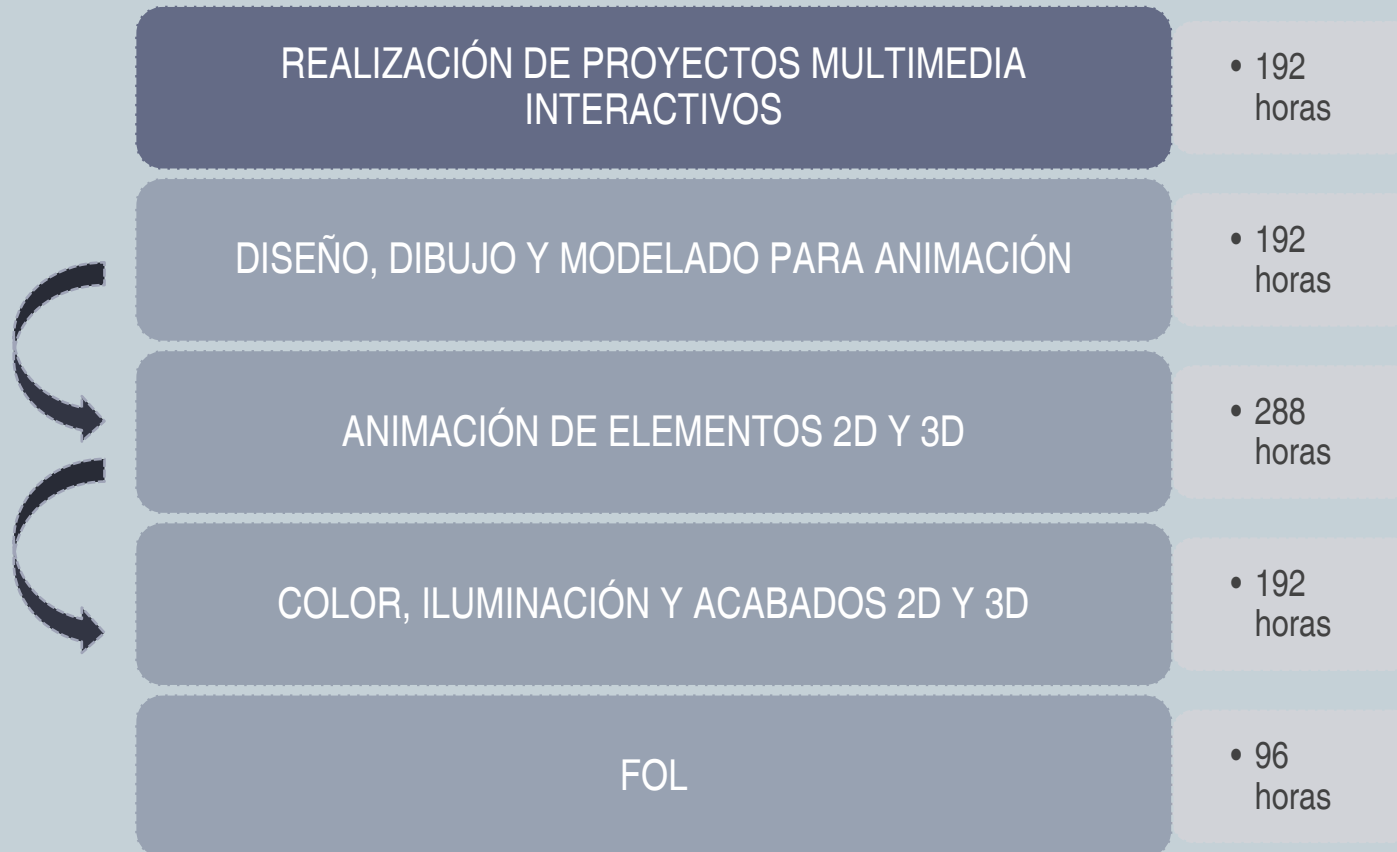
CFGS Animación 3D, juegos y entornos interactivos.

Competencia general Ciclo



La competencia general de este título consiste en generar animaciones 2D y 3D para producciones audiovisuales y **desarrollar productos audiovisuales multimedia interactivos, integrando los elementos y fuentes que intervienen en su creación y teniendo en cuenta sus relaciones, dependencias y criterios de interactividad, a partir de parámetros previamente definidos.**

Módulos implicados (1º curso)



Perfil profesional



Desarrollador de aplicaciones y productos audiovisuales multimedia .

Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos y no interactivos.

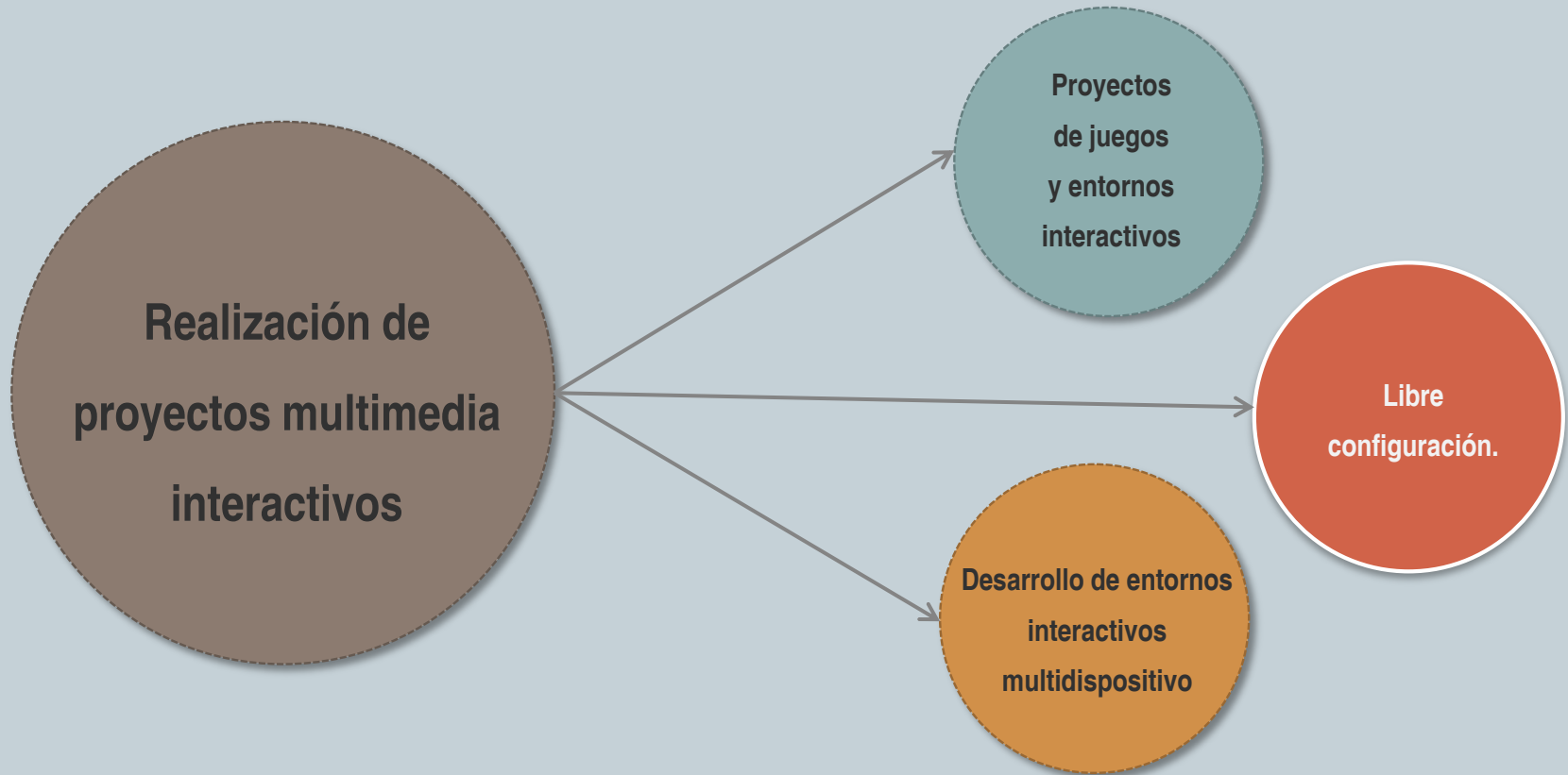
Unidades de competencia



UC0944_3: Generar y adaptar los contenidos audiovisuales multimedia propios y externos.

UC0945_3: Integrar los elementos y las fuentes mediante herramientas de autor y de edición.

Relación con módulos de 2º curso



COMPETENCIAS PPS

Qué

Cómo

Para
qué

Competencia PPS

- k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

Competencia PPS

- l) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

Competencia PPS

- n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

Competencias clave



Competencia en comunicación lingüística CCL

COMPETENCIAS/ OBJETIVOS

Qué

Cómo

Para
qué

Competencias PPS

- g) Generar y adaptar los contenidos del proyecto multimedia interactivo, creando las fuentes y maquetas, evaluando su calidad y comprobando la adecuación de las mismas, tanto las propias como las provenientes de colaboradores externos.
- o) Supervisar y aplicar procedimientos de gestión de calidad, de accesibilidad universal y de «diseño para todos», en las actividades profesionales incluidas en los procesos de producción y prestación de servicios.

OBJETIVOS

- g) Valorar las posibilidades de creación de fuentes y maquetas propias o importadas, teniendo en cuenta la adecuación de las mismas y su calidad, analizando sus ventajas e inconvenientes y justificando las decisiones adoptadas en el proceso de generación y adaptación de los contenidos de proyectos multimedia interactivos.
- o) Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».

RA/CONTENIDOS/CRITERIOS EVALUACIÓN

RA

RA 1. Construye la interfaz principal de navegación y control, valorando las posibilidades de aplicación de criterios ergonómicos, de accesibilidad, usabilidad y diseño para todos, que optimicen el funcionamiento de los productos.

CONTENIDOS

La interfaz de usuario de productos multimedia interactivos.

Experiencia de usuario.

Evaluación y validación de la interfaz de usuario.

CRITERIOS EVALUACIÓN

- Se han establecido los elementos de la interfaz principal de navegación y se han dotado de funcionalidad y control, siguiendo las especificaciones del proyecto y la normativa de diseño para todos.
- Se han estructurado las pantallas, páginas o niveles del producto multimedia o videojuego, utilizando las herramientas de autor y ajustándose a las especificaciones del proyecto.
- Se ha establecido y comprobado el manejo de los eventos y la actualización de los estados de los diferentes elementos de la interfaz.
- Se han evidenciado las zonas activas de la interfaz, asegurando su reconocimiento por parte del usuario y atendiendo a los criterios ergonómicos, de accesibilidad y usabilidad.

Logro

Objeto

Acción/
contexto

RA/CONTENIDOS/CRITERIOS EVALUACIÓN

RA

RA 2. Distinguir las características funcionales de los elementos y fuentes que intervienen en un proyecto multimedia interactivo, teniendo en cuenta su composición, la generación y sincronización de sus movimientos, la creación de sus elementos interactivos y la dotación de interactividad, a partir de la interpretación de los requerimientos de su documentación técnica, para su integración con herramientas de autor y de edición.

CONTENIDOS

Creación, adaptación, edición o reelaboración de fuentes.

- Tipos de fuentes.
- Técnicas y herramientas de edición

CRITERIOS EVALUACIÓN

- c) Se han editado los módulos de información (textos, imagen, vídeo y audio), aplicando criterios expresivos y estéticos compatibles con los requerimientos del proyecto.
- f) Se han integrado en módulos de información las fuentes de textos y de gráficos, ilustraciones y fotografías, ajustando sus características técnicas y formales.

Logro

Objeto

Acción/
contexto

RA/CONTENIDOS/CRITERIOS EVALUACIÓN

RA

RA 4: Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».

CONTENIDOS

Generación de los elementos interactivos de un proyecto multimedia.

Evaluación de las interacciones de cada pantalla, página o nivel.

CRITERIOS EVALUACIÓN

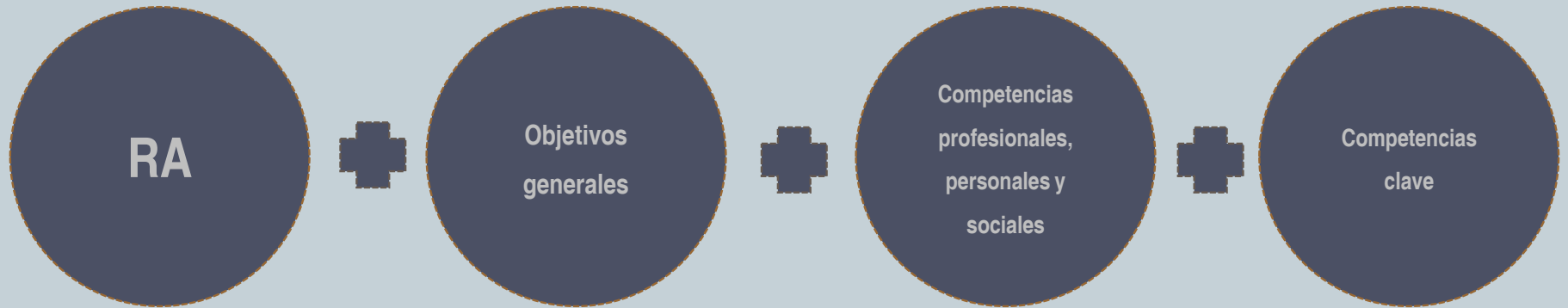
- a) Se han generado los diferentes estados de los elementos interactivos, introduciendo animaciones, textos, imágenes y/o sonidos, siguiendo las especificaciones del diseño.
- b) Se ha añadido el código o los comportamientos preestablecidos adecuados para dotar de interactividad a los elementos interactivos, respetando las especificaciones del proyecto.
- e) Se ha comprobado y previsualizado el correcto funcionamiento de la interactividad en cada pantalla o nivel, corrigiendo los posibles errores de sintaxis y tiempo de ejecución, empleando las herramientas de depuración de código.

Logro

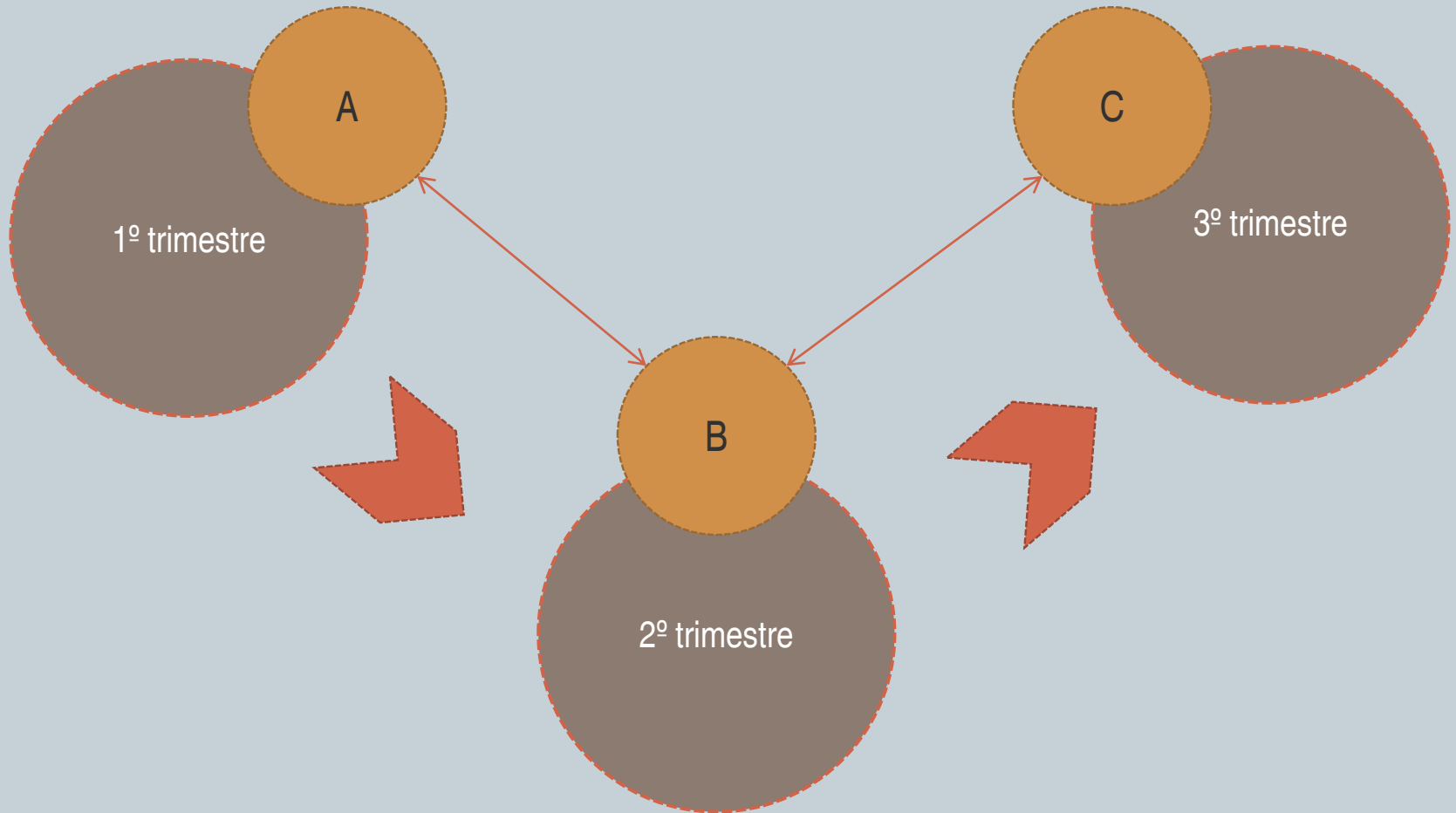
Objeto

Acción/
contexto

PROYECTO MÓDULO



TEMPORALIZACIÓN



TEMPORALIZACIÓN II



1º curso



2º curso

¿Continuación?

BLOQUES TEMÁTICOS MÓDULO



1. **La Industria Multimedia**
2. **El Proyecto Multimedia: Documentación Técnica, Fases Y Perfiles.**
3. **Generación y tratamiento de fuentes: Imagen, vídeo, animación, texto...**
4. **Diseño Y Gestión De Interfaces.**
5. **Interactividad.**
6. **Adaptación e integración de fuentes y módulos de información en multimedia interactiva.**
7. **Evaluación, Control De Calidad Y Normativa.**

PLANIFICACIÓN



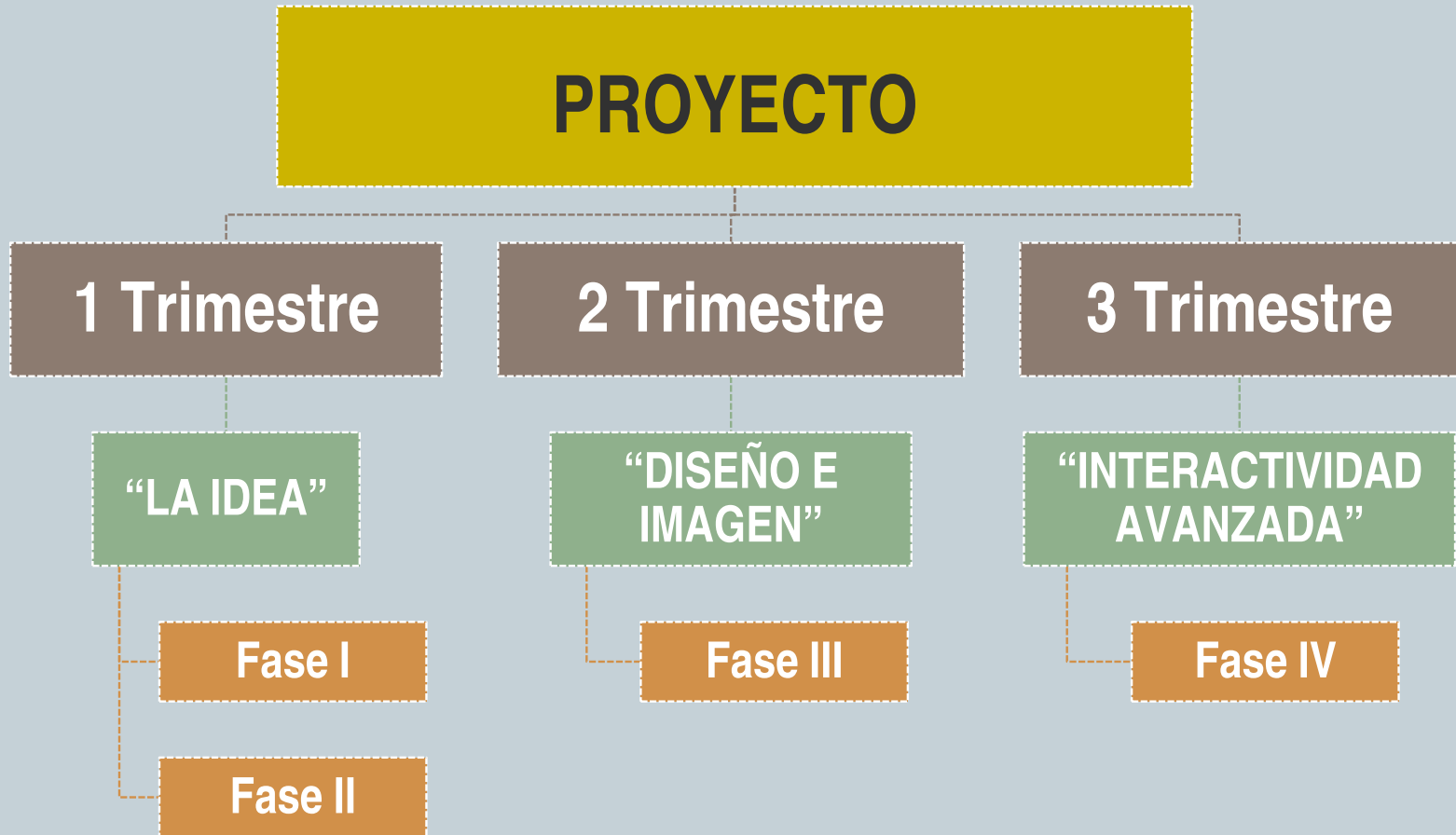
Definición

- **Proyectos grupales** (grupos variables en función de la fase de desarrollo).
- El **alumno decide** qué idea desarrollar, si evoluciona y hacia donde evoluciona.
- Los **plazos y pautas** para evaluación del proyecto los marca el docente.

¿Qué busco?

- **Motivar y estimular.**
- Trabajar las **competencias profesionales y clave.**
- Cumplir con los **objetivos generales y RA.**
- **Aplicar los contenidos** a la consecución de un “**producto real**” (para el alumnado).

TEMPORALIZACIÓN



Relación actividades/Competencias clave...



Presentación y defensa oral.

Generación de
contenidos escritos



Creación actividades/ RA



RA

CONTENIDOS

CRITERIOS

Actividad

Actividad

Relación actividades/competencias PPS



k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.

Investigación

l) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.

Conceptualización
producto

n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.

Debates

Trabajo en equipo

DESARROLLO: 1º TRIMESTRE: “LA IDEA”



Proyecto fase I: Brainstorming

RETO

Se propone a los alumnos que piensen en un producto del sector multimedia que les gustaría que existiera y que tenga salida comercial según su criterio.

METODOLOGÍA

1. Grupos de dos alumnos.
2. Cada grupo **investigará** en la red y definirá productos. Después expondrá al resto de la clase en qué consiste cada uno y justificarán su necesidad. El resto de la clase deberá tomar notas.
3. Una vez terminada la **exposición**, se debatirá qué ideas son las que más han sorprendido, los alumnos argumentarán sus valoraciones.
4. Los productos se someterán a votación de manera que prevalecerán sólo 4.

Evaluación fase I



¿Qué evaluamos?	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
<p>C. PPS</p> <p>k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	10%	Investigación	<ul style="list-style-type: none">• Buscan información en webs especializadas en nuevas tecnologías.• Investigan sobre productos en experimentación.• Realizan una lluvia de ideas fundamentando sus propuestas.
<p>C.PPS</p> <p>n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.</p>	10%	Debate	<ul style="list-style-type: none">• Respetan las propuestas de sus compañeros.• Respetan el turno de palabra.• Argumentan correctamente el por qué de su valoración.• Rebaten con respeto las ideas de sus compañeros.
<p>Competencia clave</p> <p>Competencia en comunicación lingüística CCL</p>	<p>Trabajamos pero no evaluamos</p>	Exposición	<ul style="list-style-type: none">• Exponen su idea con claridad.• Estructuran la exposición de forma proporcionada, permitiendo la intervención del resto del equipo.• Utilizan un terminología propia de las nuevas tecnologías.• Muestran una expresión oral fluida y correcta

Resumen fichas evaluación fase I



C PPS	ITEMS PROYECTOS ANIMACIÓN	E	%
k)	Buscan información en webs especializadas en nuevas tecnologías.		10%
	Investigan sobre productos en experimentación.		
	Realizan una lluvia de ideas fundamentando sus propuestas.		
n)	Respetan las propuestas de sus compañeros.		10%
	Respetan el turno de palabra.		
	Argumentan correctamente el por qué de su valoración.		
	Rebaten con respeto las ideas de sus compañeros.		
C. Clave	Exponen su idea con claridad.		NE
	Estructuran la exposición de forma proporcionada, permitiendo la intervención del resto del equipo.		
	Utilizan un terminología propia de las nuevas tecnologías.		
	Muestran una expresión oral fluida y correcta		

DESARROLLO: 1º TRIMESTRE: “LA IDEA”



Proyecto fase II: Desarrollo/pre-producción.

RETO

1. Se propone a los alumnos que desarrollen la pre-producción de una de las ideas que se escogieron en la fase I.
2. El desarrollo consistirá en la elaboración de un documento que recoja todas las fases de la preproducción de ideas/proyectos en la industria multimedia. Deberán asumir el papel de profesionales del sector que buscan financiación para su proyecto.
3. El docente y el resto de los alumnos ejercerán el rol de posibles mecenas.

DESARROLLO: 1º TRIMESTRE: “LA IDEA”



Proyecto fase II: Desarrollo/pre-producción.

METODOLOGÍA

1. Se dividirá la clase en cuatro grupos.
2. Cada grupo elegirá una de las 4 ideas que prevalecieron en la fase I y en la que ningún miembro del equipo participara.
3. Los alumnos que propusieron las ideas elegidas en la fase I harán una exposición de lo que esperan del desarrollo de las mismas, el equipo que haya elegido esa idea tomará notas ya que deberán hacer una propuesta basándose en esas directrices.
4. Los equipos encargados de desarrollar cada idea lo harán como si fuera suya aunque basándose en las directrices que les hayan dado los creadores originales. Podrán hacer mejoras siempre y cuando las justifiquen debidamente. Además prepararán un documento descriptivo que resulte convincente.
5. Ese documento se entregará por escrito y además, los equipos deberán de preparar una exposición a la que cada miembro defienda ante a sus compañeros cada uno de los puntos del proyecto.
6. Podrán utilizar material de apoyo para su exposición (proyecciones, diseños o prototipos del producto, etc).
7. El docente les proporcionará un pequeño guión con los puntos a tratar en el proyecto.
8. El tiempo de ejecución será aproximadamente de dos meses (hasta final de trimestre) y se combinará con las enseñanzas de los contenidos teórico-prácticos del módulo. Estos contenidos serán útiles para el desarrollo del proyecto aunque el alumnado deberá profundizar e investigar para desarrollar correctamente su proyecto. Además, podrán solicitar asesoramiento a la profesora.
9. Durante la exposición, el resto de la clase o el docente (“mecenas”) podrá formularles preguntas, hacer sugerencias o pedir más información sobre su idea.
10. Finalmente, los creadores originales de las ideas harán una valoración del trabajo de sus compañeros y si el desarrollo de producto ha cumplido sus expectativas.

Ejemplo guión proyecto fase II



TRABAJO EN EQUIPO: GESTIÓN DE PROYECTO MULTIMEDIA

1. Concepto
 - a. Definición y género (tipología de producto).
 - b. Soporte
 - c. Justificación de su importancia.
 - d. Público.
 - e. Financiación.
 - f. Promoción y distribución.
 - g. Equipo humano
 - h. Equipo técnico
2. Apariencia: describir o mostrar el tipo de enfoque estético.
3. Estructura y desarrollo: breve descripción.
4. Medios necesarios: Fuentes multimedia.
5. Defensa

Evaluación fase II



¿Qué evaluamos?	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
<p>C.PPS</p> <p>l) Resolver situaciones, problemas o contingencias con iniciativa y autonomía en el ámbito de su competencia, con creatividad, innovación y espíritu de mejora en el trabajo personal y en el de los miembros del equipo.</p>	15%	Conceptualización producto	<ul style="list-style-type: none">• Investigas sobre posibles salidas comerciales al producto creado.• Respetan las consignas previas en el desarrollo de la conceptualización del producto.• Buscan posibles vías de financiación: subvenciones, créditos, etc.• Realizan un presupuesto.• Distribuyen de manera racional los recursos humanos disponibles.• Definen el producto desarrollando todos los apartados de guión.• Definen los mediao técnicos y humanos
<p>Competencia clave</p> <p>Competencia en comunicación lingüística CCL</p>	Lo trabajamos pero no lo evaluamos	Exposición	<ul style="list-style-type: none">• Exponen su iproyecto con claridad.• Estructuran la exposición de forma proporcionada, permitiendo la intervención del resto del equipo.• Utilizan un terminología propia de las nuevas tecnologías.• Muestran una expresión oral fluida y correcta

Evaluación fase II



¿Qué evaluamos?	CE	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
<p>RA 1. Construye la interfaz principal de navegación y control, valorando las posibilidades de aplicación de criterios ergonómicos, de accesibilidad, usabilidad y diseño para todos, que optimicen el funcionamiento de los productos.</p>	<p>a) Se han establecido los elementos de la interfaz principal...(15%)</p> <p>c) Se ha establecido y comprobado el manejo de los eventos ...(15%)</p> <p>e) Se han evidenciado las zonas activas(15%)</p>	<p>45%</p>	<p>Apariencia: Enfoque estético</p> <p>Medias necesarios: Fuentes multimedia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Definen la estructura y elementos de la interfaz mediante un wireframe. Señalan los elementos interactivos que incluirá la interfaz, así como el tipo de interactividad y tecnología de desarrollo. Establecen un mapa de zonas sensibles para el usuario. Establecen la armonía de color que se usará y justifican su decisión. Elaboran diseños de los principales elementos de la interfaz. Establecen la familia de fuentes de texto y justifican su decisión.
	<p>b) Se han estructurado las pantallas, páginas ...</p>	<p>20%</p>	<p>Estructura y desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Definen la estructura de la app. Crean un mockup donde se represente gráficamente el flujo de la app. Establecen los mecanismos de entrada y salida entre pantallas y justifican su decisión. Establecen medidas básicas de usabilidad y accesibilidad.

Resumen ficha evaluación fase II



C/RA	ITEMS	E	%	C/RA		E	%
PPS/I	Investigas sobre posibles salidas comerciales al producto creado.		15%		Definen los medios multimedia necesarios para el desarrollo del proyecto.		20%
	Respetan las consignas previas en el desarrollo de la conceptualización del producto.				Definen qué formatos deberán aplicarse a las mismas y generan un documento con las indicaciones.		
	Buscan posibles vías de financiación: subvenciones, créditos, etc.				Establecen medidas para el uso y formateo de fuentes de texto.		
	Realizan un presupuesto.			RA 1 b	Definen la estructura de la app.		
	Distribuyen de manera racional los recursos humanos disponibles.				Crean un mockup donde se represente gráficamente el flujo de la app.		
	Definen el producto desarrollando todos los apartados de guía.				Establecen los mecanismos de entrada y salida entre pantallas y justifican su decisión.		
	Definen los medioa técnicos y humanos				Establecen medidas básicas de usabilidad y accesibilidad.		
RA1 A, c, e	Definen la estructura y elementos de la interfaz mediante un wireframe.		45%	Cclave	Exponen su iproyecto con claridad.		NE
	Señalan los elementos interactivos que incluirá la interfaz, así como el tipo de interactividad y tecnología de desarrollo.				Estructuran la exposición de forma proporcionada, permitiendo la intervención del resto del equipo.		
	Establecen un mapa de zonas sensibles para el usuario.				Utilizan un terminología propia de las nuevas tecnologías.		
	Establecen la armonía de color que se usará y justifican su decisión.				Muestran una expresión oral fluida y correcta		
	Elaboran diseños de los principales elementos de la interfaz.						
	Establecen la familia de fuentes de texto y justifican su decisión.						

2º TRIMESTRE: “Diseño e Imagen”



Proyecto fase III

RETO

Se propone a los alumnos lo siguiente:

Formáis parte de una empresa dedicada a diseñar el soporte multimedia y a generación de contenidos destinados a promocionar productos de clientes externos. Tenéis un nuevo encargo que podéis escoger entre las siguientes propuestas :

- Una de las ideas propuestas en el brainstorming de la primera sesión.
- Una de las ideas desarrolladas en las fases I y II.

Una vez elegido el producto sobre el que trabajareis, debéis desarrollar la imagen de la web promocional (portada y sección) así como generar los contenidos que sirvan de promoción al producto. El objetivo es convencer al cliente (el docente) de que vuestra propuesta es adecuada y lo haréis en dos fases, la maqueta y el desarrollo.

2º TRIMESTRE: “Diseño e Imagen”



Proyecto fase III

METODOLOGÍA

1. Los alumnos se distribuirán en **grupos** de tres personas.
2. Dispondrán **de 2 meses** para la elaboración del proyecto (2º trimestre).
3. Deberán de **escoger el producto** sobre el que van a trabajar y comunicárselo por escrito al docente.
4. Los alumnos harán una **investigación previa**, para definir la últimas tendencias en lo que a diseño y promoción de productos similares a los elegidos para su proyecto se refiere.
5. Tendrán 3 semanas para elaborar una **maqueta** sobre el diseño que tendrá el soporte promocional multimedia del producto (web) así como para elaborar el documento que recoja la justificación del mismo y todos los elementos formales relacionados (armonías de color, tipología de fuentes, etc).
6. **La maqueta del diseño y la navegación será presentada** al docente que actuará como cliente, una vez este de el visto bueno, los alumnos comenzarán a elaborar el portal web.
7. El portal web incluirá un “**index**” y una “**sección**”, cada uno con diseños independientes.
8. Deberán **redactar los contenidos** descriptivos del producto que incluirán en la web.
9. Buscarán o elaborarán los **materiales audiovisuales** que insertarán en su web. Tendrán libertad total para la gestión de estos contenidos.
10. Finalmente, los alumnos deberán **presentar ante la clase el producto final**, justificando las decisiones adoptadas, mostrando las referencias creativas que han tenido, explicando las estrategias adoptadas en cuanto a usabilidad y accesibilidad se refiere, y respondiendo, si se diera el caso, a las dudas que sus compañeros o docente les plantee.

Nota: Durante el proceso de elaboración, el docente desarrollará los contenidos relativos al diseño, composición visual, interfaces y usabilidad relativos al segundo trimestre.

Resumen tarea



- 1. Investigación**
- 2. Documento: Maqueta y justificación.**
- 3. Presentación maqueta**
- 4. Desarrollo index y sección.**
- 5. Creación de contenidos: Texto.**
- 6. Elaboración y tratamiento de soportes gráficos y audiovisuales.**
- 7. Presentación oral producto.**

Evaluación fase I



¿Qué evaluamos?	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
<p>C. PPS</p> <p>k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>10%</p>	<p>Investigación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buscan información en webs especializadas en nuevas tecnologías. • Investigan nuevas tendencias de diseño. • Investigan sobre nuevas tecnologías de desarrollo y sus posibilidades. • Realizan una lluvia de ideas fundamentando sus propuestas.
<p>C.PPS</p> <p>n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.</p>	<p>10%</p>	<p>Trabajo en equipo (observación)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica grupal correcta • Utilizan técnicas y nuevas tecnologías para la coordinación del trabajo (keep, etc) • Respetan las propuestas de sus compañeros. • Distribuyen el trabajo de manera equitativa. • Debaten las diferencias de opinión argumentando sus razones.
<p>Competencia clave</p> <p>Competencia en comunicación lingüística CCL</p>	<p>Trabajamos pero no evaluamos</p>	<p>Exposición final</p> <p>Creación de contenidos: Texto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exponen su idea con claridad. • Estructuran la exposición de forma proporcionada, permitiendo la intervención del resto del equipo. • Utilizan un terminología propia de las nuevas tecnologías. • Muestran una expresión oral fluida y correcta <ul style="list-style-type: none"> • Crean contenidos relacionado con el producto elegido. • Los textos presentan una correcta expresión escrita. • Los textos no contienen errores ortográficos.

Evaluación fase III

¿Qué evaluamos?	CE	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
RA 1. Construye la interfaz principal de navegación y control...	a) Se han establecido los elementos de la interfaz principal...	15%	Documento: Maqueta y justificación.	<ul style="list-style-type: none"> Esta ha creado un prototipo de interfaz (wireframe). Se han indicado las áreas sensibles y elementos interactivos. Se ha establecido una línea estética. Se ha usado software para la creación del prototipo. Se ha generado un documento que justifique las decisiones adoptadas.
RA 2. Distinguir las características funcionales de los elementos y fuentes que intervienen en un proyecto multimedia interactivo...	c) Se han editado los módulos de información (textos, imagen, vídeo y audio...	10%	Elaboración y tratamiento de soportes gráficos y audiovisuales.	<ul style="list-style-type: none"> Se han recopilado y organizado todos los elementos gráficos que se usarán en el desarrollo de la interfaz. Se han creado los elementos audiovisuales adicionales. Se han obtenido las imágenes de bancos de imágenes libre o respetando los derechos de autor. Se han editado parámetros técnicos/ estéticos de los medias para adaptarlos al estilo definido.
	f) Se han integrado en módulos de ...	10%		<ul style="list-style-type: none"> Se ha ajustado la resolución de los elementos gráficos para su correcta integración en un entorno web. Usan formatos adecuados para la integración de los medias en su web/app. Ha organizado correctamente la estructura de su proyecto para la correcta integración/localización de los medias.
RA 4: Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».	a) Se han generado los diferentes estados de los elementos interactivos,...	15%	Desarrollo: index y sección.	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla en HTML5 la interfaz principal. Desarrolla en HTML5 el index. Usa Css3 para el aspecto formal de la interfaz. Introduce correctamente los medias (imagen, vídeo, etc).
	b) Se ha añadido el código ...para dotar de interactividad ...	15%		<ul style="list-style-type: none"> Usa CSS3 para generar los comportamientos y los diferentes estados de elementos interactivos. Incorporan transiciones/animaciones CSS3 Establece distintos estados para los links. Asigna diferentes estados a los menús y otros elementos para mostrar que son interactivos.
	e) Se ha comprobado y previsualizado el correcto funcionamiento...	15%		<ul style="list-style-type: none"> Se ha realizado un testing del producto, previo a su presentación. El flujo web funciona correctamente. Incorporan elementos (desarrollo) que favorezcan accesibilidad de la app/ web. Incorporan elementos (desarrollo) que favorezcan usabilidad de la app/ web.

Resumen ficha evaluación fase III



C/RA	ITEMS	E	%	C/RA		E	%
PPS k)	Buscan información en webs especializadas en nuevas tecnologías.		10 %	RA2 c	Se han recopilado y organizado todos los elementos gráficos que se usarán en el desarrollo de la interfaz.		10 %
	Investigan nuevas tendencias de diseño.				Se han creado los elementos audiovisuales adicionales.		
	Investigan sobre nuevas tecnologías de desarrollo y sus posibilidades.				Se han obtenido las imágenes de bancos de imágenes libre o respetando los derechos de autor.		
	Realizan una lluvia de ideas fundamentando sus propuestas.				Se han editado parámetros técnicos/ estéticos de los medias para adaptarlos al estilo definido.		
PPS n)	Dinámica grupal correcta		10 %	RA2 f	Se ha ajustado la resolución de los elementos gráficos para su correcta integración en un entorno web.		10 %
	Utilizan técnicas y nuevas tecnologías para la coordinación del trabajo (keep, etc)				Usan formatos adecuados para la integración de los medias en su web/app.		
	Respetan las propuestas de sus compañeros.				Ha organizado correctamente la estructura de su proyecto para la correcta integración/localización de los medias.		
	Distribuyen el trabajo de manera equitativa.						
	Debatan las diferencias de opinión argumentando sus razones.						
RA1 a	Esta ha creado un prototipo de interfaz (wireframe).		15 %				
	Se han indicado las áreas sensibles y elementos interactivos.						
	Se ha establecido una línea estética.						
	Se ha usado software para la creación del prototipo.						
	Se ha generado un documento que justifique las decisiones adoptadas						

Resumen fichas evaluación fase III



C PPS	ITEMS PROYECTOS ANIMACIÓN	E	%
RA4 a	Desarrolla en HTML5 la interfaz principal.		15%
	Desarrolla en HTML5 el index.		
	Usa Css3 para el aspecto formal de la interfaz.		
	Introduce correctamente los medias (imagen, vídeo, etc).		
RA4 b	Usa CSS3 para generar los comportamientos y los diferentes estados de elementos interactivos.		15%
	Incorporan transiciones/animaciones CSS3		
	Establece distintos estados para los links.		
	Asigna diferentes estados a los menús y otros elementos para mostrar que son interactivos.		
RA4 e	Se ha realizado un testing del producto, previo a su presentación.		15%
	El flujo web funciona correctamente.		
	Incorporan elementos (desarrollo) que favorezcan accesibilidad de la app/ web.		
	Incorporan elementos (desarrollo) que favorezcan usabilidad de la app/ web.		
C clave	Creación de contenidos		NE
	Exposición final		

3º TRIMESTRE: “Interactividad avanzada”



Proyecto fase IV

RETO

Se propone a los alumnos lo siguiente:

Elaborar la **documentación técnica y de soporte** (ayuda y solución de problemas) del producto elegido para la fase III del proyecto. Esta ayuda será maquetada como un documento interactivo que será accesible desde el portal web creado en la fase III. Todos los contenidos que necesiten para la elaboración de esta documentación (videotutoriales, gráficos, esquemas...) serán creados por los alumnos.

Una vez elaborada la documentación, subirán todo el portal web a la nube de manera que quede accesible para el resto de la clase.

Dado que la estructura de este material será libre, cada grupo deberá planificar una presentación en la que expliquen el funcionamiento de cada una de las secciones a la clase.

3º TRIMESTRE: “Interactividad avanzada”



Proyecto fase IV

METODOLOGÍA

1. Los alumnos se distribuirán en los mismo **grupos** que se crearon para la fase III.
2. Dispondrán **de 2 meses** para la elaboración del proyecto (3º trimestre).
3. Trabajarán sobre el mismo producto escogido para la fase III y por tanto deberán seguir las pautas de diseño ideadas para el mismo .
4. Los alumnos harán una **investigación previa** sobre la documentación técnica y de soporte que facilitan las empresas tecnológicas más punteras del mercado. En el caso de que el producto elegido en la fase III no sea de carácter tecnológico (empresa de alimentación), el interactivo sustituirá los contenidos sobre el uso del producto por “sugerencias” de uso (recetarios, etc).
5. Los alumnos también deberán hacer una detección de las secciones del proyecto (fase III) más susceptibles de necesitar soporte. Para ellos, podrá realizar “testing” y pruebas de usabilidad pidiendo la colaboración de compañeros de clase ajenos a su grupo de trabajo. La documentación obtenida de estas pruebas deberá de ser aportada por escrito al docente antes de la finalización del mismo..
6. **Los contenidos del interactivo** así como el material audiovisual de soporte será elaborado por los alumnos y **podrá ser ficticio**..
7. Finalmente, los alumnos deberán **presentar ante la clase el producto final**, justificando las decisiones adoptadas, mostrando los resultados de los test que les llevaron a adoptar determinadas ,decisiones en cuanto al diseño del interactivo se refiere. Además, el resto de los alumnos podrán plantear dudas que el equipo deberá intentar resolver. Una vez terminada la exposición, enviarán el enlace de acceso a los contenidos al docente.

Nota: Durante el proceso de elaboración, el docente desarrollará los contenidos relativos al diseño, composición visual, interfaces y usabilidad relativos al tercer trimestre.

Resumen tarea



- 1. Investigación previa.**
- 2. Plan testing: Diseño de pruebas alfa y beta.**
- 3. Realización pruebas testing.**
- 4. Elaboración contenidos material interactivo.**
- 5. Desarrollo documentación de soporte/ayuda producto.**
- 6. Presentación oral.**

Evaluación fase I



¿Qué evaluamos?	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
<p>C. PPS</p> <p>k) Adaptarse a las nuevas situaciones laborales, manteniendo actualizados los conocimientos científicos, técnicos y tecnológicos relativos a su entorno profesional, gestionando su formación y los recursos existentes en el aprendizaje a lo largo de la vida y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación.</p>	<p>5%</p>	<p>Investigación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buscan información en webs especializadas en nuevas tecnologías. • Investigan nuevas tendencias de diseño. • Investigan sobre nuevas tecnologías de desarrollo y sus posibilidades. • Realizan una lluvia de ideas fundamentando sus propuestas.
<p>C.PPS</p> <p>n) Comunicarse con sus iguales, superiores, clientes y personas bajo su responsabilidad, utilizando vías eficaces de comunicación, transmitiendo la información o conocimientos adecuados y respetando la autonomía y competencia de las personas que intervienen en el ámbito de su trabajo.</p>	<p>5%</p>	<p>Trabajo en equipo (observación)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica grupal correcta • Utilizan técnicas y nuevas tecnologías para la coordinación del trabajo (keep, etc) • Respetan las propuestas de sus compañeros. • Distribuyen el trabajo de manera equitativa. • Debaten las diferencias de opinión argumentando sus razones.
<p>Competencia clave</p> <p>Competencia en comunicación lingüística CCL</p>	<p>Trabajamos pero no evaluamos</p>	<p>Exposición final</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exponen su idea con claridad. • Estructuran la exposición de forma proporcionada, permitiendo la intervención del resto del equipo. • Utilizan un terminología propia de las nuevas tecnologías. • Muestran una expresión oral fluida y correcta

Evaluación Proyectos de Juegos...

¿Qué evaluamos?	CE	Cuánto lo valoramos	Cómo lo trabajamos	Cómo lo evaluamos(items)
RA 4: Identificar y proponer las acciones profesionales necesarias, para dar respuesta a la accesibilidad universal y al «diseño para todos».	e) Se ha comprobado y previsualizado el correcto funcionamiento de la interactividad en ...	30%	Diseño plan testing	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboran un documento con las áreas más susceptibles de ocasionar errores de usabilidad. • Elaboran un test de accesibilidad alfa. • Elaboran un test de accesibilidad beta.
	b) Se ha añadido el código o los comportamientos preestablecidos ...		30%	Realización pruebas testing
RA 2. Distinguir las características funcionales de los elementos y fuentes que intervienen en un proyecto multimedia interactivo...	b) Se ha añadido el código o los comportamientos preestablecidos ...	30%	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboran un manual de soporte que recoja las áreas que los test detectaron como más conflictivas. • Introducen elementos interactivos. • Establecen distintos estados para los distintos elementos interactivos • Insertan correctamente los elementos gráficos y audiovisuales de apoyo. • Usan html5 y Css u otra tecnología que permita la inserción de interactividad para su desarrollo. • Suben a la nube el producto final.
	c) Se han editado los módulos de información (textos, imagen, vídeo y audio...		30%	Elaboración contenidos

Resumen ficha evaluación fase IV



C/RA	ITEMS	E	%
PPS k)	Buscan información en webs especializadas en nuevas tecnologías.		5%
	Investigan nuevas tendencias de diseño.		
	Investigan sobre nuevas tecnologías de desarrollo y sus posibilidades.		
	Realizan una lluvia de ideas fundamentando sus propuestas.		
PPS n)	Dinámica grupal correcta		5%
	Utilizan técnicas y nuevas tecnologías para la coordinación del trabajo (keep, etc)		
	Respetan las propuestas de sus compañeros.		
	Distribuyen el trabajo de manera equitativa.		
	Debaten las diferencias de opinión argumentando sus razones.		
C. Clave	Exponen su idea con claridad.		NE
	Estructuran la exposición de forma proporcionada, permitiendo la intervención del resto del equipo.		
	Utilizan un terminología propia de las nuevas tecnologías.		
	Muestran una expresión oral fluida y correcta		

Resumen ficha evaluación fase III



C/RA	ITEMS	E	%	C/RA	E	%				
RA 4:e	Elaboran un documento con las áreas más susceptibles de ocasionar errores de usabilidad.		30 %	RA2 c	Elaboran material audiovisual para su inserción en el manual de soporte.	30 %				
	Elaboran un test de accesibilidad alfa.				Capturan material gráfico relativo a la interfaz para que sirva de soporte al manual de soporte.					
	Elaboran un test de accesibilidad beta.				Formatean adecuadamente el material para su óptima inserción y correcto funcionamiento en un producto interactivo.					
	Realizan una batería de pruebas alfa.									
	Realizan una batería de pruebas beta.									
	Elaboran un documento de resultados y evaluación de la interfaz.									
RA b	Elaboran un manual de soporte que recoja las áreas que los test detectaron como más conflictivas.		30 %							
	Introducen elementos interactivos.									
	Establecen distintos estados para los distintos elementos interactivos									
	Insertan correctamente los elementos gráficos y audiovisuales de apoyo.									
	Usan html5 y Css u otra tecnología que permita la inserción de interactividad para su desarrollo.									
	Suben a la nube el producto final.									

Conclusiones/Experiencia



1. Incremento del interés del alumnado los módulos.
2. Mejora de la asistencia a clase de alumnos que comenzaron de forma irregular en este ámbito.
3. Mejora notable de la expresión oral (exposiciones).
4. Mejora notable de la expresión escrita.
5. Potenciación de la creatividad.
6. Mejora de la interacción entre el grupo.
7. Mejora notablemente la asimilación de los contenidos del módulo.
8. Profundización en los contenidos de los módulos.
9. Fomento de la autonomía e investigación en las áreas del ciclo.
10. Generación de material para el portfolio del alumno: Necesario para la FCT y elemento que mejorará su futura empleabilidad.
11. Reutilización del proyecto en años posteriores. Mejoras orientadas a través de la autoevaluación de la actividad.



1. En algunos casos se observa un exceso de competitividad entre los alumnos.
2. Algunos alumnos no colaboran suficiente con sus grupos de trabajo, lo que da como resultado que otros incrementen su carga de trabajo y que se produzca un desnivel en cuanto a la adquisición de competencias.
3. Complejidad en la coordinación intermodular.