



Documento 10:

Directrices de desarrollo

Modelo específico de Diseño documental para proyectos *e-learning*

Memoria de Proyecto Final de Grado

Grado de Multimedia

Área de Gestión y Publicación de Contenidos

Autor: Francisco José Herraiz Ortega

Consultor: Daniel García Giménez

24 de Junio de 2014

Directrices redaccionales:

- El enfoque general que debe tener la redacción de los contenidos es "Informativo-Sensibilizador", con una importante presencia de ejemplos y contenidos prácticos y con los que el alumno pueda empatizar.
- De manera específica, en lo relativo a la parte de conciliación laboral, el lenguaje utilizado debe ser sencillo, sin tecnicismos pero tampoco coloquial, capaz de ser comprendido por cualquier empleado de la empresa cliente, a quien se le supone un nivel cultural medio-alto. No debe salirse del tono sobrio y serio que se le presupone a una Organización como la del cliente, pero al mismo tiempo no debe perderse la cercanía al trabajador.
- En lo relativo a la parte que presenta el modelo "efr" y su certificación, no debe caerse en la simple traslación de fundamentos teóricos y conceptos que puedan abrumar e incluso aburrir al alumno. Deben trasladarse los mismos inmersos en ejemplos y situaciones prácticas, que ayudarán a los alumnos a comprender mejor estos conceptos y el propio modelo, de una forma más amena y entretenida, que además, dará lugar a la empatía por parte de éste, al verse reflejado en algunos de los personajes que las protagonizan.
- Los materiales de partida, además de los propios de la temática, que el equipo de redacción se encargará analizar, documentar y completar, se encuentran los propios del cliente, relativos tanto a su modelo "efr", como a aquellas situaciones relacionadas con el mismo y con la temática de conciliación laboral, que se dan de forma habitual en el día a día de la Organización. Estas situaciones pueden inspirar al equipo de redacción en el desarrollo de las historias, ejemplos y situaciones que deberán desarrollarse de acuerdo a las indicaciones del temario del curso. Del mismo modo, respecto al modelo, debe extraerse la parte del mismo que se quiera trasladar de manera general a los empleados, para convencerles de su importancia y para que lo apliquen en la medida de lo posible. El contenido de fondo es una base teórica, pero lo que hay que hacer es una verdadera explicación-convicción interna, particularizada al caso del cliente, y sin mojarse demasiado en medidas concretas, puesto que a un colectivo muy amplio, no todos los perfiles podrán estar aplicando las mismas medidas, razón de más para no extenderse y contar sólo sus generalidades y sus bondades.
- En los contenidos más enfocados a los mandos intermedios, darles a conocer las ventajas del modelo y que aprendan a gestionar la conciliación en sus equipos, incorporándola como un valor añadido. Se trata no de teorizar en demasía sobre el modelo y sus características, sino de que interioricen la filosofía de una empresa familiarmente responsable y que la sepan trasladar en su área de responsabilidad. El curso debe ser práctico, con planteamientos diversos sobre situaciones reales que se encontrarán y deberán solucionar en el día a día

como responsables. Por ejemplo, poner un ejemplo sobre cómo solucionar un conflicto en la petición de vacaciones estivales por parte de los trabajadores de sus equipos.

- Con el personal técnico se busca explicar qué es la conciliación de la vida laboral y familiar, qué no es, qué supone conciliar. Queremos dejar claro que no se trata de un derecho añadido que surja ahora. Se trata de poner en valor las medidas de conciliación ya existentes (concienciar sobre ello) y fomentar la mejora continua en esta materia. Deben entender que no hay que entender la conciliación como la existencia de diferencias entre distintos trabajadores o colectivos, ya que es evidente que en función de la situación personal y familiar de cada uno, existirán unos u otros derechos (mujeres embarazadas, madres y padres de familia, discapacidades...) y no deben entenderse como discriminatorios hacia quienes no los tienen. Se les debe facilitar ejemplos sobre distintas situaciones en este sentido.

Directrices sobre Gráficos/imágenes

Para poder desarrollar las distintas tipologías multimedia de pantalla, establecidas en los distintos documentos, es necesario considerar los siguientes aspectos respecto a la consecución, generación, desarrollo y/o tratamiento de gráficos e imágenes. En este sentido, disponemos de los siguientes tipos de gráficos e imágenes atendiendo a su estética y función:

- Recursos gráficos: iconos, grafismos, efectos y todo tipo de elemento gráfico destinado a adornar o reforzar un mensaje pedagógico de pantallas de tipo “Animación con voz en off”.
- Esquemas gráficos: tablas, flujogramas, diagramas, esquemas, etc para la traslación de contenidos que necesitan de este tipo de agrupaciones para representar los contenidos objeto de estudio.
- Ilustraciones: dibujos en 2D creados para la representación de situaciones o ejemplos.
- Fotografía real: fotos conseguidas de las galerías propias o bancos existentes, así como las tomadas a medida de las necesidades del guión, con o sin actores/figurantes, para tipologías como la “Secuencia de fotos” o la “Fichas ilustradas”.

Como avanzábamos en el último punto, desde el punto de vista del origen de la producción tenemos dos tipos de gráficos: los obtenidos mediante el desarrollo propio o los conseguidos a través de la cesión de derechos o compra de material de los bancos y/o instituciones poseedores de los contenidos necesarios.

Por último, se consideran dos tipos de gráficos e imágenes en función del uso, tratamiento y función: de interfaz y de contenidos.

- Interfaz: son aquellos recursos gráficos que serán usados para la generación de la interfaz gráfica. En este caso, las imágenes tendrán tres tipos de versiones:
 - Vectorial (cuando sea posible)
 - BMP: imágenes a máxima calidad sin tratamiento.
 - PSD: a máxima calidad con el tratamiento correspondiente.
 - JPG: a menor calidad pero optimizada en calidad-peso para ser importada a la interfaz.

- De contenidos: son aquellos recursos gráficos que serán usados para el desarrollo de las distintas tipologías multimedia. En este caso, las imágenes tendrán también tres tipos de versiones:
 - BMP: imágenes a máxima calidad sin tratamiento.
 - PSD: a máxima calidad con el tratamiento correspondiente (si fuera necesario)
 - JPG: a menor calidad pero optimizada en calidad-peso para ser importadas por las tipologías correspondientes.

Directrices sobre Vídeo

Se consideran dos tipos de material de vídeo: el generado desde cero por parte del equipo desarrollador y el correspondiente al archivo de vídeo obtenido mediante las gestiones oportunas de cesión de los derechos correspondientes (si fuera necesario y se pudiera lograr). Así pues, independientemente de los dos tipos, el proceso de desarrollo, tratamiento y almacenamiento será el siguiente:

- Clips: archivos generados obtenidos a máxima calidad HD 1024.
- Proyectos: archivos generados con Adobe Premiere y/o After Effects para la edición de los distintos clips de vídeo que se quieren publicar.
- Recursos: audios, gráficos, etc. que pudieran formar parte de los vídeos finales.
- Editados: archivos de salida comprimidos y tratados (con la incorporación de sonidos, grafismos, rotulación, etc.) listos para importarse a la interfaz del producto (FLV).

Lógicamente, en el caso de los archivos generados desde cero, será necesario contar con la colaboración de recursos externos. En función del alcance, complejidad y/o volumen del trabajo a generar, el jefe de proyectos deberá determinar si este recurso es una productora audiovisual (para

trabajos complejos/de gran volumen) o un técnico de vídeo independiente (para trabajos audiovisuales de menor alcance).

En cualquier caso, se necesitará una buena organización, guionización y desarrollo de la/s sesión/es de vídeo necesaria/s para obtener los clips a máxima calidad, que posteriormente deberán ser tratados, de acuerdo, al proceso de tratamiento/almacenamiento descrito. Es importante que el guión de filmación esté bien analizado y desarrollado para que contenga la información precisa sobre los escenarios, el atrezzo y los figurantes/actores necesarios para el desarrollo fluido y eficaz de las mismas. Por último, tener presente que el audio correspondiente a las interpretaciones de los posibles actores que pudieran participar en los vídeos, forman parte del propio archivo de vídeo en todas sus versiones, fases y formatos, motivo por el cual, se considera como parte inherente al vídeo y no se contempla en el siguiente apartado "Directrices de audio".

Directrices sobre Audio

Respecto a los audios, tenemos tres tipos de sonidos: Voz en off, efectos sonoros y música. A continuación se comentan cada uno de ellos:

- Voz en off: voces grabadas por el narrador/narradora (locutor/a externo/a) que se integrarán en las distintas tipologías que lo requieran.
- Efectos sonoros: Los distintos efectos sonoros necesarios para las diferentes partes del curso (tanto interfaz como contenidos)
- Música: clips musicales necesarios para las diferentes partes del curso (tanto interfaz como contenidos)

En los tres casos se establecen las siguientes fases para la organización, tratamiento y almacenamiento de los archivos de audio:

- WAV: archivos grabados y/o obtenidos a máxima calidad.
- WAV_tratado: archivos grabados y/o obtenidos a máxima calidad con el tratamiento que corresponda.
- MP3: archivos de salida a publicar en el producto, convenientemente optimizados para lograr el mejor equilibrio calidad-peso.

Directrices sobre Animación

Dada la directriz general de usar lenguaje html 5 para poder desarrollar una aplicación compatible con todos los dispositivos mediante la tecnología “*responsive*” (adaptativa a las dimensiones de la pantalla del dispositivo), se asume que las animaciones serán muy sencilla y sin grandes virtuosismos, ya que aún html5 no permite el uso de grandes animaciones para poder integrar en sus programas. Para lograr el mejor equilibrio compatibilidad – calidad – peso, se ha determinado que la mejor opción es la integración de las animaciones desarrolladas en formato “gif animado”, de modo que se considera un único tipo de animación en función del uso, tratamiento y función, que será para el desarrollo de los contenidos bajo la tipología “Animación con voz en off y textos de rotulación”. Las pantallas desarrolladas bajo esta modalidad seguirán la siguiente ordenación:

- FLA: Se desarrollarán las animaciones originalmente en Adobe FLASH, pudiéndose importar imágenes *bitmap* de acuerdo a las instrucciones del apartado “Gráficos/Imágenes” (imprescindible importar éstas en jpg a la calidad y tamaños finales de presentación).
- GIF: Archivos GIF animados renderizados por FLA para integrar en tipologías multimedia.