

# Documento 11:

## *Especificación de requisitos*

### 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

# Objetivos funcionales

## Objetivo del producto:

El objetivo principal es contar con un curso *e-learning* sobre conciliación laboral y el certificado “efr”, referente empresarial en material de conciliación laboral, y que regule las prácticas empresariales asociadas a esta importante materia. El curso debe ser amigable, ameno, intuitivo y práctico, accesible a través de la plataforma de formación on-line del cliente, y desde cualquier dispositivo (móvil, tableta, ordenador, etc.). Otros objetivos secundarios asociados al impacto del curso en los alumnos (trabajadores) que lo realizarán, son los siguientes:

- Sensibilizarles sobre la importancia de la conciliación de la vida laboral y personal.
- Trasladarles la información y formación necesaria que les ayude a comprender mejor ciertos conceptos asociados a esta materia, especialmente los relacionados con las actividades implantadas en la Empresa, que les ha hecho merecedora del certificado “efr”.
- Hacerles sentir que forman parte de una Organización moderna, flexible y sensibilizada con sus problemas y particularidades personales.
- Mejorar el clima laboral de la Organización, lo que deberá impactar en un aumento de la productividad y su rendimiento de los trabajadores.

## Público objetivo:

El público objetivo son los trabajadores de la empresa cliente (hombres y mujeres de edades entre los 30 y 45 años), quienes accederán al mismo a través de la plataforma. En total son 3.000 empleados los que serán convocados, por lo que el precio máximo del curso por alumno (empleado) sea de 6 Euros.

## Tareas de usuarios:

Las tareas que llevarán los usuarios de este producto son las propias de los participantes de un curso en modalidad *e-learning*. De este modo, distinguimos tres perfiles de acceso:

- Alumno en primera ejecución: Es decir, el acceso y ejecución de los contenidos formativos presentados mediante el árbol desplegable de la pantalla de Menú, y a través de los botones de anterior/siguiente de modo secuencial. Dentro de la ejecución de los contenidos formativos, el alumno llevará a cabo en función de la tipología multimedia con la que se muestren, tareas de estudio y profundización de los materiales (visualización de imágenes, grafismos e ilustraciones, de lectura de textos y de audición de voz en off). Complementariamente, podrá consultar el glosario de términos.
- Alumno en segunda ejecución: idéntico al anterior pero a modo de repaso de estos contenidos formativos, ya mediante el acceso aleatorio a estos, usando el mencionado árbol desplegable.
- Administrador: tareas de organización y administración, de los datos de curso y alumnos en la plataforma, así como de su posterior explotación de resultados.

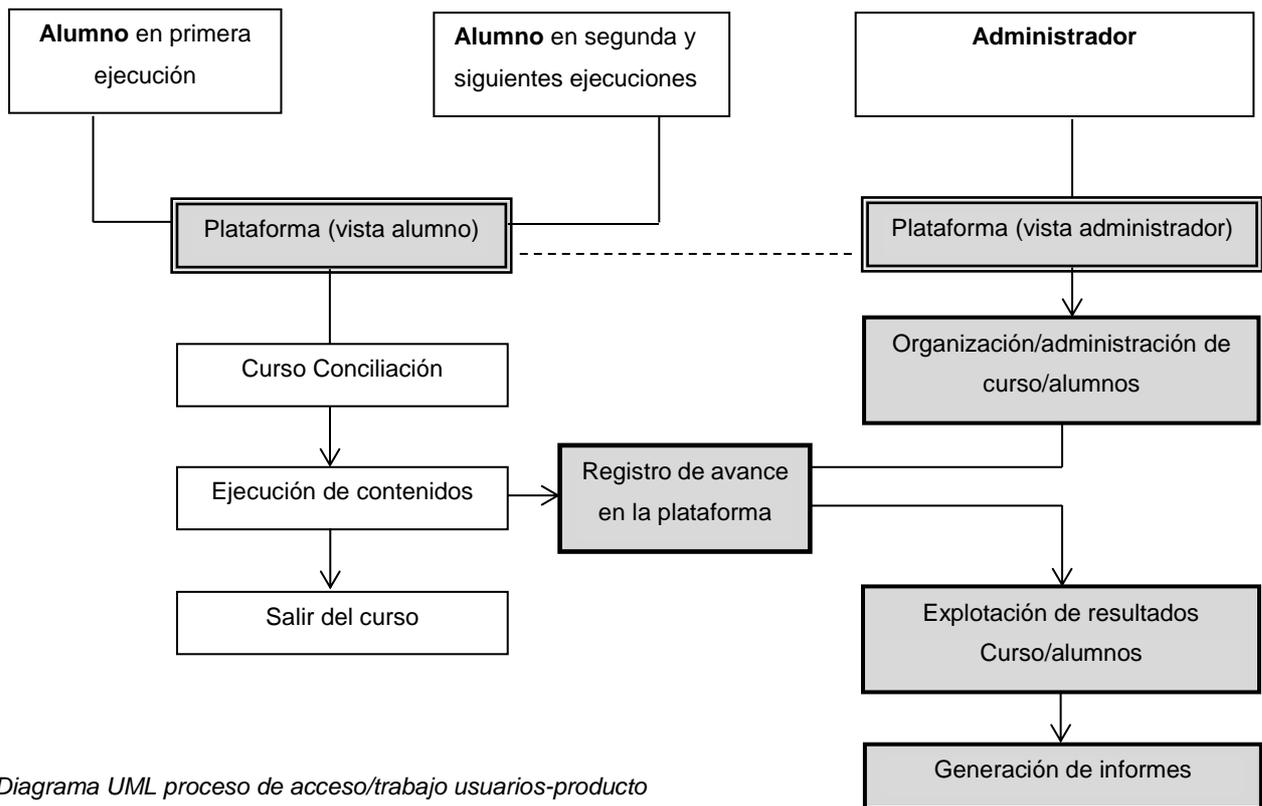


Diagrama UML proceso de acceso/trabajo usuarios-producto

## Objetivos técnicos

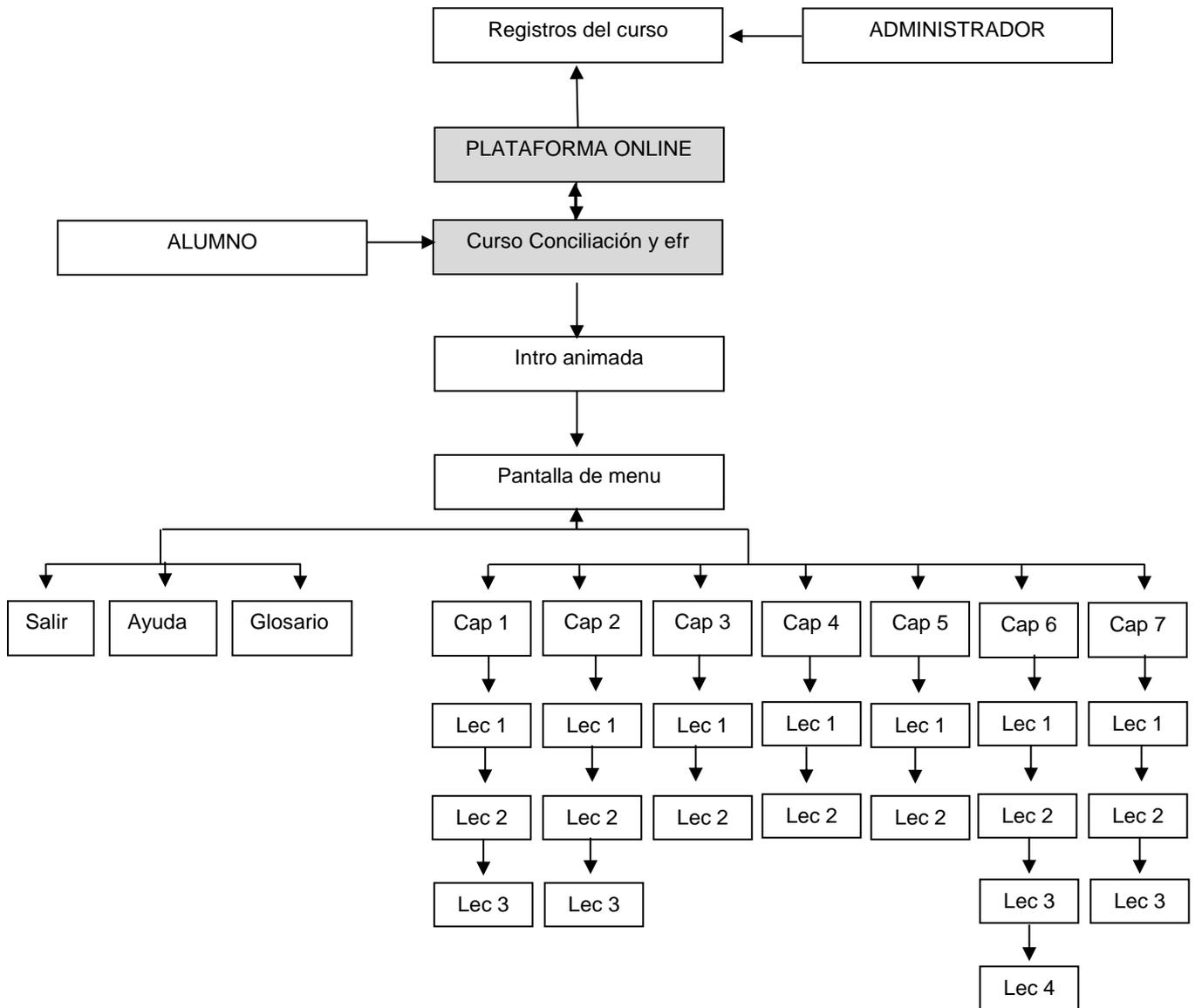
### Administración y mantenimiento:

La acción formativa se compone de dos grandes ítems: por un lado, tenemos la plataforma por otro lado, el curso e-learning propiamente dicho. En el primer caso, la responsabilidad de la gestión, administración y mantenimiento recae en su empresa propietaria, Talento y Tecnología. Respecto al curso, es la empresa desarrolladora del mismo quienes se encargaran de todos los trabajos previos a su implantación. Una vez implantado el mismo, la responsabilidad de la administración y mantenimiento, pasará de nuevo a la empresa contratante propietaria del mismo y de la plataforma donde está alojada, sin bien, podrá contar con el apoyo y servicios de la empresa desarrolladora en tareas de actualización y/o corrección del curso cuando así se necesite.

### Codificación y presentación de los contenidos.

- CSS: clases que dan forma y estilo a la presentación de los elementos
- HTML: donde están presenten los contenidos propiamente dichos en html 5 responsive para posibilitar la ejecución de la web desde cualquier dispositivo (móvil, tableta, ordenador, etc.). También figurarán las llamadas java script a los ficheros JS correspondientes.
- JS: Archivos javascript con la programación necesaria.
- GRAFICOS: contenidos gráficos (grafismos, fotos, ilustraciones, etc.) en jpg y png.
- VIDEO: contenidos de vídeo en MP4 y ogv
- AUDIO: contenidos de audio: off, sonidos, músicas en mp3 y/o ogg.

Arquitectura:



Accesibilidad:

La galería estará preparada para ser accesible a las persona con distintos tipos de discapacidades. A la ya mencionada posibilidad de acceso mediante multidispositivo se le añaden las siguientes funciones:

- Para las personas con discapacidad visual: todos los contenidos estarán locutados mediante el sistema de autodescripción JAW para personas con este tipo de discapacidad.
- Para personas con discapacidad auditiva: todos los contenidos que presenten voz en off presentarán su equivalente mediante subtítulos en formato texto de lectura.
- Además, para las personas con movilidad reducida, se presentan teclas de atajo para realizar todas las funciones básicas de navegación mediante sus correspondientes equipos.

Usabilidad:

Dada la amplitud y diversidad del público objetivo de este producto, el cual puede estar o no familiarizado con las nuevas tecnologías, es primordial que la navegación y acceso a contenidos sea rápido, sencillo e intuitivo, intentando que el acceso a los contenidos se realice en los menos “Clicks” posibles. Esta información se encuentra en más detalle en los apartados “Diseño de la interfaz” y “Wireframe”.