



Evaluación del prototipo, control de calidad y documentación del producto audiovisual multimedia interactivo

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

Objetivos:

- Evaluar el prototipo, comprobando su funcionamiento y verificando su ajuste a las especificaciones técnicas y a la metodología de trabajo definidas en el proyecto.
- Elaborar la documentación de soporte al proyecto, considerando las necesidades del usuario final, dotándolo de la máxima comprensibilidad.
- Configurar los parámetros de publicación para la realización y mantenimiento del proyecto final.

Contenidos:

1. Procesos de acabado de proyectos audiovisuales multimedia interactivos
 - 1.1. Sistemas de depuración y optimización de aplicaciones.
 - 1.2. Características de las diferentes plataformas de implantación:
 - 1.2.1. Tipos de plataformas.
 - 1.2.2. Arquitectura de las plataformas. Compatibilidad.
 - 1.2.3. Formas de gestión.
 - 1.3. Protección de seguridad del proyecto acabado:



- 1.3.1. Sistemas de protección de información.
- 1.3.2. Encriptado y Multiplexado.
- 1.3.3. Codificación de información sensible.
- 1.3.4. Contraseña, Bidi, Firma digital, Llave Usb Codificada.
- 1.4. Creación de sistemas de registro:
 - 1.4.1. Identificación y registro de usuarios.
 - 1.4.2. Sistemas de control de usuarios.
 - 1.4.3. Niveles de acceso y privilegios.
- 1.5. Validación de usuarios:
 - 1.5.1. Procedimientos. Contraseña, IP, Aplicaciones de control.
 - 1.5.2. Formularios para la validación de datos.
 - 1.5.3. Diseño, aplicación y verificación de listas de chequeo.
- 1.6. Sistemas anticopia:
 - 1.6.1. Programas para proteger contenidos.
 - 1.6.2. Protecciones avanzadas.

- 2. Programas de código abierto y licencias de pago
 - 2.1. Tipología de programas de código abierto:
 - 2.1.1. Características. Freeware, Linkware, Shareware.
 - 2.1.2. Libre redistribución.



2.1.3. Creative Commons.

2.2. Uso de licencias de pago:

2.2.1. Distribución de la licencia.

2.2.2. Renovación y Cancelación

3. Documentación de soporte técnico

3.1. Contenidos de un manual de usuario.

3.2. Redacción de normas y consejos de utilización.

3.3. Descarga de responsabilidad ante mal uso.

3.4. Garantías y avisos legales.

3.5. Inserción de imágenes, vídeos o animaciones de ayuda.

3.6. Mecanismos de control de dudas o consultas. Soporte on-line

4. Uso y accesibilidad de productos multimedia

4.1. Beta testing o test de uso.

4.2. Comprobaciones de navegación e instalación.

4.3. Herramientas de evaluación de la accesibilidad.

4.4. Técnicas de evaluación de problemas de accesibilidad.

4.5. Aspectos a medir. Parámetros técnicos del proyecto.

4.6. Elaboración de cuestionarios de satisfacción / sugerencias.



5. Control de calidad del producto audiovisual multimedia interactivo

5.1. Agencia de calidad de Internet (IQUA).

5.2. Organización de consumidores y usuarios (OCU).

5.3. Asociación de Usuarios de Internet (AUI).

5.4. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio electrónico.

5.5. Ley Orgánica de Protección de datos (LOPD).

5.6. Ley Propiedad Industrial e Intelectual.

5.7. Normas ISO:

5.7.1. Estándares y normas ISO de HCI.

5.8. Criterios de calidad.

5.9. Tipos y estructura de informes técnicos de calidad.

6. Mantenimiento de productos multimedia interactivos

6.1. Seguimiento e interpretación de estadísticas de acceso a productos «on line».

6.2. Interpretación de proyectos externos para su mantenimiento.

6.3. Sistemas de actualización de clientes y del equipo de producción.

6.4. Control de la seguridad de productos «on line».

6.5. Detección de nuevas tecnologías para la actualización y optimización de los productos realizados.